

# Universidad del Azuay

## FACULTAD DE DISEÑO

Escuela de Diseño Gráfico

Desarrollo de una aplicación multimedia para dispositivos móviles (iPad), con información de la Arquitectura Patrimonial de Cuenca.

**AUTOR:**

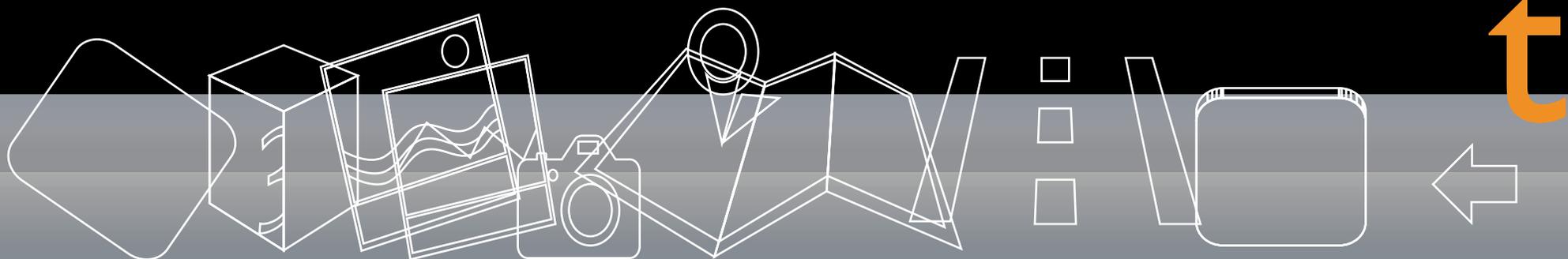
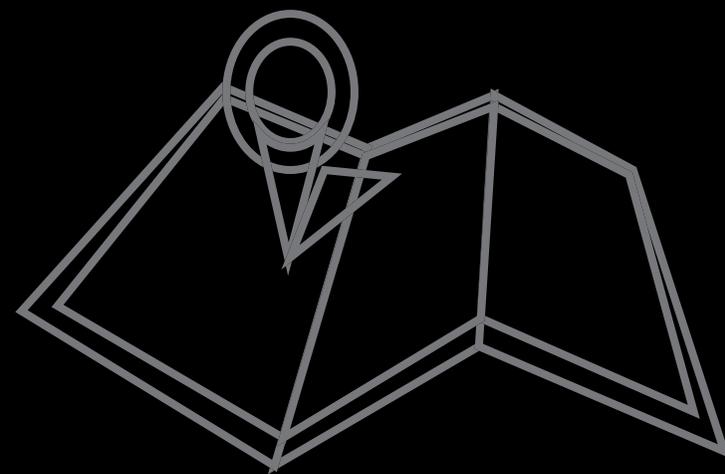
Rommel Cabrera

**TUTOR:**

Dis. Cristian Alvaracín

Cuenca, Ecuador

2013



**Autor**

Rommel Cabrera

**Tutor**

Dis. Cristian Alvarracín

**Diseño y Diagramación**

Autor

**Fotografías e ilustraciones**

Autor, excepto las fotografías que están citadas.

Cuenca -Ecuador  
2013

# Dedicatoria



Dedicado a todas las personas que me apoyaron durante toda mi vida, en mi proceso de formación como persona.

# Agradecimiento



Quiero dar un agradecimiento muy especial a mis padres Ángel y Blanca no tengo palabras para describirlos simplemente decir que gracias a ellos no me falta nada, ellos son los motores de mi vida también a mis hermanas Caty y Marí las mejores ñanas, que siempre están allí cuando mas las necesito. Y un agradecimiento muy especial a Jhonnathan Zhunio Ochoa mi amigo del alma, desde el colegio un colega que me ayudo con el desarrollo de la aplicación. Un agradecimiento a mis panas del alma Christian Medina y Esteban Avila y Taruky gracias por todo hermanos. Gracias a mi tutor por su gran conocimiento Cristian Alvarracín.

# Índice de Contenidos



DEDICATORIA	I
AGRADECIMIENTO	III
ÍNDICE DE CONTENIDOS	III
ÍNDICE DE IMÁGENES	V
RESUMEN	V
ABSTRACT	VI
OBJETIVOS	VII
INTRODUCCIÓN	VIII

## CAPITULO 1 DIAGNÓSTICO

<b>1 Introducción</b>	<b>19</b>
<b>2 La UNESCO</b>	<b>21</b>
2.1 El Patrimonio de la Humanidad	22
2.2 Clasificación del Patrimonio Cultural	28
<b>3 Cuenca Patrimonio de la Humanidad</b>	<b>33</b>
3.1 Cuenca, Arquitectura Patrimonial	34
3.2 SITUACIÓN ACTUAL DEL PATRIMONIO	38
3.3 PATRIMONIO ARQUITECTÓNICO DE LAS IGLESIAS, CUENCA	41
3.4 PATRIMONIO ARQUITECTÓNICO DE LAS CASAS, CUENCA	45
<b>4 Turismo de la ciudad de Cuenca</b>	<b>49</b>
4.1 EL PATRIMONIO Y TURISMO EN CUENCA	50
<b>5 Diseño centrado en el usuario</b>	<b>53</b>
5.1 ADOPCIÓN DE NUEVAS TECNOLOGÍAS.	54
5.2 PROPUESTA DE DISEÑO	55
5.3 MARKETING DIGITAL; TEORÍAS QUE AYUDAN A LA FUNCIONALIDAD	58
<b>6 Información Móvil</b>	<b>61</b>
6.1 El boom de las pantallas táctiles	62
6.2 Los nuevos soportes para el diseño gráfico	63

<b>7 Usabilidad dispositivos móviles</b>	<b>65</b>
7.1 ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN	66
<b>8 Recursos</b>	<b>71</b>
8.1 TIPOGRAFÍA	72
8.2 FOTOGRAFÍA	72
8.3 COLOR	72
<b>9 Software</b>	<b>73</b>
9.1 ADOBE ILLUSTRATOR CS5	74
9.2 ADOBE PHOTOSHOP CS5	74
9.3 PROTOTYPER	74
9.4 XCODE	74
<b>10 Homólogos</b>	<b>75</b>
10.1 FORMA	76
10.2 FUNCIÓN	77
10.2 TECNOLOGÍA	78
<b>11 Conclusiones</b>	<b>79</b>

## Capítulo 2 Programación

<b>1 Usuario</b>	<b>83</b>
1.1 PERFIL DEL CONSUMIDOR	84
1.2 TARGET	85
<b>2 Partido Formal</b>	<b>87</b>
2.1 ESTILO	88
2.2 GRÁFICA	89
2.4 TIPOGRAFÍA	89
2.3 CROMÁTICA	89
<b>2 Partido Funcional</b>	<b>91</b>
3.1 NIVELES	92
3.2 SISTEMA	94
<b>4 Partido Tecnológico</b>	<b>99</b>
4.1 ADOBE ILLUSTRATOR	100
4.2 ADOBE PHOTOSHOP	100
4.3 Xcode	101
4.4 PROTOTYPER PRO	101
4.5 ADOBE INDESING	101
<b>5 Conclusiones</b>	<b>103</b>

## Capítulo 3 Diseño

<b>1 Bocetación</b>	<b>107</b>
1.1 DIEZ IDEAS	108
1.2 TRES IDEAS	113
1.3 IDEA FINAL	114
2 BOCETOS DIGITALES	115
2 BOCETOS DIGITALES	127

<b>3 DISEÑO FINAL</b>	<b>129</b>
Desarrollo	130
<b>4 Desarrollo Xcode.</b>	<b>141</b>
4.1 DESARROLLO	142
<b>Conclusiones</b>	<b>147</b>
<b>Recomendaciones</b>	<b>147</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>149</b>



# Índice de imágenes

1	Quito Mitad, BASÍLICA DEL VOTO NACIONAL; <a href="http://media-cdn.tripadvisor.com/media/photo-s/01/47/4e/9b/quito.jpg">http://media-cdn.tripadvisor.com/media/photo-s/01/47/4e/9b/quito.jpg</a>	21	Corte Superior de Justicia, PILAR EXTERIOR
2	Galápagos, BUCEO; <a href="http://www.surtrek.org/blog/wp-content/uploads/2013/01/galapagos-buceo.jpg">http://www.surtrek.org/blog/wp-content/uploads/2013/01/galapagos-buceo.jpg</a>	22	Clínica Bolívar, PILAR DECORATIVO
3	Sagay, LAGUNA DE LIMPIOPUNGO, al fondo el volcán cotopaxi; <a href="http://elaguayaesdetodos.files.wordpress.com/2010/02/laguna-de-limpiopungo-al-fondo-volcan-cotopaxi5.jpg">http://elaguayaesdetodos.files.wordpress.com/2010/02/laguna-de-limpiopungo-al-fondo-volcan-cotopaxi5.jpg</a>	23	Catedral en Construcción; <a href="http://www.clasicoslatacunga.com/images/fotos-2/cuenca/Catedral%20en%20Construccion.JPG">http://www.clasicoslatacunga.com/images/fotos-2/cuenca/Catedral%20en%20Construccion.JPG</a>
4	Sagay, LAGO SAN PABLO DE IMBABURA; <a href="http://blog.espol.edu.ec/mfjimene/files/2009/01/lago-san-pablo-de-imbabura.jpg">http://blog.espol.edu.ec/mfjimene/files/2009/01/lago-san-pablo-de-imbabura.jpg</a>	24	Palacete, actual Alcaldía
6	Freddy Rivadeneira Lascano, Toquillera, Ministerio de Turismo; <a href="http://farm5.static.flickr.com/4011/4278747992_284ff053c5_o.jpg">http://farm5.static.flickr.com/4011/4278747992_284ff053c5_o.jpg</a>	25	Cuenca, Antigua Gobernación. ; <a href="http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=https://sphotos-b.xx.fbcdn.net/hphotos-prn1/p480x480/154141_450604728338219_1459218428_n.jpg&amp;imgrefurl=https://es-es.facebook.com/cuenca.encanto&amp;h=674&amp;w=480&amp;sz=68&amp;tbnid=BB6zwljBjCqyNM&amp;tbnh=266&amp;tbnw=189&amp;zoom=1&amp;usq=__rZvhDfUWAiFeAXUFotdWBWEPIKI=&amp;hl=es">http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=https://sphotos-b.xx.fbcdn.net/hphotos-prn1/p480x480/154141_450604728338219_1459218428_n.jpg&amp;imgrefurl=https://es-es.facebook.com/cuenca.encanto&amp;h=674&amp;w=480&amp;sz=68&amp;tbnid=BB6zwljBjCqyNM&amp;tbnh=266&amp;tbnw=189&amp;zoom=1&amp;usq=__rZvhDfUWAiFeAXUFotdWBWEPIKI=&amp;hl=es</a>
7	El prohibido	26	Edificio San Agustín
8	Mama Negra La Tacunga	27	San Alfonso, PUERTA PRINCIPAL
9	Carnalita Pesantez, El Cajas	28	San Alfonso, TORRES
10	Calle Bolívar	29	Cuenca, CATEDRAL VIEJA
11	Santo Domingo	30	Cuenca, TORRE
12	Santo Domingo, Altar	31	Cuenca, CATEDRAL NUEVA
13	El vado, Cruz el Vado	32	Alcaldía de Cuenca
14	El vado	33	Corte superior de justicia
15	Catedral la Inmaculada	34	imagen del balcón de la casa de chahuarchimbana
16	Multi, Restos Arqueológicos	35	casa de chahuarchimbana
17	Antigua casa Florencia Astudillo	36	Candy Crush
18	Clínica Bolívar.	37	Cuenca, CLÍNICA BOLÍVAR método caliente de información.
19	Clínica Bolívar, PILAR DECORATIVO	38	Cuenca, CLÍNICA BOLÍVAR método frío de información
20	Catedral Vieja	39	Captura de ventada de prototipo
		40	Homólogo 1
		41	Homólogo 1 THE FUTURE OF SHOPPING
		42	Homólogo 2 FUNDACIÓN TURÍSTICA EN CUENCA ESPAÑA
		43	Homólogo 3



# Objetivos



## Objetivo General

Aportar a consolidar la identidad de la ciudad de Cuenca, mediante la creación de una guía multimedia para iPads, con la información de las casas patrimoniales del centro histórico de la ciudad.

## Objetivo Específico

Desarrollar una aplicación basada en la historia de las casas patrimoniales.

# Introducción



La ciudad de Cuenca declarada Patrimonio Cultural de la Humanidad en el año de 1999, por varios motivos uno de ellos su arquitectura, en el siguiente documento se plantean objetivos para consolidar a la ciudad proponiendo el desarrollo de una aplicación dirigida a dispositivos móviles iPad con sistema operativo iOS 6.1.3

En el primer capítulo se hace un diagnóstico para conocer la situación actual del Patrimonio en la ciudad se hace un estudio sobre el turismo nacional e internacional también, podrá encontrar información sobre la arquitectura colonial, y lugares declarados Patrimonio.

En el segundo capítulo podrá encontrar la programación, se trata de seleccionar posibles sistemas con los que se trabajará en el capítulo tres, los sistemas que se plantean son la cromática las imágenes y fotografías, para esto existen tres métodos de análisis que son: forma, función y tecnología; aquí es donde se tomarán decisiones que orientaran hacia el logro de los objetivos de nuestro proyecto.

El capítulo tres, se divide en dos temas principales la bocetación y el diseño final usted podrá encontrar el proceso y la pantalla final de la aplicación también se encuentra el desarrollo de la aplicación en el programa Xcode.

# Cap. 1

# Diagnóstico

# 1. Introducción

En el presente capítulo se hará un diagnóstico de la ciudad de Cuenca, en relación a su nombramiento como Patrimonio Cultural de la Humanidad, en 1999 por la UNESCO, organización que se dedica a preservar lugares y a mantener objetos que han sido titulados como patrimonio por su gran valor material y cultural.

La arquitectura de la ciudad de Cuenca es una de las razones para que haya obtenido este título. Actualmente, existe poca difusión de los medios de comunicación y por ende, el conocimiento de la población es casi nulo, además el transcurrir cotidiano de una ciudad en vías del desarrollo hace que la gente no se preocupe por obtener información del lugar en el que vive.

Gracias al nombramiento de la UNESCO, Cuenca se ha vuelto una ciudad muy turística, esto hace que incremente sus fuentes de ingreso, así lo demuestra itour que registra alrededor de 100.000 turistas nacionales y extranjeros cada año, esto quiere decir que Cuenca es conocida a nivel mundial, y como buenos ciudadanos debemos mantener su imagen viva y evitar que la ciudad pierda sus raíces coloniales.

El desconocimiento que existe por parte de la población podría generar serios inconvenientes para la ciudad, como la venta de bienes o su desvalorización. Por ejemplo, en los años 80 la ciudad perdió algunas propiedades valiosas debido al abandono, y el no contar con las medidas de seguridad contra incendios, como el seminario antiguo San Luis en el centro histórico de Cuenca.

## 2 La UNESCO

Al finalizar la segunda guerra mundial Francia y el Reino Unido, dos países gravemente afectados, decidieron crear una organización con la finalidad de instituir una cultura de paz y establecer la "solidaridad moral e intelectual de la humanidad", para posteriormente y mediante esta disposición, prevenir un tercer enfrentamiento en el mundo. Así, con una mayor coordinación que se dedique al cuidado de los pueblos, y a la orientación de los mismos, y para lograr un mejor desarrollo a través de la conservación de los recursos naturales y los valores culturales, la ONU (Organización de las Naciones Unidas) decide crear la UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura) que entra en vigor el 4 de noviembre de 1946 en la ciudad de Londres. En esa época tan solo 20 Estados formaban parte de esta organización. El principal objetivo de la UNESCO es el de contribuir al mantenimiento de la paz y la seguridad a través de la educación, la ciencia, la cultura, la comunicación y la colaboración entre naciones y culturas con la finalidad de modernizar y hacer progresar a los pueblos manteniendo su identidad y su diversidad cultural. La UNESCO es una organización que apoya en los procesos de alfabetización y constantemente está respaldando a la educación elemental, adaptada a las necesidades actuales. También está en constante lucha para garantizar el respeto de la justicia, el imperio de la ley, los derechos humanos y las libertades fundamentales que la Carta de las Naciones Unidas reconoce a todos los pueblos sin distinción de raza, sexo, idioma o religión.

## 2.1 El Patrimonio de la Humanidad

Patrimonio de la Humanidad, es el nombramiento que la UNESCO da a las ciudades que cuentan con bienes únicos e irremplazables en el planeta.

Cuenca es una ciudad, incluida en esta lista mundial.

EL objetivo de este programa es clasificar los sitios mediante: regiones, culturas y valores. Preservando así los sitios de mayor importancia para dar a conocer a nivel mundial. Logrando así que la gente participe en su mantenimiento y preservación.

La <sup>1</sup>UNESCO en su objetivo por preservar la cultura ha tenido los siguientes patrones a lo largo de su historia:

“Patrimonio de la humanidad es el nombramiento que se concede por la 1 UNESCO a espacios específicos del planeta (sean bosque, montaña, lago, cueva, desierto, edificación, complejo arquitectónico o ciudad) los bienes inmateriales que han sido nominado y confirmados para su inclusión se encuentran en la lista mantenida por el Programa Patrimonio de la Humanidad.” (Patrimonio, 2012)

### LA UNESCO CULTURA

Protección y promoción de la diversidad de las expresiones culturales. Asistencia técnica e indicadores en cultura para el desarrollo. (Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial 2003)

### PROTECCIÓN DE LOS BIENES CULTURALES

En caso de conflicto armado, protección de los derechos de autor y derechos conexos de la convención.

### SALVAGUARDAR LOS BIENES

Debido a las construcciones modernas y a la desaparición de construcciones impresionantes considerados tesoros nacionales, la UNESCO se dedica a la conservación de sitios culturales y a la conservación de la naturaleza. Con la fusión de estos dos movimientos nace la Convención sobre la protección del patrimonio mundial cultural y natural.

La protección de un bien declarado Patrimonio de la Humanidad es el legado de la organización y exige al mismo un incremento de gastos para conseguir su protección y defensa.

## SISTEMATIZACIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL

Debido a las construcciones modernas y a la desaparición de construcciones impresionantes considerados tesoros nacionales, la UNESCO se dedica a la conservación de sitios culturales y a la conservación de la naturaleza. Con la fusión de estos dos movimientos nace la Convención sobre la protección del patrimonio mundial cultural y natural.

La protección de un bien declarado Patrimonio de la Humanidad es el legado de la organización y exige al mismo un incremento de gastos para conseguir su protección y defensa.

### EL COMITÉ DE CLASIFICACIÓN

La tarea para la clasificación está asesorada por diferentes organismos independientes como la IUCN (Unión Internacional para la conservación de la Naturaleza) y el ICCROM (Centro Internacional para el Estudio de la Preservación y Restauración de los Bienes Culturales).

Estas son, entre otras, las características que debe cumplir un lugar o bien para ser declarado Patrimonio de la Humanidad, según el procedimiento de inscripción que plantea la UNESCO. En este sentido, Cuenca tiene una arquitectura excepcional y de valor universal, cuenta con sitios arqueológicos dentro del centro histórico y es una ciudad de culturas ancestrales diversas.

## ALERTA A LOS ESTADOS

Otro de los patrones es alertar a los estados para que creen sus propios programas de vigilancia en contra de los riesgos y, de esta manera, prevenir pérdidas irreparables. Los gobiernos deben determinar los lugares que tienen un valor universal excepcional y que merecen entrar en la lista del Patrimonio Mundial, de acuerdo a algunos puntos:

- Representar una obra maestra del genio creativo humano.
- Construir ejemplo sobresaliente de hábitat humano tradicional, representativo de una cultura.
- Ser la manifestación de un intercambio considerable de los valores humanos, durante un determinado período y en un área específica, en el desarrollo de la arquitectura, las artes monumentales, la planificación urbana o el diseño paisajístico.
- Ser y aportar un testimonio único o por lo menos excepcional de una tradición cultural vendría a ser un ejemplo sobresaliente de un tipo de edificio arquitectónico, tecnológico y de un paisaje que ilustre una etapa significativa de la historia de la humanidad.

Actualmente la UNESCO registra 936 sitios declarados patrimonios, de los cuales 725 son culturales, 183 naturales y 28 mixtos, distribuidos en 154 países. (UNESCO) La declaratoria del mismo genera un mayor porcentaje de turismo al que se llama turismo cultural y tiene un objetivo, el descubrimiento de sitios y de monumentos. (Carta sobre el Turismo cultural Bruselas, Bélgica. 1976 ICOMOS)

<sup>1</sup> Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura

“La Convención para la Protección del Patrimonio Mundial Cultural y Natural de 1972 surge tras la necesidad de identificar parte de los bienes inestimables e irremplazables de las naciones. La pérdida de cualquiera de estos bienes representaría un recorte invaluable para la humanidad entera.”

## 2.1.1 EL ECUADOR ES POSEEDOR DE 5 NOMBRAMIENTOS MUNDIALES

Quito fue una de las primeras ciudades en formar parte de esta lista, su declaración fue dictaminada en el año de 1978, y comparte este título con lugares como Praga, la Acrópolis Griega, el Parque Nacional Yellowstone. En este mismo año la UNESCO hizo su primera selección de los sitios que el hombre debe proteger como parte de su memoria. (Patrimonios Mundiales)

### QUITO

El Ecuador es un país rico en diversidad y cultura es por eso que ha sido merecedor de nombramientos tanto culturales como naturales, los mismos que hacen que el país sea un destino turístico para los visitantes.



1 Quito Mitad, BASÍLICA DEL VOTO NACIONAL

La capital del Ecuador entró en la lista a partir del 1978. Es una de las ciudades de Hispanoamérica que conservan la esencia española de finales del siglo XV y un paisaje distinto al de los andes ecuatorianos. En Quito está presente “un intercambio importante de valores humanos a lo largo de un tiempo o dentro de un área cultural del mundo, en relación con el desarrollo en la arquitectura o la tecnología, las artes monumentales, la planificación o el diseño urbano”, y este es otro de los criterios que aplica la UNESCO para seleccionar los sitios que pertenecen a su lista de Patrimonio mundial.

### GALÁPAGOS



2 Galápagos, BUCEO

Las islas fueron descubiertas en 1535 por el dominio de Tomas de Berlanga, y en 1835 el naturista Charles Darwin comprobó su teoría de la evolución en el archipiélago. La distancia que

las separa del continente hizo de ellas un hábitat complejo, y con diversidad de especies. La presencia del hombre ha hecho que las islas entren en un estado de alerta ya que ha introducido especies foráneas como perros, gatos y ratones que alteran el ciclo de la vida en algunas especies.

El equilibrio de las islas se mantiene frágil y muy delicado, y es propicio el manejo primordial de control de las especies foráneas, y un estricto control del turismo y otras actividades humanas. Es interesante saber que su flora y fauna evolucionaron extraordinariamente hasta que el hombre llegó a ellas por primera vez, al no haber especies depredadoras durante miles de años hacen que la fauna de las islas no se sientan amenazadas por la presencia del hombre ni de otros animales.

En 1978 fueron declaradas Patrimonio de la Humanidad las islas Galápagos y se las considera como uno de los mayores tesoros de la humanidad, sobre todo por la evolución de vida en sus tierras, originadas por diferentes erupciones volcánicas.

### PARQUE NACIONAL SANGAY



3 Sagay, LAGUNA DE LIMPIOPUNGO, al fondo el volcán cotopaxi

El parque cuenta con volcanes activos que en sus nevados muestran imponentes choros de lava



<sup>4</sup> Sagay, LAGO SAN PABLO DE IMBABURA

## CUENCA



<sup>5</sup> Cuenca, El Vado, monumento al palo ensebado

La ciudad fue inscrita el 1 de diciembre de 1999 en la lista de Patrimonio de la Humanidad

En 1983 el Parque Nacional Sangay se incluye en la lista de la UNESCO. Es la tercera área más protegida del Ecuador y abarca gran variedad de paisajes y ecosistemas como montañas cubiertas de nieve que se mezclan con las zonas bajas que forman parte del oriente, provocando la existencia de varias especies ahora endémicas. V, y al adentrarse más hacia el oriente, aparecen criaturas como el tapir de montaña, el oso de anteojos y el cóndor andino.

en la que constan 220 ciudades. Este reconocimiento se dio, sobre todo, por haber mantenido la cuadrícula original del centro histórico, desde su fundación.

La utilización de materiales como piedra, adobe, tapia, madera, bejuco en la construcción neoclásica europea; la belleza de los balcones con torneados en madera; la utilización de cielos rasos, entre otras características, hacen de Cuenca una ciudad digna de este nombramiento. Pero, además de la arquitectura, la ciudad cuenta con tradiciones propias, como el pase del niño viajero, las fiestas de corpus, ejemplos de religiosidad, la gastronomía y otras costumbres que la hacen merecedora del título de la UNESCO.

## EL TEJIDO TRADICIONAL DEL SOBRERO DE PAJA TOQUILLA



<sup>6</sup> Freddy Rivadeneira Lascano, Toquillera, Ministerio de Turismo

Este tejido se elabora con las fibras de una palmera que crece en las costas del Ecuador, los agricultores la cultivan y más adelante, los toquilleros recogen los tallos y separan la fibra de la corteza verde, hirviendo esta última para eliminar la clorofila y secándola después con carbón de leña y azufre para que se blanquee.

Con esta materia prima, los tejedores comienzan el tejido de la copa y del ala del sombrero. Este proceso puede durar desde un día hasta ocho

meses. Finalmente se lava y se blanquea el sombrero antes de plancharlo y darle forma.

A la riqueza cultural e intangible de Cuenca se suma el tejido de paja toquilla, actividad que no ha desaparecido de la capital azuaya aunque como sustento básico está concentrada en algunos cantones de la provincia. Hay que destacar al respecto el empuje dado por las toquilleras sigseñas organizadas en varias asociaciones, que han luchado por este reconocimiento y cuya habilidad artesanal es la transmitida de generación en generación.

Respecto a los productos elaborados con paja toquilla, la sola candidatura a nivel mundial constituye un espaldarazo para una tradición que tiende a desaparecer en nuestro medio, por considerársela poco rentable debido a su reemplazo con fibras sintéticas. En un mundo desarrollado como el nuestro creciente aprecio para los trabajos artesanales, siempre y cuando se los promocióne en forma intensa y adecuada, lo cual, sólo puede hacerse con el apoyo gubernamental. Cuenca, Azuay y el Austro en general tienen a la artesanía como su mejor carta de presentación a nivel global. Para concretarlo hay que borrar la arraigada convicción, de que se trata de una actividad hogareña, h y entre pequeñas comunidades, cuya producción no va más allá del consumo interno en la mayoría de los casos. Debemos salir al mundo con cantidad y calidad, apoyados por el reconocimiento internacional que resulta muy valioso. (El Mercurio).

Para las comunidades y personas que se encargan de la elaboración de este sombrero, la tradición artesanal constituye un rasgo distintivo de su identidad y un componente de su patrimonio cultural.

◀ El tejido entró en la lista el 5 de diciembre del 2012. El nombramiento se había exigido durante muchos años.

## 2.2 Clasificación del Patrimonio Cultural

El patrimonio cultural se clasifica de la siguiente manera:



<sup>7</sup> El prohibido



<sup>9</sup> Carnalita Pesantez, El Cajas

### PATRIMONIO INTANGIBLE



<sup>8</sup> Mama Negra La Tacunga

Integran la cultura popular las diferentes lenguas, los modismos regionales y locales, la música y los instrumentos musicales tradicionales, las danzas religiosas y los bailes festivos, los trajes que identifican cada región del Ecuador, la gastronomía, los mitos y leyendas, las adivinanzas y las canciones de cuna; los cantos de amor y villancicos; los dichos, los juegos infantiles y las creencias.

Fuera de la clasificación anterior encontramos el espíritu de un pueblo. A través de estos elementos encontramos saberes, técnicas, y la memoria de los antepasados.

El patrimonio intangible se caracteriza por "el conjunto de rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o un grupo social".

### PATRIMONIO NATURAL

Para la UNESCO los patrimonios naturales son territorios o hábitats que tienen una variedad de flora y fauna que se consideran como monumentos de la humanidad, pueden ser reservas de la biosfera, reservas nacionales, y santuarios de la naturaleza. Estos paisajes deben de tener un valor relevante en el medio ambiente.



10



11



12



13



14

## PATRIMONIO TANGIBLE INMUEBLE

El patrimonio tangible inmueble es la otra cara de la cultura, se refiere a las acentuaciones, sitios y edificaciones de valor histórico o científico, estos bienes son de mayor tamaño y difíciles de transportar, las estructuras varían desde una casa hasta un sitio o terreno arqueológico.



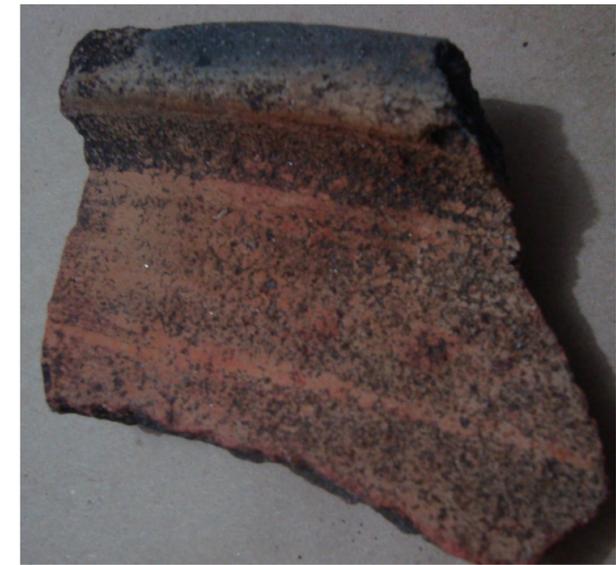
<sup>15</sup> Catedral la Inmaculada

## PATRIMONIO CULTURAL

Cada pueblo tiene su propia historia, sus costumbres, y bienes culturales que se recogen es lo que hoy conocemos como patrimonio cultural. A la sociedad se le debe otorgar un reconocimiento histórico, científico y simbólico, son estos cánones los que moldean la identidad y formas de vivir de un pueblo y sirven como referentes para las generaciones futuras.

## PATRIMONIO TANGIBLE MUEBLE

El patrimonio tangible mueble se refiere a los objetos de culturas que se pueden tocar o pueden ser transportados de un lugar a otro, como los objetos arqueológicos, artísticos, etnográficos, tecnológicos, religiosos de origen artesanal o folclórico que constituyen colecciones importantes para la ciencia y la cultura. folklor grabada y documentada que nos permite el conocimiento de las raíces ecuatorianas.



<sup>16</sup> Nulti, Restos Arqueológicos

# 3 Cuenca

## Patrimonio de la Humanidad

“Solo después de haber conocido la superficie de las cosas, se puede uno animar a buscar lo que hay debajo. Pero la superficie de las cosas es inagotable...”  
Italo Calvino

Cuenca Patrimonio de la Humanidad posee un centro histórico, el cual es la zona más residencial y antigua de la ciudad, tiene una extensión de 178 hectáreas, y dentro de la misma se observan construcciones de gran valor arquitectónico que consolidan la imagen de la ciudad, también se encuentran zonas arqueológicas, barrios artesanales (panaderías, suelerías, etc.) Y sitios de gran importancia paisajística y cultural.

### 3.1 Cuenca, Arquitectura Patrimonial



<sup>17</sup> Antigua casa Florencia Astudillo

La arquitectura patrimonial es el pan y la sal de cada día, el alimento que nos permite nutrir nuestro sentido de pertenencia dentro del ejercicio de la diversidad y de la interculturalidad. Además, es el sustento del desarrollo social y económico del país y un elemento que fortalece las identidades ciudadanas con sus entornos ambientales y culturales. Es lo que somos y lo que tenemos (Espinosa Garcés, María Fernanda, 2011)



<sup>18</sup> Clínica Bolívar

Además, el sustento del desarrollo social y económico del país y un elemento que fortalece las identidades ciudadanas

Cuenca es considerada Patrimonio de la Humanidad por diferentes razones, una de ellas es su gran riqueza arquitectónica ya que conserva el trazado original del centro histórico colonial, además de todo lo que engloba su cultura.

La arquitectura de la ciudad de Cuenca, es reconocida en todo el país por mantener sus raíces coloniales durante décadas. Vemos casas, con balcones coloridos y embellecidos con adornos hechos en forja, madera, o cielos rasos. Es necesario que los habitantes de la ciudad conozcan estos inmuebles y a esto responde este proyecto con el que se intenta compartir la magnitud del patrimonio de Cuenca y su historia, para que los cuenecanos valoremos la cultura de nuestra ciudad. Si bien muchas personas valoran la arquitectura del centro histórico, hace falta más difusión.

Durante la Colonia, se elaboraron pinturas, objetos de orfebrería, documentos y libros que forman parte de nuestra herencia cultural y científica, la mayoría se encuentran resguardadas en diferentes instituciones, han sido tomadas por empresas públicas y privadas o son parte de museos históricos.

Si retrocedemos un poco más el tiempo, nos encontramos con las culturas inca y cañari, de las cuales conocemos importantes edificaciones que sirvieron de rituales a los dioses, en Cuenca, el más cercano se encuentra en el Pumapungo, un sitio reconstruido por arqueólogos e historiadores que han encontrado piezas importantes.

El nombramiento de Patrimonio Cultural también cubre la conservación de los árboles, en relación a esto el municipio lanzará un concurso para que la gente proponga y escoja determinadas especies con características de longevidad y originalidad,



<sup>19</sup> Clínica Bolívar, PILAR DECORATIVO

para que sean declarados como árboles patrimoniales de la urbe.

### 3.1.1 ANÁLISIS ARQUITECTÓNICO DEL CENTRO HISTÓRICO

#### ORIGEN



<sup>20</sup> Catedral Vieja

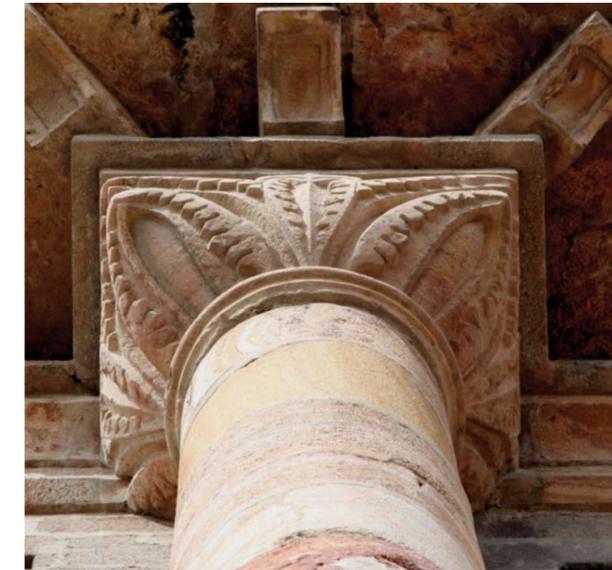
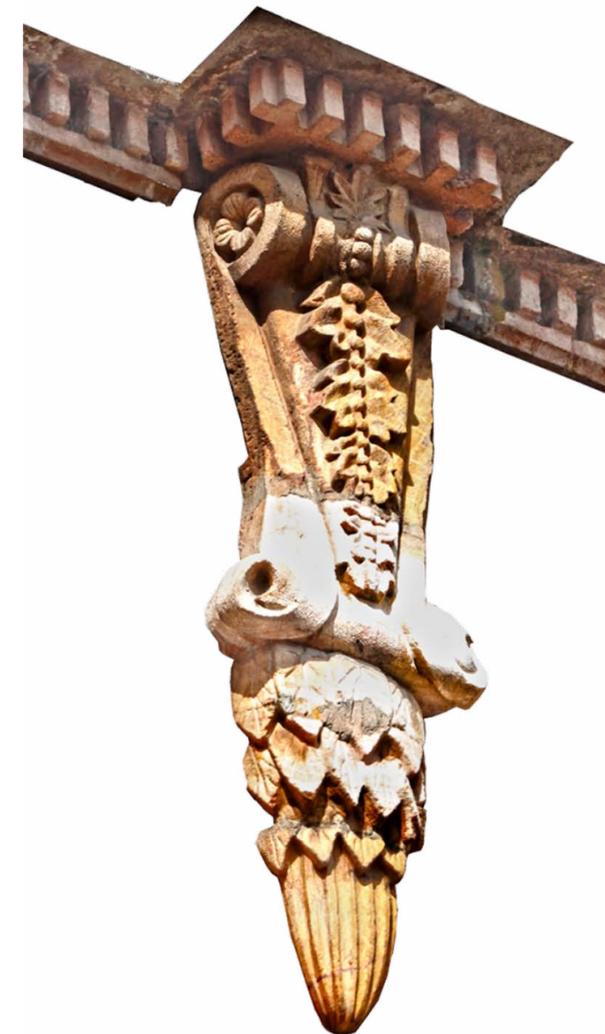
En la época de la fundación fueron elementales la iglesia y el cabildo. 400 años después de Cuenca aún mantiene tres clases de construcciones que corresponden a los poderes político gubernación y la municipalidad, el poder religioso con las dos catedrales y el judicial que representa la corte superior de justicia. El trazado original de la ciudad se mantiene hasta nuestros días.

Las calles de la ciudad también forman la parte principal por que conservan el adoquín de piedra y son escenarios de grandes manifestaciones religiosas populares como el pase del niño y fiesta del Corpus Christi.

En Cuenca, además se encuentran importantes monumentos dedicados a personajes célebres como el de Abdón Calderón, héroe cuencano que pugnaba por la independencia de la corona español o el monumento a Luis Vargas Torres, fusilado a un costado del Parque Calderón.

#### LOS ACABADOS

Tienen varios estilos que relacionados unos con otros crearon otros nuevos y fueron un gran aporte para la cultura y, sobre todo, la fachada de la ciudad. Aquí radica la importancia de la arquitectura y constituye una herencia innegable que nos permite entender la necesidad e importancia de su preservación. (UNESCO whc.unesco.org/pg.cfm)



<sup>21</sup> Corte Superior de Justicia, PILAR EXTERIOR



<sup>22</sup> Clínica Bolívar, PILAR DECORATIVO

## 3.2 SITUACIÓN ACTUAL DEL PATRIMONIO

### ANTECEDENTES

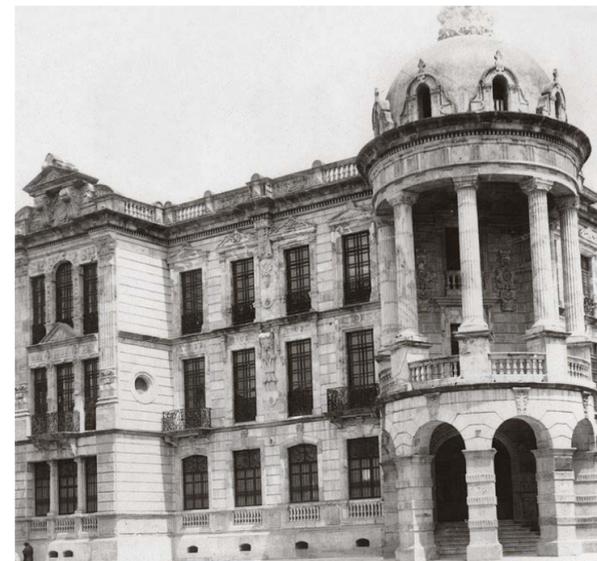
A inicios del siglo XIX nace la nueva ciudad moderna, se inaugura la primera planta de tratamiento de agua potable. Llega el servicio telefónico, y la ciudad empieza a transformarse con el adoquinamiento de las calles y la inauguración del aeropuerto. Nacen nuevos lugares como el Cementerio Municipal y se establecen mercados para el intercambio de productos.

En esta época cambian de manera trascendente las características arquitectónicas de los inmuebles de la ciudad, la modernidad hace que ésta crezca. Un grupo de arquitectos e ingenieros influenciados por las innovaciones modernistas derrocan algunos edificios simbólicos como el antiguo Municipio y la Gobernación por ser consideradas insalubres, y en su lugar se levantan altos edificios de hormigón y se planifica una nueva ciudad “la ciudad del jardín” en la zona del Ejido.

Paralelamente, surgió el ánimo de conservar y reconocer antiguas casonas coloniales y volverlas útiles en los tiempos modernos; de rescatar y valorar algunos edificios coloniales y republicanos que se encontraban en estado ruinoso, como por ejemplo la casa Temperancia que hoy en día es el Museo de Arte Moderna; o el convento del Carmen de la Asunción, de las madres conceptas, y la catedral vieja entre otras. Para esto se utilizaron los mismos materiales (como ladrillo, madera, piedra y teja).



<sup>23</sup> Catedral en Construcción



<sup>24</sup> Palacete, actual Alcaldía

### PATRIMONIO PERDIDO



<sup>25</sup> Cuenca, Antigua Gobernación.

Conociendo a Cuenca como ciudad patrimonio, resulta difícil pensar que en las décadas de los 50 y 70, surgieron un grupo de arquitectos e ingenieros interesados en el progreso de la ciudad, entendido como la eliminación de antiguos inmuebles, que se consideraban viejos, antihigiénicos, insalubres, inservibles o simplemente se veían inútiles por el valor de su terreno.

### PROBLEMÁTICA

Cuenca acoge a más de 100.000 turistas al año, entre extranjeros y nacionales, 60% y 40% respectivamente, así lo explica Fabiola Jadan encargada de la información de itur. Entonces podemos hablar de un desconocimiento por parte de los ecuatorianos del patrimonio arquitectónico y cultural de nuestra ciudad.

El título de Cuenca como Ciudad Patrimonio Cultural de la Humanidad, es una responsabilidad que obliga a las instituciones y a los ciudadanos, a velar porque la ciudad siga siendo digna de este nombre y haya una permanente gestión para preservarlo, pues los organismos internacionales están vigilantes de las obligaciones que implica tal declaratoria. (Cuenca Patrimonio, 2009)

Cuenca con un centro histórico que data del siglo XVI y declarada Patrimonio Cultural genera una gran afluencia de turistas, alcanzando un 86% de la capacidad de hoteles, según los datos recopilados por el Ministerio de Turismo, durante las festividades.

A comparación de otras ciudades, los turistas al conocer Cuenca como patrimonio, se muestran interesados por las edificaciones de gran riqueza histórica, al salir a caminar por sus calles se puede apreciar una ciudad colonial, herencia de nuestros antepasados. Pero, lastimosamente los habitantes de la ciudad conocen muy poco sobre estas construcciones, por qué están ahí, cuándo y quienes las crearon, etc.

El valor histórico no se relaciona solo con lo colonial, también lo hace con lo andino, parte de la cultura que la gente debe conocer y cuidar, tenemos símbolos valiosos que se han perdido con las construcciones de muchas edificaciones.

## LA RECUPERACIÓN DEL PATRIMONIO

No encontramos mucha información que sea relevante y profunda y que nos sirva para valorar y cuidar estos bienes arquitectónicos, la ausencia de comunicación es muy perceptible, a pesar de que tenemos mucha información archivada. La comunidad en la gran mayoría no se interesa por auto educarse; la falta de difusión y comunicación es un grave problema que puede llevarnos a irrespectar estos bienes, esto llevaría a empresas públicas y privadas a gastar grandes sumas de dinero en restauración, sobre todo de los que no son considerados como bienes patrimoniales.



El Ministerio de Coordinación de Patrimonio y el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural han realizado una gestión positiva en relación a la restauración de templos, inmuebles, muebles, museos y bienes inmateriales en todo el país. La declaratoria de emergencia en el sector patrimonial, impulsó una intensa acción protectora para Cuenca, mediante intervenciones en numerosos bienes patrimoniales, incluidos sitios arqueológicos. Templos y museos de la ciudad lucen el esplendor de su arquitectura y son objeto de admiración y respeto por propios y extraños, lo que ha fortalecido la imagen de la ciudad.

Adicionalmente, se ha dotado a más de 30 bienes patrimoniales de sistemas de seguridad electrónica, con alarmas y sensores, así como se ha procedido a la fumigación para el tratamiento emergente de mitigación por efectos de plagas en bibliotecas, notarías y archivos. El título de Cuenca como Ciudad Patrimonio Cultural de la Humanidad, es una responsabilidad que obliga a las instituciones y a los ciudadanos, a velar porque la ciudad sea cada vez más digna de ese honor y haya una permanente gestión para preservarlo, pues los organismos internacionales están vigilantes de las obligaciones que implica tal declaratoria.

26

## 3.3 PATRIMONIO ARQUITECTÓNICO DE LAS IGLESIAS, CUENCA

Cuenca es una ciudad que posee una gran cantidad de templos religiosos católicos, asentados sobre un espacio relativamente pequeño, dentro del plano cartográfico de la ciudad. La presencia de iglesias en la ciudad le dio fama de urbe conventual y religiosa. Los dos templos más antiguos son los que pertenecen a los monasterios de las Concepciones y de la Asunción, pues datan de las primeras décadas de la vida cuencana. Símbolo de la religiosidad, su volumetría, la concepción espacial y sus elementos ornamentales internos y externos forman parte de un estilo colonial barroco de alto nivel estético. Dentro de la construcción de estos templos se encuentran estilos y detalles neoclásicos y barrocos, sobre todo en las fachadas. Unas construidas con ladrillo y mármol como la Catedral Nueva y la iglesia de San Blas; en otras, en cambio se aprecian obras que siguen el estilo gótico con torres altas y detalles puntiagudos.

Edificio San Agustín, En rehabilitación es una muestra clara de la preocupación para la permanencia del mismo.

41

# SAN ALFONSO

## INFORMACIÓN

En este lugar se situaba el templo y convento de San Agustín. Sin embargo, los religiosos de esta orden abandonaron Cuenca y todos sus bienes fueron entregados a los misioneros redentoristas que llegaron a las ciudad en 1870, ellos deciden derrocar los edificios existentes, para construir un nuevo templo y convento. La congregación solicita a Europa un hombre con conocimientos de arquitectura; para esto es asignado alemán Juan Bautista Stiehle, joven con conocimientos en el arte de la construcción.

Los planos originales lo realizó el hermano Teófilo Ritche, pero se lo atribuye a Stiehle por las serias modificaciones a las que sometió el primer proyecto.

El templo se construyó en catorce años un tiempo relativamente corto para la época, gracias al apoyo de los fieles que colaboraron con su trabajo en la construcción. (Guía de Arquitectura, Cuenca 2007)

Este templo está situado entre las calles Simón Bolívar y Antonio Borrero, esquina.



27 San Alfonso, PUERTA PRINCIPAL

## DATOS IMPORTANTES

Para el ingreso al templo existen dos puertas de arco de medio punto, enmarcadas por espirales con molduras y dentículos, apoyadas sobre columnillas de orden corintio. Sobre la puerta central y en un rosetón se encuentra una imagen de la Virgen con el Niño en brazos, escultura tallada en mármol sobre fondo color bronce. Sobre las puertas

Laterales hay nichos enmarcados con molduras que debieron ser diseñados para resguardar imágenes religiosas. Un peculiar marcapasos denticulado separa el siguiente cuerpo, en el que se desarrollan bellos ventanales partidos con rosetones al centro, siendo el del cuerpo central el más elaborado. (Guía de Arquitectura, Cuenca 2007)



28 San Alfonso, TORRES

# CATEDRAL VIEJA

## INFORMACIÓN

La Catedral Vieja (Iglesia Matriz), es la edificación más antigua de la ciudad. Inicia su construcción con la fundación española de Cuenca, efectuada el 12 de abril de 1557 por el capitán gobernador don Gil Ramírez Dávalos, que le señaló una cuadra, al costado oriental de la plaza Mayor (hoy parque Calderón).

El marqués de Cañate, virrey del Perú, don Andrés Hurtado de Mendoza, le asignó los primeros fondos para la construcción de una ermita. Al levantarse la obra de la Iglesia Matriz, el rústico ermita de paredes de adobe queda dentro, todavía en pie, conformando el coro del nuevo templo.

La iglesia se erige a través de "mingas", trabajo que realiza la comunidad en persecución de una obra física. Para 1573 el templo ya estaba terminado, con sus altares y capillas. (Guía de Arquitectura, Cuenca 2007)

## DATOS IMPORTANTES

El constructor fue el carpintero Francisco de San Miguel, aunque hubo otros constructores, ya que la iglesia como la conocemos hoy es el resultado de una serie de intervenciones y ampliaciones.

Desde el siglo XVI existió la costumbre, en ésta y todas las iglesias de la ciudad, de vender sepulturas a los vecinos para ser enterrados en el piso de las naves; aquellos que adquirirían sepulturas pertenecían a los sectores acomodados de la sociedad cuencana, mientras que los sectores populares se hacían enterrar en el ayacorral ("cercado de los muertos"), espacio ubicado al costado oriental de la Iglesia. (Guía de Arquitectura, Cuenca 2007)



29 Cuenca, CATEDRAL VIEJA



30 Cuenca, TORRE

Este templo está situado entre las calles Mariscal Sucre y Luis Cordero 1557

Quienes proyectaron el edificio de la Iglesia Matriz lo orientaron longitudinalmente en sentido sur-norte, junto a la plaza mayor. En el coro se aprecia un órgano de fuelles que fue construido en 1737 y es sin duda uno de los más hermosos de América.

La inauguración del templo fue el 8 de diciembre de 1888, previo al evento de la colocación de la primera piedra que se hizo el 13 de junio de 1874. Las torres se terminan en 1945.



<sup>51</sup> Cuenca, CATEDRAL NUEVA

## 3.4 PATRIMONIO ARQUITECTÓNICO DE LAS CASAS, CUENCA

Cuenca es una ciudad que posee una gran cantidad de casas, asentados sobre un espacio relativamente pequeño, dentro del plano cartográfico de la ciudad. La presencia de casas patrimoniales en la ciudad le dio status, y la ubica en una ruta turística. Una de las más importantes construcciones, es, el ex banco del Azuay actualmente la alcaldía por ser en sus tiempos uno de los bancos más sólidos y solventes de la capital cuencana, esta arquitectura es neoclásica francesa, construida con mármol, así también encontramos la casa de Chaguarchimbana con estilos puramente coloniales, esta fuera del centro histórico de la ciudad, por ser catalogada como quinta. Cuenta con una plaza grande, que da fe de la presencia de herrerías gracias a los monumentos que están ubicados en ella.

# ALCALDÍA

## INFORMACIÓN

Edificio de fuerte connotación histórica y el mejor ejemplo de arquitectura de influencia francesa de obra nueva en la ciudad, fue diseñado por el arquitecto quiteño Luis Felipe Donoso Barba, quien estudió en Bélgica.

1922 - 1926, tiempo de construcción.

En Julio de 1912, un eminente empresario cuenecano, Don Federico Malo Andrade, juntó a importantes ciudadanos cuenecanos como Roberto Crespo Toral, Alberto Muñoz Vernaza, Rafael María Arízaga, Hortensia Mata de Ordóñez, Octavio Vega Garrido, Remigio Crespo Toral, Benigno Polo, entre otros, para reunir el capital y fundar el primer banco en la ciudad de Cuenca. Uno de sus primeros empleados fue Don Aureliano Vázquez Flores y se mantuvo como empleado del banco desde su fundación hasta 1971



<sup>32</sup> Alcaidía de Cuenca

## DATOS IMPORTANTES

Es un palacete que se destaca solemne de su contexto inmediato, no sólo por sus singulares aciertos estéticos formales y de escala, sino también por su cromática lograda, al usar mármol de las minas de Sayausí, en colores miel y rosa, que cubren completamente la fachada.



<sup>33</sup> Corte superior de justicia

# CHAGUARCHIMBANA

## INFORMACIÓN

Esta quinta lleva el nombre del sector en que se ubica, el de Chaguarchimbana, en la calle de Las Herrerías. Chaguarchimbana significa "el penco del vado", es decir, el "chaguarquero", que indica el lugar menos profundo para cruzar el río.

En 1908, Chaguarchimbana pasa a poder de su sobrina, la señorita Florencia Astudillo Valdivieso, persona de espíritu cristiano y filantrópico, dedicada a la realización de obras benéficas, que en 1935 dona esta y otras propiedades al asilo de Cristo Rey. Desde 1952 se emplea como casa de inquilinato.

En 1969, la quinta es adquirida por el Municipio de Cuenca. En 1988, la casa es entregada en como dato a la Fundación Paúl Rivet, para que sea restaurada y que en ella funcione el Museo de la Tierra y las Artes del Fuego; la restauración fue realizada en 1992.



<sup>35</sup> casa de chahuarchimbana

## DATOS IMPORTANTES

Su emplazamiento se da en un lugar que fue testigo de importantes hechos históricos; durante el período incásico, pasaba por aquí el Camino Real, que comunicaba las dos ciudades más importantes del Tahuantinsuyo, Tomebamba y Cuzco. La organización básica de la casa de Chaguarchimbana es bastante simple y obedece a un modelo colonial: soportales y galerías de ingreso, amplios espacios que se organizan alrededor de un patio de bellas proporciones, con corredores laterales en los que se emplazan las escaleras.



<sup>34</sup> imagen del balcón de la casa de chahuarchimbana

Este templo está situado entre las calles Simón Bolívar y Antonio Borrero, esquina. Se planificó para ser la sede del Banco del Azuay, institución pionera en el Austro. Considerado como uno de los bancos más sólidos del país, llegó incluso a trabajar con filiales europeas. Emitió además papel moneda en los primeros años de su fundación.

◀ Calle de Las Herrerías, plaza del Herrero 1870  
En esta zona se afincaron los potentados de la ciudad, no sólo por el paisaje, sino también porque se trataba de un área privilegiada para el aprovisionamiento inmediato de bienes agrícolas para las necesidades diarias.

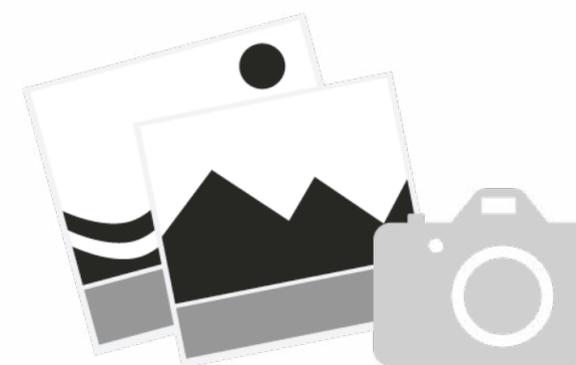
# 4 Turismo de la ciudad de Cuenca

## ANTECEDENTES HISTÓRICOS DEL TURISMO.

El turismo surge del deseo de conocer y comprender culturas ubicadas en diferentes regiones, es uno de los más importantes vehículos para el intercambio cultural, ya que proporciona a los habitantes, grandes oportunidades y a los visitantes, experiencia y conocimiento.

El ser humano siempre ha tenido la necesidad de explorar más allá de sus fronteras, ese es uno de los motivos para que surjan los viajes, desde épocas remotas existen relatos de historia de viajeros que han descubierto nuevos lugares y que, con el paso del tiempo, han comprendido y conectado diferentes costumbres y tradiciones.

El Turismo es un fenómeno social que consiste en el desplazamiento voluntario y temporal de individuos o grupos de personas que fundamentalmente por motivos de recreación, descanso, cultura o salud, se trasladan de un lugar de residencia habitual a otro en el que o ejercen alguna actividad lucrativa ni remunerada, generando múltiples interrelaciones de suma importancia económica y cultural (Padilla, 1980, pág. 74)



## 4.1 EL PATRIMONIO Y TURISMO EN CUENCA

Pero Cuenca en un principio no se llamaba así, sino Guapondélic o "Llano Grande como el cielo". Pero el Inca Túpac Yupanqui hizo degollar a 8 mil prisioneros y la llamo "Tomebamba" que quería decir "Llano del Cuchillo". Más tarde los españoles la fundaron como Cuenca.

En Cuenca podemos encontrar gran variedad de sitios turísticos, por los que, cada año cerca de 100.000 turistas la visitan. De éstos solo 13.480 se han registrados en la oficina de iTur ubicada en el centro de la ciudad. El 60% son turistas extranjeros, sobre todo, estadounidenses y europeos, y el 40% restante son turistas nacionales. Todos vienen por que la ciudad les ofrece un clima agradable, acogedor y además, brinda una gran variedad de espacios de distracción y entretenimiento como el practicar varios deportes de aventura: canopy, escalada, barranquismo, puenting, parapente.

Actualmente el turismo está en auge en la ciudad, según Fabiola Jadan encargada de la información a turistas en la oficina de itur, el turismo en Cuenca ha crecido desde la declaratoria de la ciudad sin duda esta declaratoria ayudo muchísimo a promocionar a la ciudad en el exterior, o como menciona Diego Maldonado, guía turístico de la ciudad, los turistas son una fuente de ingre-

sos para la ciudad.

La ciudad posee muchas empresas de turismo que ayudan a promocionarla, pero también lo que hace falta es más difusión a nivel nacional. Esto se podría lograr con campañas publicitarias, como vallas, propagandas en los medios, etc.

Cuenca es una ciudad famosa por su artesanía y cultura, gracias a esto ha sido mencionada en grandes revistas como International Living y portales noticieros como BBC mundo y presenta a la ciudad como la tierra prometida, sobre todo para los jubilados. Esto ocasiona que "la visita de extranjeros sea cada día mayor y algunos obtienen bienes en la ciudad, la vida es más cómoda", otro artículo de La revista alemana STERN la calificó como el mejor lugar en América Latina para extranjeros, y NATIONAL GEOGRAPHIC la incluyó en su lista de las 50 mejores ciudades históricas del mundo.

### TURISMO NACIONAL

El turismo nacional es menor, en comparación con el turismo internacional. Según el Ministerio de Turismo las causas responden a elementos económicos, sociales, culturales y además, a la situación geográfica: Dentro del país, además, la gente prefiere trasladarse a zonas más bajas como la costa y las playas, o a la región insular.

El turismo le hace bien al país ya que es la quinta fuente de ingresos económicos y con él se mueven alrededor de 700 millones de dólares.

### TURISMO INTERNACIONAL

En la ciudad cada vez se ven más personas extranjeras mucho de ellos han creado una nueva vida, en la ciudad, la gente muestra un mayor interés por su cultura, El Ecuador se oferta mediante ferias de turismo, la última feria fue en Miami y el nombre de Ecuador quedo en lo alto gracias a los representantes del Ministerio de Turismo y operadores turísticos ecuatorianos, ellos compartieron sus experiencias en la denominada Los Angeles Times Travel Show 2013.

### DATOS IMPORTANTES DE LA CIUDAD

Cabecera Cantonal: Cuenca

Fecha de Cantonización: 12 de abril de 1557

Fiestas más Importantes: Cantonización: 12 de Abril; Independencia de Cuenca: 3 de Noviembre; Fiesta de las cruces el 2 de mayo. En diciembre se da el Pase del Niño.

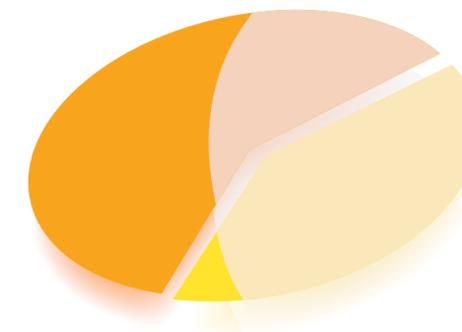
Actividades de las Fiestas: En diciembre se celebra el Pase del Niño, fiesta en la que se mezcla el folklore local con las tradiciones ancestrales y la fe religiosa.

El Septenario comienza con las fiestas del Corpus Christi y tiene una duración de ocho días. Se realizan procesiones con fuegos artificiales y bandas de pueblo.

### PORCENTAJE DE TURISTAS EN CUENCA

En los últimos registros del ITUR están registradas 13.480 turistas nacionales y extranjeros, el 60% son turistas extranjeros y 40% restante pertenecen al país.

- 60% son turistas extranjeros
- 40% son turistas nacionales



◀ El 60% son turistas extranjeros, sobre todo, estadounidenses y europeos, y el 40% restante son turistas nacionales de Quito y Guayaquil.

*“EL DISEÑO BUSCA UN EQUILIBRIO O ARMONÍA ENTRE LOS DIFERENTES TIPOS DE CONOCIMIENTOS NECESARIOS PARA HACER PRODUCTOS EFICACES Y VALIOSOS. TRATA DE EQUILIBRAR E INTEGRAR ASPECTOS DE LAS BELLAS ARTES, INGENIERÍA, Y LAS CIENCIAS SOCIALES EN LA ACTIVIDAD DEL PENSAMIENTO DEL DISEÑO. BUSCA EL CENTRO DE EQUILIBRIO ENTRE ESTOS FACTORES EN LUGAR DE INSISTIR EN UNO U OTRO COMO PRINCIPAL.”*

*Richard Buchanan*



## 5 Diseño centrado en el usuario

El diseño nos facilita la vida, siempre y cuando si al diseñar seguimos las reglas de diseño, hay que valorar la funcionalidad sin dejar de la lado la estética, cuando se realiza un proyecto, es importante conocer que existe un gran estudio para lograr el objetivo planteado, en el caso de nuestro proyecto se estudia la forma, la funcionalidad, y la tecnología, esto es lo primordial para que cumpla con los objetivos, pero hay que tomar en cuenta, la experiencia con el usuario, a la misma vez que hace que se vuelva muy útil, utilizar una y otra vezw la aplicación, según Hassenzahl, La usabilidad se fundamenta en las técnicas HCI (Human Computer Interction), sin embargo, en los últimos quince años, la HCI ha pasado de valorar exclusivamente la utilidad de las aplicaciones tecnológicas, a realizar una valoración mas amplia conocida como “cualidades Hedónicas” en las experiencia de usuario (Hassenzahl, 2003; Hassenzahl y Monk, 2010).

## 5.1 ADOPCIÓN DE NUEVAS TECNOLOGÍAS.

Cuando hablamos de diseño gráfico, imaginamos imágenes sin movimiento, cerrando nuestro pensamiento a poder interactuar con estas. Pero con las nuevas plataformas podemos hacer que estas imágenes puedan interactuar con el usuario. En el medio existen un sin número de plataformas en las que podemos trabajar, esto hace que el mercado del diseño se expanda, en este caso a los dispositivos móviles.

### 5.1.1 DISEÑO COMO EXPERIENCIA



<sup>36</sup> Candy Crush

“La experiencia de usuario es la suma de factores que hacen que el usuario se sienta cómodo y olvide la tecnología por momentos, los define interacción y es la pregunta respuesta.” (Dillon, 2001)

(Knapp Bejeren 2003) es más específico al definirla como “conjunto de ideas, sensaciones y valoraciones del usuario resultado de la interacción con un producto; es resultado de los objetivos del usuario las variables culturales y el diseño de la interfaz” el nos dice que no solo se debe tomar en cuenta la parte resultante si no también los elementos con los que se compone.

En métodos de investigación sobre la interactividad con los usuarios, uno es poner al usuario frente al ordenador y evaluar sus procesos cognitivos, frente a la aplicación, son procesos en los que solo se evalúa la interacción racional, básicamente procesos sapiens, dejando atrás los sentimientos humanos (Djajadiningrat, Overbeeke, Veenen; 2000)(hekkert; 2001)

## 5.2 PROPUESTA DE DISEÑO

### 5.2.1 GUÍA PATRIMONIAL; PLATAFORMA MULTIMEDIA

Después de conocer la ciudad de Cuenca desde el patrimonio arquitectónico y conocer el invaluable valor que tienen estos edificios patrimoniales, y la cantidad de turismo que genera el título de patrimonio de la humanidad, y el desconocimiento de las personas ante estas obras de arquitectura es difícil pensar que en una época de modernismo de la ciudad un grupo de arquitectos planteaba demoler estos edificios, y acabaron con unos pocos, esto por la falta de conocimiento, insalubridad en los bienes y al estar situados en zonas de alto valor económico.

Durante el proceso se plantea hacer una guía patrimonial dentro de una plataforma multimedia, de fácil acceso y manejo para el usuario, en ella se podrá encontrar información geográfica, cultural y fotografías.

La elaboración de la guía parte de un proceso multidisciplinario en el que se siguen reglas de diseño y de programación. Se propone hacer una interfaz que resuelva las necesidades de comunicación en tiempo real mediante un sistema g.p.s.

*“La herramienta no esta separada de la persona. Es parte de ella”  
Marshall MacLuhan*

En un experimento de diseño basado en el concepto fundamental de Heidegger “las personas no se dan cuenta de lo familiar que le suelen ser las herramientas en las tareas, precisamente por las mismas razones que uno no piensa en los dedos mientras se ata los cordones” (Hernández, 2010), esto quiere decir que la tecnología está tan pegada a nuestra vida que ya no se puede pensar la sociedad sin ella. Actuamos dentro de un sistema manejado por las máquinas que nos facilitan la vida y es difícil no encontrarnos con la tecnología en una ciudad en vías de desarrollo.

Solo se utiliza métodos cognitivos para evaluar a los usuarios dejando atrás, el comportamiento emocional, esto influye al usuario al consumo de productos interactivos.

## MEDIO CALIENTE: ALTA DEFINICIÓN - MÁS INFORMACIÓN - MENOS PARTICIPACIÓN.

McLuhan, es el creador del concepto acerca de los medios de difusión masiva y la sociedad de la información, y es quien propone la diferenciación entre medios fríos y calientes, nos dice que los medios de comunicación son extensiones de la persona. Esta diferencia se mide mediante la participación del ser humano y la definición de los datos transmitidos a través de un medio, estos son los criterios de McLuhan que se toman para hacer que este proyecto sea un medio caliente que comparta y comunique la estética de las fachadas y estilos de las casas patrimoniales de las casas de Cuenca



<sup>37</sup> Cuenca, CLÍNICA BOLÍVAR

## MEDIO FRÍO: BAJA DEFINICIÓN - MENOS INFORMACIÓN - MÁS PARTICIPACIÓN.

Esto se puede lograr mediante una fotografía de alta definición, un ejemplo sería una caricatura en blanco y negro que le da al usuario varias opciones en su imaginación para componer la estética el fondo y el contexto en el que se encuentra, por otro lado un medio caliente sería mostrarle al usuario una fotografía que podría hablar por si mismo el usuario se sentiría con mayor información visual. (McLuhan, 1977: 47).



<sup>38</sup> Cuenca, CLÍNICA BOLÍVAR

**La tecnología** es un medio que ha ido formando brechas generacionales estas son de dos tipos los nativos digitales y los nativos inmigrantes, esta es la revolución digital de esta era. (Marc Prensky)

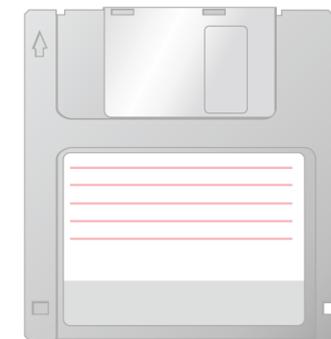
### INMIGRANTES DIGITALES

El mundo cambia constantemente y un factor esencial es la tecnología, la migración digital es conocida por transformar las bases de la educación y a los habitantes. La aparición de nuevos sistemas telematizados, computadoras, celulares interfieren en los cánones de pensamiento de los inmigrantes digitales ya que ellos están acostumbrados a los medios impresos y la pantalla les produce una sensación de incomodidad.

Este público lee con más frecuencia libros y diarios, se plantea objetivos a largo plazo; tiende a escribir correctamente; si se acerca a los videojuegos lo hace únicamente en su tiempo libre, el multitasking es algo realizado con dificultad y no es efectivo; tiende a ser cautelosos en el uso de nuevas tecnologías; es más cauteloso a la hora de adquirir nueva tecnología, debido a que no ha aprendido a operar sistemas nuevos y no está acostumbrado a la actualización, prefiere quedarse con algo que le es familiar; y siente más reparo en colocar información personal en Internet. (Ignis, 2011, págs. 1-2)

### NATIVOS DIGITALES N-GEN

Se llaman **N-GEN** a la generación que a mediados de los 90 ha crecido con la nueva tecnología. Han tenido una cuna tecnología grande y viven rodeados de ordenadores, videojuegos, reproductores digitales de música, videocámaras, móviles, y se sirve de todas las herramientas de la era digital. Las personas de esta generación están acostumbradas a recibir información rápida, prefieren los gráficos e imágenes frente al texto, pueden realizar multitareas, se desenvuelven mejor cuando en la red, su lenguaje es abreviado debido a la utilización de mensajes de texto y de redes sociales, navegan fácilmente en las nuevas tecnologías y la información que guardan es, en su mayoría, digital.



## 5.3 MARKETING DIGITAL; TEORÍAS QUE AYUDAN A LA FUNCIONALIDAD

Durante el diagnóstico se ha visto necesario introducir teorías de marketing ya que con su sistema deductivo y lógico sobre la participación y predicción ayudan a orientar de mejor manera los objetivos del proyecto.

El marketing es más que una guía sobre mercado, ayuda a guiar el proceso de desarrollo y como percibe el usuario la tecnología contemporánea es necesario utilizar las teorías de marketing. Ya que él está constantemente bombardeado de publicidad. Jerome McCarthy desarrolló el modelo de las 4 P's del Marketing digital, propuso segmentar este universo ya que es mucho más complejo, a esta tarea se une Idris Mootee, el creador de las 4 P's del marketing interactivo o digital.

### EL MODELO: IDRIS MOOTEE

- Personalisation o Personalización
- Participation o Participación
- Peer-to-Peer Communities o Par a Par en comunidades
- Predictive Modelling o Predicciones modeladas

### PERSONALIZACIÓN:

Se refiere a la capacidad de rastrear, **medir comportamiento**, generando un perfil más personalizado para el usuario. Se refiere a las necesidades del cliente, Google con G-mail, Amazon y Facebook son ejemplos claros de publicidad que el cliente necesita.

- Escuchar a los consumidores
- Darles posibilidad de elegir
- Darle relevancia a su participación

### PARTICIPACIÓN

Es el mix del marketing que se involucra directamente con el cliente, **la experiencia Online se vuelve interactiva y promueve su participación** y opinión. Es el concepto de co-creación de valor, la realidad de Converse, Dell, o Nike, ya que los clientes eligen y definen sus productos.

- Desarrollar entornos adecuados
- Crear comunidades
- Premiar la participación

### PEER TO PEER (BOCA EN BOCA)

Se refiere a la social media, aspecto que se debe tomar en cuenta, sobre todo en las redes sociales, porque pueden llevar al éxito o al fracaso, como el caso de Nestlé y Kitkat. Esta es una herramienta que las empresas aprovechan para que los usuarios y clientes se enganchen con su marca. Es muy simple y responde a los siguientes pasos:

- Socializar los mensajes de marketing
- Generar confianza
- Facilitar el compartir la información

### PREDICTIVE MODELLING PREDICCIONES

#### MODELIZADAS

El internet, actualmente, hace se conozcan los pasos que da el usuario en el mundo virtual. Muchas empresas sacan beneficio de esto, porque tienen suficiente información de nuestro comportamiento, millones de datos que cada día se almacenan en servidores de todo el mundo. Estos datos se analizan y trazan las nuevas tendencias de comercialización Online. Un ejemplo es el de Google Analytics:

- Nuestro marketing debe ser capaz de aprender.
- Aceptar las preferencias del consumidor.
- Respetar la privacidad del consumidor.

## 6 Información Móvil

La tecnología se ha vuelto parte de nuestra vida, pasamos mucho tiempo, conectados utilizando aplicaciones, conseguimos, a través de los navegadores, información rápida. Gracias a las apps podemos acceder a información o funciones que nos interesan y facilitan la vida, por eso es imprescindible que el proyecto se realice en una plataforma digital, para facilitar la distribución y evitar el impacto ambiental.

iOS es una plataforma segura para nuestra aplicación, con la nueva era de los dispositivos móviles iPad se busca una presencia predominante en el Apple Store.

El avance tecnológico hace que los diseñadores replanteemos nuevos soportes para la gráfica y la comunicación visual, es por eso que debemos estar en constante capacitación para poder adaptarnos fácilmente a ellos.

## 6.1 El boom de las pantallas táctiles

Los táctiles están cambiando al mundo debido a la facilidad que ofrecen al navegar en la Web. A nivel mundial, Latinoamérica es uno de los mercados de crecimiento en ventas con los smartphones y las tablets. De acuerdo a estadísticas de Euromonitor International, las ventas crecieron 61% y 414% respectivamente durante el 2011, nuestro continente es un mercado muy rentable debido al consumo de tecnología.

La interactividad que ofrecen las pantallas es cada vez más rentable. Con respecto a esto existen nuevos desafíos, Alejandro Aciar en un artículo que aparece en la página [www.foroalfa.com](http://www.foroalfa.com) habla sobre la tecnología y menciona que el diseño gráfico deberá adaptarse a estas nuevas tecnologías, que reclaman el uso de recursos radicalmente diferentes respecto de los soportes estáticos tradicionales.

El diseño avanza de forma vertiginosa porque en la Web se aplican las variables de tiempo, interacción y movimiento. El diseño debe acompañarlas y al hacerlo es necesario plantearnos preguntas como estas:

¿Cuánto hace que las computadoras entraron en nuestra vida cotidiana?,

¿Cuánto hace que empezamos a comunicarnos por celular?

Nos pareciera que fue hace muchísimo tiempo pero la realidad es que nos invadieron hace poco con casi 10 años han logrado invadir nuestro mercado y nuestro entorno.

El gran auge de las comunicaciones digitales hizo que las empresas tengan su propia Web porque les permitía presentarse a todo el público, pero debido a la competitividad de las empresas en la Web ahora, buscan sus propias aplicaciones para poder vender y tener mayor interactividad con los usuarios. Todo esto lleva a que los diseñadores gráficos aprendamos a diseñar sobre nueva interfaz, aplicando nuestros conocimientos adquiridos y generando también nuevas formas de comunicación a través de lo visual.

## 6.2 Los nuevos soportes para el diseño gráfico

### 6.2.1 LA PANTALLA CAPACITIVA

El proyecto se orienta a las pantallas capacitivas, que son las que detectan la energía de sus proximidades. Éstas tienen un sinnúmero de electrones que son sensibles al tacto humano ya poseemos carga eléctrica; basta con deslizar el dedo para controlar el dispositivo.

Es importante conocer las plataformas para la propuesta de nuestro diseño, una de ellas es el formato, en el caso de los smartphones se debe tomar en cuenta que son dispositivos inteligentes ya que se conectan de forma remota sin necesidad de cables, por ejemplo si tenemos una cámara digital y tenemos una tablet de mesa táctil sus imágenes se desplegarían sobre toda la Tablet; lo mismo ocurre en el vaso con un chip, en él se extenderían imágenes sobre lo que tomamos. Por eso debemos conocer la superficie sobre la que vamos a diseñar. Es indispensable la funcionalidad de las interfaces para que el usuario interactúe adecuadamente con ellas.

Las nuevas pantallas táctiles miden 1 mm y se podrían adaptar a cualquier superficie, este es un gran mercado para diseñadores, por ejemplo los carteles en la vía pública, las paredes de interiores, la aplicación de imágenes que dejan de ser estáticas y que pueden, incluso, interactuar con

el usuario. De esta manera, cabe la posibilidad de renovar contenidos de manera instantánea para que esté a vista de todos.

Ebook es una librería digital, su tamaño es similar al de un libro común. La pantalla ha sido diseñada especialmente para que el texto pueda leerse bajo distintas condiciones de luminosidad. El fondo de la pantalla emula perfectamente el color del papel evitando el cansancio visual.

En la actualidad, los medios y soportes de comunicación están cambiando radicalmente y no tardan en hacerse presentes en nuestra vida cotidiana. No cabe duda de que en poco tiempo se ampliará el mercado laboral del diseño y quien aspire a trabajar en él, deberá adaptarse y aprender a producir comunicados gráficos e interfaces para el mundo digital, que poco a poco le seguirá ganando terreno al mundo físico. (Alejandro Aciar)

# Usabilidad dispositivos móviles

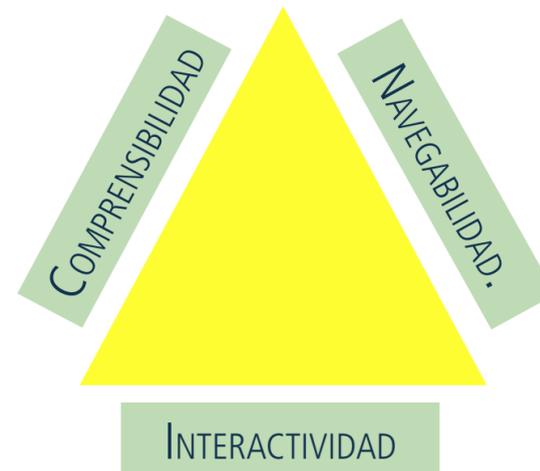
*“Educar a un niño no es hacerle aprender algo que no sabía, sino hacer de él alguien que no existía.”*  
*John Ruskin*

Los dispositivos móviles de Apple son adquiridos por el público por la elegancia y estética en su diseño y la facilidad de su uso. La interfaz multitouch está diseñada para ser simple, usable y a la vez cuenta con muchas funcionalidades, por eso son muy populares en el mercado.

La interfaz está compuesta por interruptores y botones, la respuesta inmediata provee facilidad y rapidez para el usuario. Esta interacción se da mediante gestos como deslizar, tocar y pellizcar para hacer zoom.

## 7.1 ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN

### 7.1.1 DISEÑO DE LA INFORMACIÓN (DI)



37

Estas son las tres palabras importantes que se debe de tomar en cuenta al momento de realizar un diseño digital, el diseño de información (DI) tiene variedad de raíces disciplinares.

(Martín Fernández, Francisco J.)

Es importante conocer que una aplicación de tecnología debe valorarse la estética como la funcionalidad para que el producto, funcione bien en la **experiencia con el usuario**, a la misma vez que hace que se vuelva muy útil, utilizar una y otra vez la aplicación, según Hassenzahl, La usabilidad se fundamenta en las técnicas HCI (Human Computer Interction), sin embargo, en los últimos quince años, la HCI ha pasado de valorar exclusivamente la utilidad de las aplicaciones tecnológicas, a realizar una valoración mas amplia conocida como "cualidades Hedónicas" en las experiencia de usuario (Hassenzahl, 2003; Hassenzahl y Monk, 2010).

El diseño de la información puede definirse como el arte y la ciencia de preparar la información, de modo que no pueda usarse por los humanos con eficacia y eficiencia. (Horn 1999) define los objetivos del diseño de información de un modo holístico, como la conexión entre la información, el pensamiento humano y el uso. Horn habla de una interacción global o total para que funcione bien el sistema y plantea tres requisitos:

- Documentos comprensibles.
- Sistemas interactivos.
- Espacios de información navegables.

La información en el pasado era algo más ordenada debido a que todo permanecía en bibliotecas, aunque esto provocaba que solo unos pocos accedan a ésta. Con la revolución de la tecnología, la información llega a mayor cantidad de personas, pero también ha sido siempre un instrumento de poder, en la toma de las decisiones Dervin propone varias técnicas como el "enfoque entendimiento".

### 7.1.2 INTERPRETACIÓN Y VISUALIZACIÓN DE LOS MISMOS

Un documento debe tener información rápida, comprensible, y clara. Un diseño que debe responder a perspectivas de disciplinas que conforman.

Un lenguaje visual es el conjunto de palabras, imágenes y formas que sirven para comunicar. Horn desarrolla una metodología de lenguaje visual llamada "n" y "sistema argumentativo".

La comunicación geográfica es un proceso que unido y reflexivo involucra al creador y al usuario. El uso reciente de gráficos interactivos que generan las representaciones mentales durante el análisis exploratorio se llama "visualización"

La comprensibilidad del documento se puede conseguir mediante la visualización de los com-

ponentes que los forman, esto se llama "visualización documental (vizdoc)" y define la capacidad de entender mejor los documentos por las imágenes sin necesidad de leerlas. (Spence 2000)

El diseño centrado en el ser humano debería realizarse a través de herramientas adaptadas que dieran una vista de la información coherente, global, manejable, propia, comunicativa, receptiva y panorámica, a la vez que evitara la sobreestructuración de la información.

## NAVEGABILIDAD DE LOS ESPACIOS INFORMATIVOS

Para diseñar un espacio interactivo hay que tomar en cuenta la facilidad que deben tener los usuarios al usarlo. Al diseñar la información se debe conectar tareas con el modo de encontrar el camino y de poner señales. Para guiar al usuario hay que tomar en cuenta:

- Un plan de acciones para alcanzar el destino.
- La transformación del plan según el comportamiento.
- La percepción y cognición en ruta para verificar el proceso.

La conexión entre las tareas cognitivas y “encontrar el camino” incluye:

- Diagramas de decisión, tareas y subtareas que requieren información.
- El establecimiento de señales en las tareas debe ignorar las consideraciones estratégicas.
- Facilitar la creación de los mapas cognitivos de información.

## INTERACTIVIDAD DE LOS SISTEMAS

La información mantiene una relación con los sistemas interactivos que incluyen el entorno social, el estado cognitivo del usuario, el sistema de diseño y la operación del programa.

Para que un sistema sea verdaderamente interactivo debe centrarse en el usuario y adaptarse a sus necesidades (Cooley, Seake Institute and journal AI and Society). Basado en las culturas y habilidades humanas:

Los espacios informativos se diseñan en base a dos conceptos la navegación espacial en el mundo y la navegación semántica a través de índices, y se pueden mejorar al añadir dimensiones sociales como el feedback, para socializar con el espacio, identificar el lugar y mejorar la sociabilidad. Se definen de dos maneras el espacio de información y el “lugar” de información. (Personal Social Navigación Project).

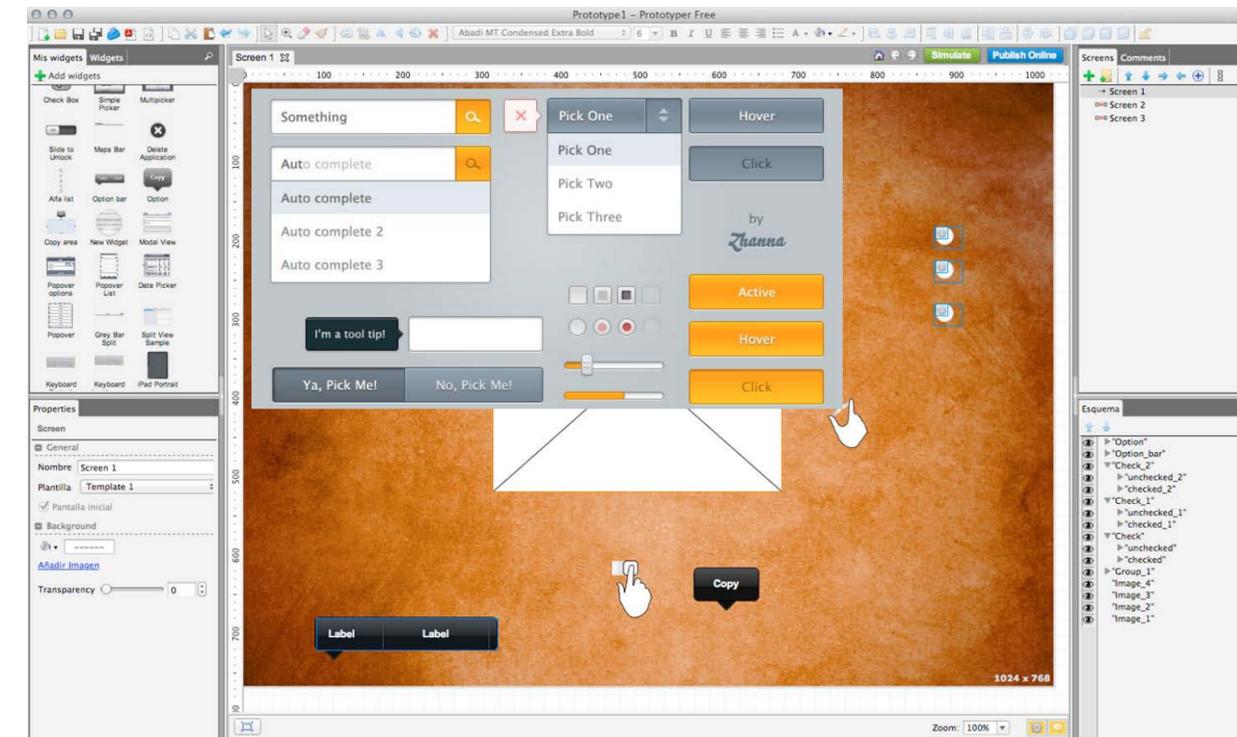
El diseño centrado en el ser humano debería realizarse a través de herramientas adaptadas que dieran una vista de la información coherente, global, manejable, propia, comunicativa, receptiva y panorámica, a la vez que evitara la sobreestructuración de la información.

## 7.2 ESPACIO WEB DISEÑO DE INTERFACES

El diseño de interfaces es un nuevo campo que los diseñadores debemos explorar a fondo, es un nuevo mundo en donde los límites del diseño se diluyen del objeto a la interface. (Gui Bonsiepe)

## DESARROLLAR MAQUETAS

Para poder empezar a desarrollar una app es necesario un conjunto sólido de patrones, como los bocetos de la interfaz sobre papel y el ajuste de las ideas para interactuar con la aplicación tomando en cuenta la optimización del tiempo.





## IPAD vs IPHONE

Se pretende realizar la maqueta para iPad debido a que se puede utilizar mejor la interfaz, ya que los usuarios tienden a esperar diseños de alta fidelidad en las aplicaciones del iPad que en las del iPhone.

Algo que no se debe hacer es ampliar una app de iPhone para que ocupe la pantalla del iPad. En su lugar, se necesita una aplicación para iPad que involucre al usuario de manera que le permita aprovechar al máximo su pantalla y su mayor capacidad. Los dispositivos también son compatibles con diferentes elementos de la interfaz de usuario. Por ejemplo, los controladores de vistas emergentes o divididas son específicos del iPad.

# 8 Recursos

En el desarrollo de una aplicación móvil es importante saber sobre los recursos ya que ayudan a la programación del proyecto, tanto la tipografía como el color son importantes, ya que al momento de seleccionar el uso de los mismos generan sensaciones y ayudan en la legibilidad y funcionalidad.

Cuando nos dirigimos a plataformas interactivas podemos jugar con una variedad de colores RGB no hay limitaciones y permiten colores más vivos.

En cuanto a la tipografía mediante estudios se conoce que el usuario puede leer más rápido con tipografía sans serif.

Estos son códigos visuales, de la comunicación para lograr un buen lenguaje visual

## 8.1 TIPOGRAFÍA

“La tipografía trata de las formas de las letras, su uso y los escenarios en los que aparecen.

Durante miles de años, las letras han transmitido sin cesar pensamientos, sentimientos, advertencias y esperanzas empaquetadas en mensajes del emisor al receptor.

La tipografía es utilizada para comunicar un mensaje de manera estricta. Se entiende lo que se dice.”(BERGSTRÖM, B. “Tengo algo en el ojo”. Pág. 98)

La tipografía tiene un gran uso y depende del diseñador, existen casos en los que se utiliza como imagen, otras como palabras en fin cada caso responde a una necesidad.

## 8.3 COLOR

“El color es un factor clave en la mayoría de las imágenes que constituyen elementos familiares del panorama del diseño gráfico.

Antes de empezar a leer las palabras o a comprender la imagen, los colores ya están emitiendo su mensaje. El color es quizá un elemento gráfico inmediatamente identificable.

Los colores pueden influir en el estado de ánimo. El color verde trasmite tranquilidad, naturalidad, los rojos y púrpuras pueden excitar, los azules son frescos e incluso fríos.

Hay otras connotaciones de los colores que se derivan no tanto de las sensaciones que producen como del significado que se les atribuye. Algunos significados son “naturales”, es decir, el azul representa el cielo y el mar; el rojo, la sangre, el amarillo, la naturaleza y el crecimiento.” (SWANN, A. “El color en el diseño gráfico”. Pág. 22)

Para el proyecto se busca utilizar colores cálidos llamativos, tomando como referencia el actual logotipo de la ciudad. Estos colores despierten sentidos y con ayuda de la alta resolución de los nuevos dispositivos retinas, se logran imágenes mas realistas y nítidas,

## 8.2 FOTOGRAFÍA

“La fotografía actualmente es fundamental para el contenido basado en la imagen debido a su capacidad para proporcionar un alto nivel de información.” (HARRIS, A. “Imagen”. pág.46)

La fotografía permite interactuar de manera mas rápida al usuario en información con un medio caliente y manipulando con programas se puede obtener mejores resultados.

# 9 Software

Cuando utilizamos el ordenador notamos la gran variedad de software que nos ofrece para realizar nuestras tareas. Algunos programas se comercializan por unidades otros por paquetes. El software de Adobe ofrece un paquete extenso como aplicaciones que ocupan gran parte de memoria de nuestro ordenador, debido a la cantidad de operaciones lógicas que realiza mientras estamos utilizando.

## 9.1 ADOBE ILLUSTRATOR CS5

El Illustrator nos permite trabajar imágenes vectoriales con mucha facilidad, se utilizara para realizar la distribución de cada display, realizar la diagramación del título, información y la imagen

Son programas que utilizan la mayoría de tu memoria RAM, tomando en cuenta esto debes poner mas RAM para que tu computadora no se vuelva lenta.

## 9.3 PROTOTYPER

Es una aplicación que sirve para maquetar y desarrollar bocetos de aplicaciones su función es muy útil, por que contiene un simulador de aplicaciones y nos permite, obtener una simulación de lo que sería nuestro proyecto final actualmente existen dos versiones la gratuita y la comercial. Pro y free

Existe "prototyper pro" y "prototyper free" la versión free nos ofrece y herramientas básicas y podremos sacarle el jugo a nuestra aplicación así que vale la pena invertir en el paquete pro. En cuanto a XCODE para poder utilizar nos exige la licencia desarrollador y si somos estudiantes debemos pedir a un profesor una licencia desarrollador.

## 9.2 ADOBE PHOTOSHOP CS5

El Photoshop permite manipular imágenes de mapas de bits, así se podrá retocar cualquier fotografía se trabajara en conjunto con el Illustrator montar sobre imágenes vectoriales, también permite adecuar la resolución, ya que sin esta herramienta sería más complejo ajustar la resolución al iPad de retina.

## 9.4 XCODE

Es un programa potente para desarrolladores, con este programa se realizara el desarrollo de la app, el xcode solo sirve para plataformas iOS y la disponibilidad se encuentra en el app store y para poder comercializar cualquier aplicación se debe de tener licencia de desarrollador con un valor actual de 100

# 10 Homólogos

Hoy en día existen una variedad de aplicaciones que podemos encontrar en app store y otras en la Web, dependiendo de la plataforma a la que nos dirigimos, existen aplicaciones que nos pueden ayudar para el desarrollo del proyecto, tomando como referencia su función e interactividad también se toma en cuenta el grado de aceptación del target.



## 10.1 FORMA

### ANÁLISIS

**Medio:** Internet

Emisor. Youtube

**Duración del video:** 50 segundos

**Software:** After Effects

Este video muestra la facilidad con la que la gente puede intercambiar prendas de vestir, en lapso de segundos ahorrando mucho tiempo, este video nos muestra un ejemplo claro de información en tiempo real.

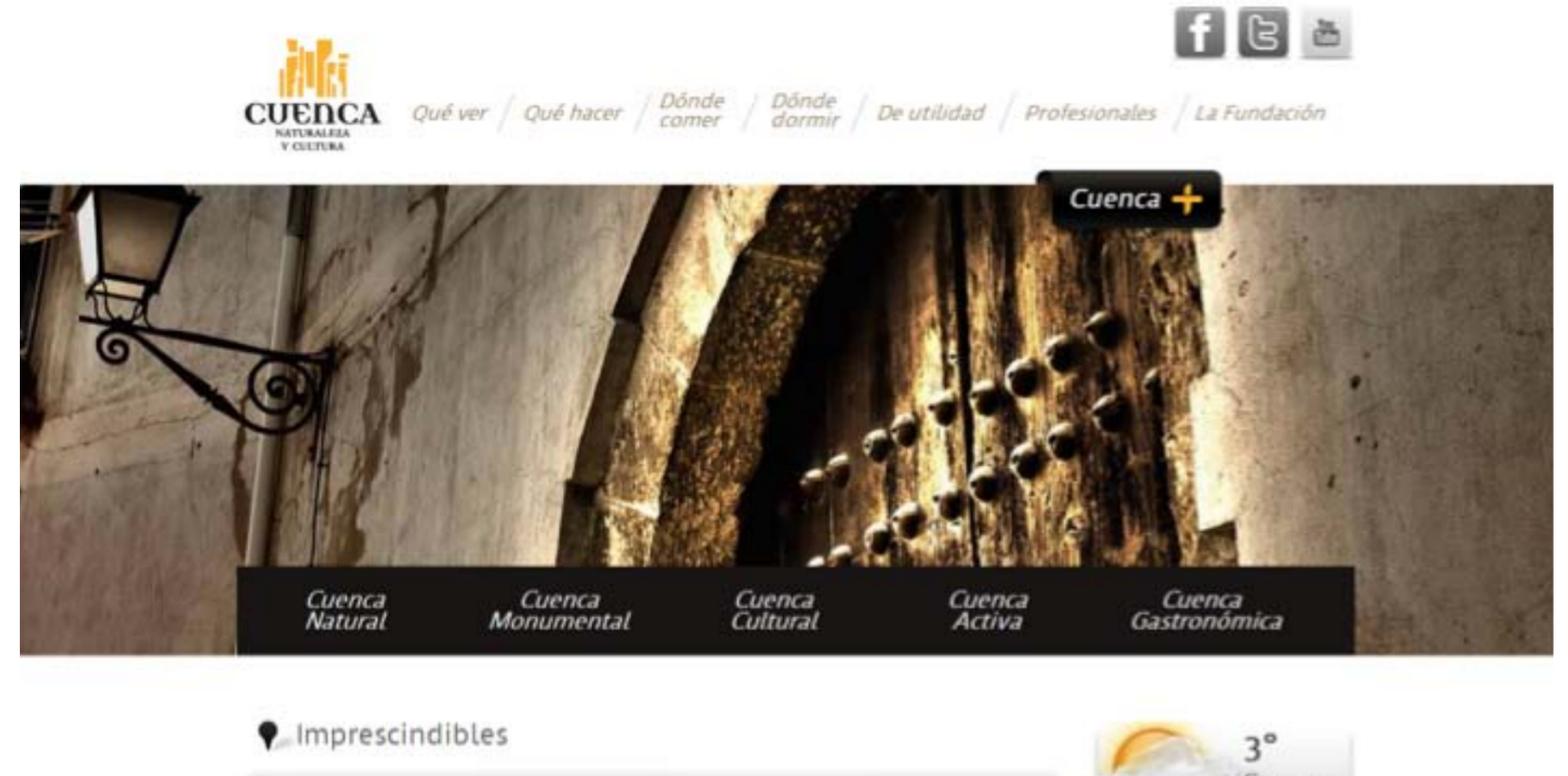
40

# THE FUTURE OF SHOPPING

FORMA

FUNCIÓN

TECNOLOGÍA



42

## 10.2 FUNCIÓN

# FUNDACIÓN TURÍSTICA EN CUENCA ESPAÑA

### ANÁLISIS

**Medio:** Internet Emisor.

**Software:** HTML 5

Esta Web de la ciudad de Cuenca de España nos ofrece una funcionalidad con la que es fácil navegar en una sola pantalla, ofreciéndonos un toolbar que se organiza los botones de accesibilidad, además, con la ayuda de la fotografía, nos muestra detalles que realzan y dan una buena estética a la Web.

FORMA

FUNCIÓN

TECNOLOGÍA



# 10.2 TECNOLOGÍA QUITO

## ANÁLISIS

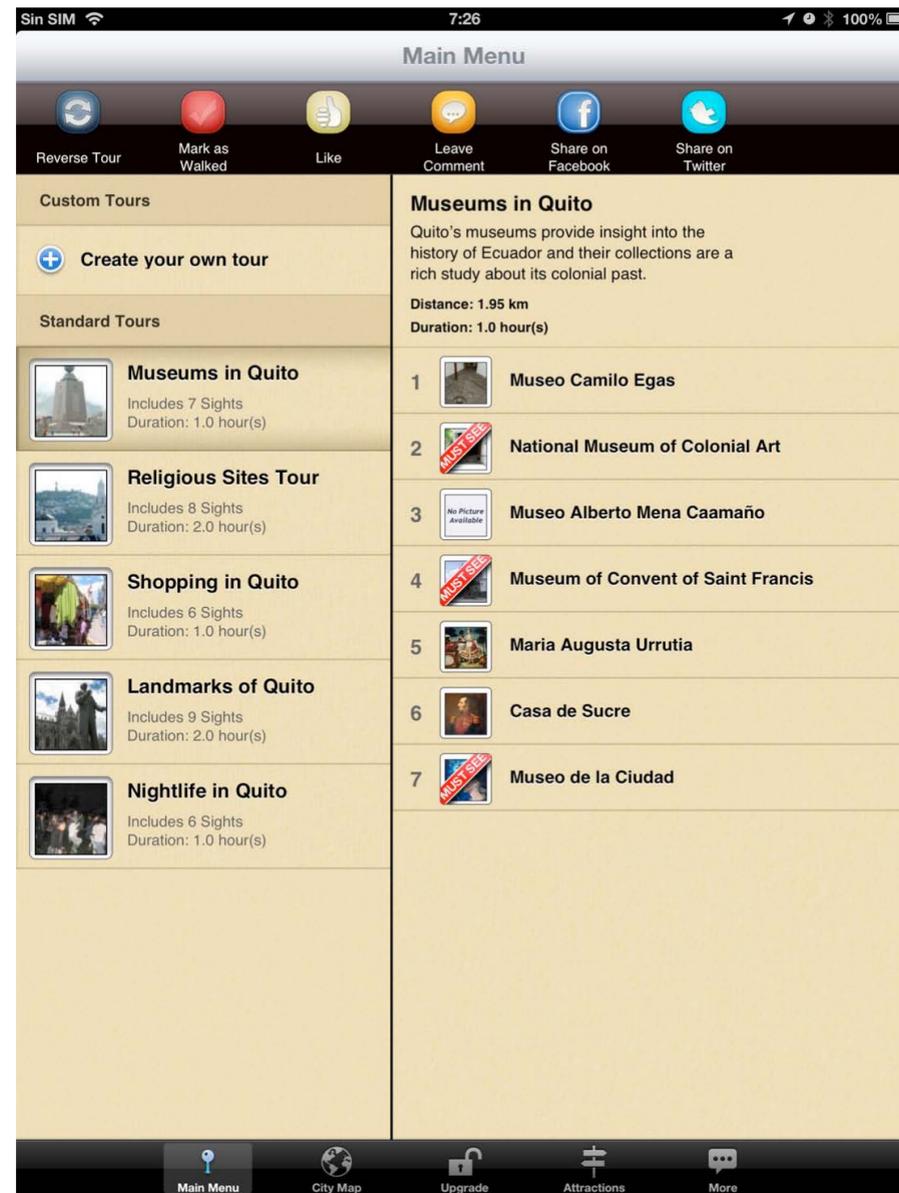
**Medio:** Internet iOS

**Emisor:** App Store

**Software:** After Effects

Esta aplicación para iPad, se trata de información turística de la ciudad de Quito, en ella encontramos información de bares, museos casas, entre otros. También nos ofrece un tour por la ciudad en el cual se encuentran sitios de mayor interés.

Como contra de esta guía la información esta dirigida solo para publico extranjero con conocimiento del idioma ingles. Utiliza muy bien el recuso tecnológico ya que la información se puede compartir en redes sociales y uno puede solicitar el punto exacto de ubicación y trazar un tour por la ciudad.



43

FORMA

FUNCIÓN

TECNOLOGÍA



# 11 Conclusiones

## HOMÓLOGOS

Los homólogos, lo primero que destacan es la tipografía se utiliza san serif para que se vea muy bien en pantalla, cuando se lee la vista no hace mucho esfuerzo. La diagramación es clara y utiliza zonas calientes apoyadas con menús TOOLS, así el usuario no se perderá en la navegación, la iconografía que se utiliza ya que es conocida y simple. También se puede apreciar en la diagramación, que el orden del espacio no se puede alterar debido a que el usuario podría demorarse mas tiempo y como consecuencia, tener una mala experiencia con la misma.

## TEORÍA

Con el diseño gráfico no podemos solucionar toda la problemática, especialmente si se trata de desconocimiento, pero sí podemos aportar dentro de los límites que se ha marcado. Tras una exhaustiva investigación en la problemática y en las teorías ya expuestas, se propone como solución una app de multimedia que maneje un sistema de navegación flexible al que se pueda vestir de una estética gráfica dependiendo arquitectura patrimonial. También, a esta app se complementa con la ubicación en tiempo real para que el usuario puede ubicarse en la ciudad.

# Cap. 2

# Programación

# 1 Usuario

Diseñar para los usuarios responde a una segunda parte de la problemática ya que al seleccionar un pequeño grupo se conoce a fondo sus gustos pasatiempos, su hobby, etc. Se considera este el segundo punto importante después de la problemática, para empezar a resolver con diseño la problemática.

Para el diseño tenemos un sin número de recursos gráficos como la tipografía, el color, las fotografías. Con el conocimiento necesario podemos tomar decisiones para proponer nuevas estéticas arriesgando las bases teóricas.

## 1.1 PERFIL DEL CONSUMIDOR

Hola me llamo Juan, soy turista extranjero tengo 30 años de edad y vengo de España, actualmente estoy de vacaciones por Ecuador, llegué hace poco porque tengo a mi esposa que vive en el Ecuador. Ella también es de España esta erradicada hace mucho tiempo en el Ecuador, mantenemos una conversación mediante las redes sociales nos conocimos por el Skype hace 2 años actualmente vine al Ecuador para visitarle a ella, pero también estoy interesado en conocerlo, me gustaría saber más sobre el país, ya que he oído cosas interesantes sobre él, estoy en Ecuador hace 5 días y con mi esposa decidimos viajar a Cuenca por que en España todos hablan que es una ciudad para vivir bien, lo primero que vi son las pequeñas casas coloniales con hermosos detalles

- Les gusta la tecnología
- Manejan los dispositivos móviles
- Los lugares turísticos
- Interesados por la cultura
- Les interesa la gastronomía y costumbres autóctonas
- Les interesa conocer historias propias del lugar
- Gozan de fiestas populares
- Clase media – media alta
- Tienen independencia económica
- Disponen del dinero suficiente como para conocer lugares caros
- Tratan de involucrarse de la información posible del país que estén visitando
- Se movilizan en busetas caminando les interesa palpar y conocer los lugares culturales.

tienen muchas de ellas, el contraste que hay entre las casas del centro y las que están pasando la orilla del río, me gusta mucho la fotografía a todo lugar que voy llevo mi supermega cámara, ya que tengo registro fotográfico de muchos lugares del mundo, me gustan los bailes típicos de la ciudad la comida en estos días contratamos una buseta para ir a conocer el cajás.

Para no perderme de los lugares tengo un registro mediante g.p.s estamos muy conectados con la tecnología y me sorprende lo nuevo.

- Son personas de 21 a 30 años
- Tienen dinero
- Les gusta las fiestas
- Desean disfrutar de un clima diferente al de su propia zona
- Viajan para disfrutar de fiestas populares en vacaciones de feriado
- Visitan a parientes, amigos o familiares
- Están dispuestos a conocer nuevos lugares turísticos
- Gustan de la gastronomía y costumbres del lugar
- Visitan bares y lugares de entretenimiento nocturno
- Están dispuestos a conocer gente nueva

## 1.2 TARGET

Según lo planteado en el diagnóstico existen dos grandes grupos que se encasillan en inmigrantes digitales, quienes no se desenvuelven bien con la tecnología y han obtenido otros métodos de aprendizaje, y los nativos digitales, que se desenvuelven mejor con la tecnología, aprenden de imágenes sin mucho texto o se relacionan, mediante lo que se conoce como comunicación de alta fidelidad.

Esta aplicación va dirigida al segundo grupo ya que éste es un público que reacciona positivamente frente a la información digital.

Estas personas se encuentran estudiando una carrera profesional, practican actividades en las que salen de viaje e invierten su dinero.

## 2 Partido Formal

Table 8-1 Size (in pixels) of custom icons and images

Description	Size for iPhone 5 and iPod touch (5th generation)	Size for high-resolution iPhone and iPod touch	Size for iPhone and iPod touch	Size for high-resolution iPad	Size for iPad	Guidelines
App icon (required for all apps)	114 x 114	114 x 114	57 x 57	144 x 144	72 x 72	"App Icons"
App icon for the App Store (required for all apps)	1024 x 1024	1024 x 1024	512 x 512	1024 x 1024	512 x 512	"App Icons"
Launch image (required for all apps)	640 x 1136	640 x 960	320 x 480	1536 x 2008 (portrait) 2048 x 1496 (landscape)	768 x 1004 (portrait) 1024 x 748 (landscape)	"Launch Images"
Small icon for Spotlight search results and Settings (recommended)	58 x 58	58 x 58	29 x 29	100 x 100 (Spotlight search results) 58 x 58 (Settings)	50 x 50 (Spotlight search results) 29 x 29 (Settings)	"Small Icons"
Web clip icon (recommended for web apps and websites)	114 x 114	114 x 114	57 x 57	144 x 144	72 x 72	"Web Clip Icons"
Toolbar and navigation bar icon (optional)	Approximately 40 x 40	Approximately 40 x 40	Approximately 20 x 20	Approximately 40 x 40	Approximately 20 x 20	"Icons for Navigation Bars, Toolbars, and Tab Bars"
Tab bar icon (optional)	About 60 x 60 (96 x 64 maximum)	About 60 x 60 (96 x 64 maximum)	About 30 x 30 (48 x 32 maximum)	About 60 x 60 (96 x 64 maximum)	About 30 x 30 (48 x 32 maximum)	"Icons for Navigation Bars, Toolbars, and Tab Bars"
Default Newsstand cover icon for the App Store (required for Newsstand apps)	At least 1024 pixels on the longest edge	At least 1024 pixels on the longest edge	At least 512 pixels on the longest edge	At least 1024 pixels on the longest edge	At least 512 pixels on the longest edge	"Newsstand Icons"

El primer partido formal es el primer gráfico que el sistema operativo iOS nos pone son medidas que se deben regir en cuanto a íconos digitales de logotipo.

El proyecto se enfoca directamente a trabajar en plataformas interactivas, tomando en cuenta que trabajar sobre estas plataformas se reduce considerablemente el espacio para interactuar, no existe una misma reacción al hacer clic que hacer un touch sobre la pantalla con la yema del dedo, incluso los tamaños en los que se pueden interactuar se reducen, pero las medidas no las podemos poner nosotros si no que existe un manual con las diferentes medidas para guiar el proceso de desarrollo de nuestra aplicación.

En cuanto al color no existe límites ya que se pueden apreciar mejor los colores esto gracias a la pantalla retina con resolución de Resolución de 2.048 por 1.536 a 264 píxeles por pulgada (p/p)

## 2.1 ESTILO

Se pretende realizar un estilo con superposiciones de imágenes que contienen un fondo sistemático seguido por imagen y el texto informativo logrando simpleza para que el usuario no se pierda al momento de interactuar con la aplicación,

Como la ciudad de Cuenca es una ciudad con mucha arquitectura, en el proyecto se realizará el sistema con colores cálidos y llamativos que ofrecen frescura contemporaneidad y mezclado con una tipografía colonial.

El formato a utilizarse depende del dispositivo móvil en este caso una resolución de 2048 x 1496 px por pulgada en horizontal y en vertical.

## 2.2 GRÁFICA

Unas de las funciones de la gráfica es atraer la atención del público, facilitar la navegación entre ventanas y en contenido, generando una guía con fotografías explicativas y como está colgada en la Web la gráfica se puede seguir actualizando durante el desarrollo de la aplicación.

Al utilizar el recurso de la fotografía ayuda mucho más, que solo explicar con palabras. Posteriormente se buscará un sistema que englobe todo el proyecto y así en el futuro hacerlo mas grande con mas información.

## 2.4 TIPOGRAFÍA

Un recurso importante es la tipografía mediante las variaciones de tipografías que existen, se pueden jerarquizar y mimetizar con las imágenes haciéndoles más de la época.

Al convertirse en un recurso gráfico debe resultar legible por lo que se ha visto necesario utilizar tipografía sans serif o palo seco, para la legibilidad en pantallas.

Para seleccionar se tomara en cuenta la investigación realizada en el primer capítulo de este documento.

## 2.3 CROMÁTICA

El color es un sistema mas abierto, el cual se va a regir a una selección mediante contraste, junto a la gráfica de nuestra aplicación, las fotografías de la arquitectura presentan varios tonos que van desde los blancos grises marrones y rojos como esto se genera por diferentes materiales que se utilizaron para su construcción.

La paleta cromática en la que esta basada la aplicación es el mismo sistema que utiliza el actual logotipo de la ciudad de cuenca, esto es para darle un aspecto mas vivo y contemporáneo, todo esto pensado en nuestros usuarios finales.

La combinación de colores vivos e intensos, como contrastes, policromías, acromias serán utilizados en las propuestas posteriormente se harán pruebas para saber cuáles son las mas funcionales.



# 3 Partido Funcional

## LEVEL 1

### LEVEL 2

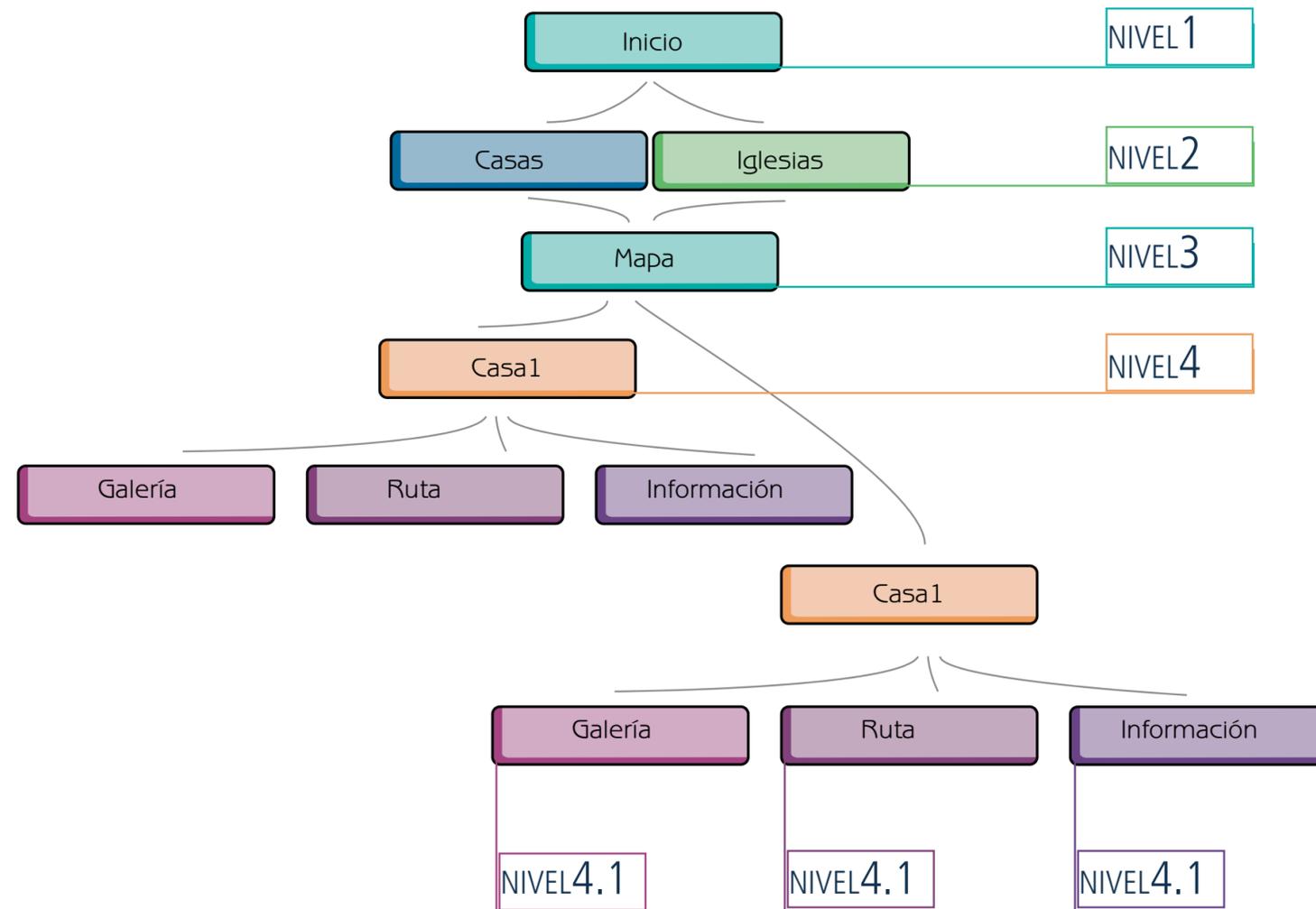
#### level 3

En cuando a la función que realiza la aplicación es dar a conocer, la historia de la Arquitectura colonial de Cuenca, para ello se basará en pantallas que contengan información y botones de navegación también se manejan niveles en los contenidos acondicionados a diferente tipo de información

Todo el partido funcional se basa en la comunicación del color la tipografía y los menús.

Para el desarrollo de la aplicación se realiza mediante niveles de información, con este sistema es mas fácil jerarquizar las etapas de la aplicación.

## 3.1 NIVELES



## 3.1.1 GRÁFICA

Las fotografías se tomarán, desde los diferentes ángulos de vista, obteniendo buenas tomas para que despierte el interés en el espectador, será de arquitectura conocida y los ángulos de vista no serán complejos y así cuando se encuentre en el lugar se ubique perfectamente.

Lo que se busca con esto es que el espectador no se pierda el lugar en donde se ubica al contrario se muestre más interesado en conocer y buscar más información del lugar.

## 3.1.2 CROMÁTICA

Los colores serán llamativos, junto con el actual sistema que maneja la ciudad, arriesgando y dejando atrás el sistema de ciudad barroca con colores marrones, el actual sistema que se propone en el proyecto es para despertar el interés y volver a la ciudad más contemporánea.

## 3.1.3 TIPOGRAFÍA

La tipografía no será variable, incluso esta se dividirá por niveles, con 3 o cuatro tipos de letra, unos formal, otro estético y otro funcional, para que el usuario reconozca y se familiarice con el sistema, en el diagnóstico del capítulo 1 se habla de utilizar tipografía sans serif por que la ausencia de serifs hace que el ojo humano no se cansa cuando lee en display, pero si en algún caso se puede utilizar una tipografía serif para cuidar la estética del producto ya que denotan tranquilidad, autoridad, dignidad y firmeza, necesarias para la aplicación, siempre y cuando no pasen de las 4 o 5 palabras en una línea de texto.

## 3.1.4 NIVELES

En cuanto a los niveles es un recurso y se utiliza en cualquier aplicación Web, así ayuda al desarrollo de la aplicación, con cada segmento se podrá verificar posibles errores en la etapa inicial de diseño.

## 3.2 SISTEMA

### 3.2.1 GRÁFICO

Para el proyecto se utilizara un sistema grafico con recortes de las imágenes siguiendo su arquitectura con esto se pretende mostrar al usuario solo los detalles principales ya que al mostrar toda la fotografía el usuario prestaría menos atención al objetivo del proyecto.



### 3.2.2 CROMÁTICA

El sistema de color se guiara mediante contrastes y jerarquizaciones para mantener una mayor atracción visual. Hay que tomar en cuenta que los colores no son los mismo impresos que digitales.

El sistema cromático tiene una ligera variación de dispositivo en dispositivo.



### 3.2.3 TIPOGRAFÍA

La variación de tipografía permite que la aplicación se vea moderna funcional y estética.

Así pues se divide en tres niveles Titulos subtítulos y texto

#### TITULOS

Niagara solid es una tipografía escogida para los títulos ya que el tracking de Niagara solid permite que títulos extensos no ocupen mucho espacio en la maqueta su forma alargada atrae a la vista y su mensaje es claro.

Niagara Solid

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

!@#\$%^&\*()=?;

## Harrington

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

! " # \$ % & / ( ) = ? ;

### SUBTÍTULOS

Harrington se utiliza en nombres de la galería es una tipografía con detalles que combinan con la arquitectura de Cuenca y atrae a la vista debido a los remates es parte la jerarquía.

## MYRIAD PRO

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

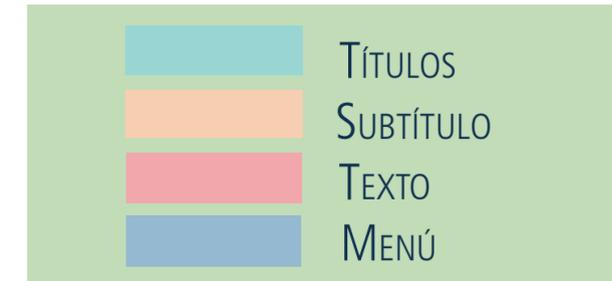
! " # \$ % & / ( ) = ? ;

### TEXTO

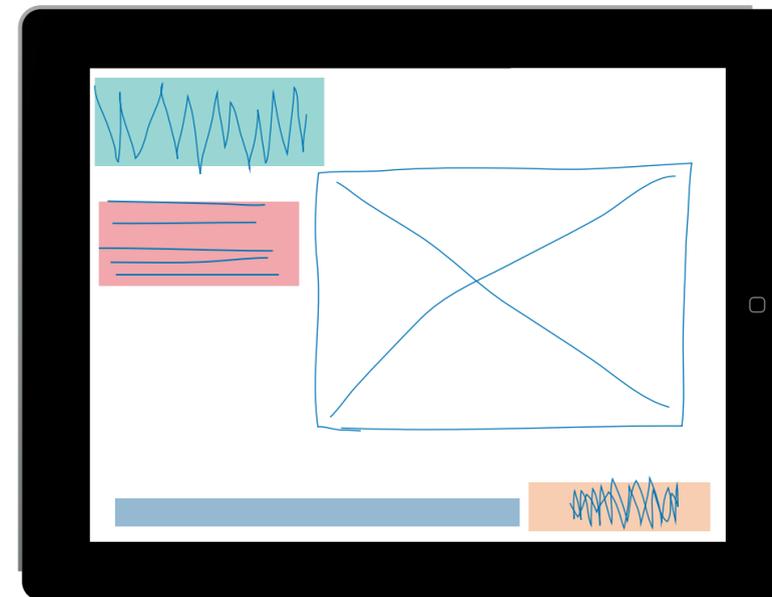
Myriad Pro es una fuente Sans serif. Es un tipografía fina y clara es una de las mas apropiadas para los medio electrónicos como las computadoras y dispositivos móviles, es decir es legible incluso en tamaños menores. Además estas fuentes tienden a reflejar una imagen contemporánea, sobria, alegre y segura. (MARTÍNEZ C. Giovanni "Presentaciones Digitales...")

## 3.2.4 RETÍCULA

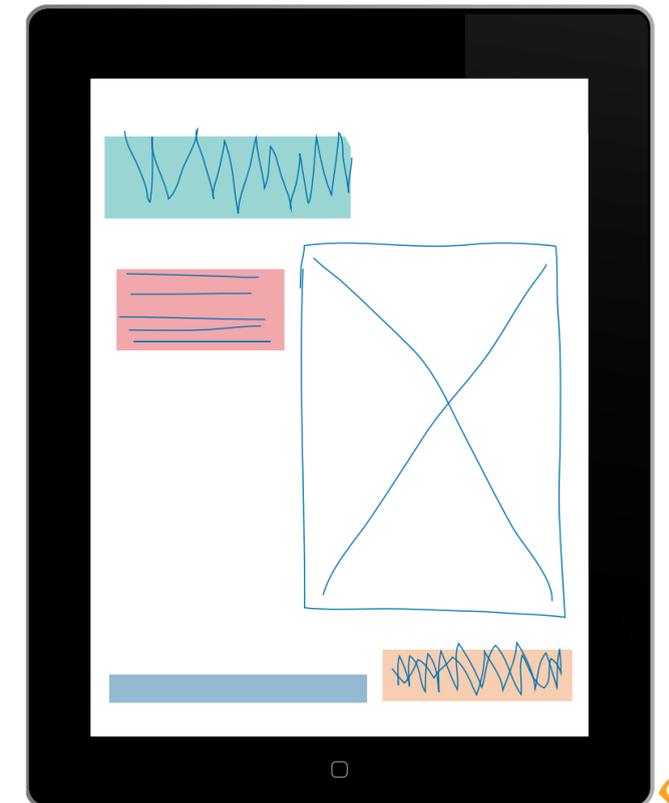
El sistema será por el eje de la vista para poder crear un orden, para el lector primero se mostrara la los titulos luego el texto con la imagen y el subtítulo y la información que no sea relevante se ubicara en la parte derecha de manera vertical, este sistema será el mismo para el formato vertical y el horizontal.



### RETÍCULA HORIZONTAL



### RETÍCULA VERTICAL



## 4 Partido Tecnológico

EX  
PAI

El material visual será desarrollado bajo el paquete de Adobe CS5: Illustrator, Photoshop e In-Design. Estos programas que nos facilitan la producción de graficos Dado que como diseñadores gráficos siempre estamos manejado el software solos se dar una breve explicación de como se va a utilizar el adobe a excepción de Prototyper pro para la maquetación de la aplicación en su primera fase y Xcode que es un programa complejo que nos sirve para desarrollar la aplicación.

## 4.1 ADOBE ILLUSTRATOR

Illustrator nos permite trabajar imágenes vectoriales con mucha facilidad, así que lo utilizaremos para digitalizar las imágenes que necesitaremos para realizar botones tipografía y filetes



## 4.2 ADOBE PHOTOSHOP

Este programa en cambio, nos permite manejar imágenes de mapas de bits, así que podremos retocar las fotografías que se van a trabajar para la galería, que se trabajara junto con alguna imagen vectorial realizada en Illustrator. Este programa también nos permitirá modificar los tamaños de formato y resolución de las imágenes.



## 4.3 Xcode

Es un programa muy utilizado por los desarrolladores su lenguaje es muy complejo y requiere conocimientos de programación sirve para hacer muchas aplicaciones dirigidas a las plataformas iOS.

## 4.4 ADOBE INDESING

Este programa nos permite diagramar y hacer diseño editorial por lo que nos servirá para poder diagramar el documento final



## 4.5 PROTOTYPER PRO

Se utiliza para maquetar las aplicaciones, nos ofrece diferentes formatos como iPad iPhone y dispositivos Android. Existen dos tipos Free y Pro para exportar con mejores resultados.



# 5 Conclusiones

Al final de este capítulo se pudo dar cuenta que los dispositivos móviles tienen una variedad de formatos especialmente en los dispositivos android es por eso que la aplicación va dirigida hacia dispositivos iOS, también se pudo conocer que iOS maneja ciertas regulaciones en cuanto a los formatos como menús logos entre otros, también se pudo observar que las tablets cuentan con dos tipos de orientación y es necesario diagramar para las dos orientaciones.

Trabajar para sistemas digitales es mucho mejor por que la gama de colores nos es limitada y se obtienen buenos resultados esto hace que al usuario aprecie los colores una manera casi real.

# Cap. 3

# Diseño

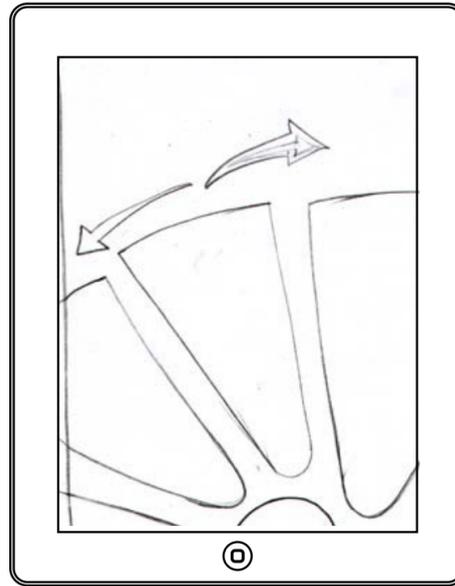
# 1 Bocetación

Para esta tercera fase se realizó todo un proceso de diseño desde bocetación hasta el diseño final junto con el desarrollo de la aplicación

Para elegir una buena idea se realizó una lluvia de ideas se tomaron las 10 mejores y se estudio sus pro y contras dejando de lado las ideas que requieren mas tiempo de realización y con funciones complejas en cuanto al desarrollo con Xcode. Así se toman solo las tres mejores ideas que cumplen con los objetivos planeados al principio del Tema.

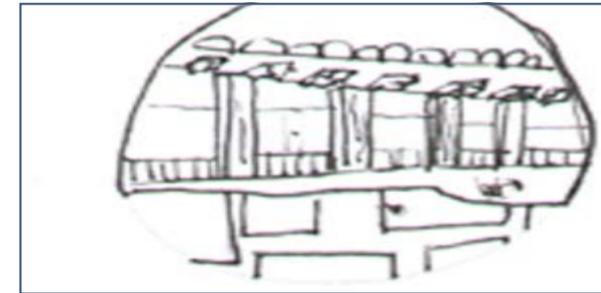
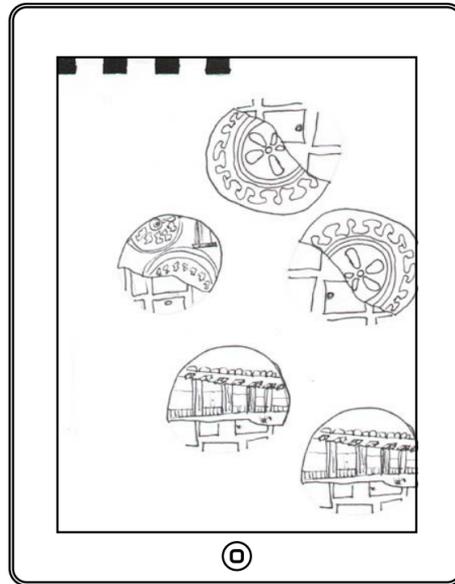
Con las tres ideas sobre la mesa se reúnen los mejores conceptos y se fusionan las ideas para replantearnos una sola la cual se desarrollará con bocetaje en papel luego digital y finalmente el diseño final.

## 1.1.1 ROSETÓN



La primera idea fue realizar un rosetón, y utilizando cada una de sus ventanas colocar una imagen con información de la casa, la interactividad se conseguía mediante el touch y desplazando el dedo simulado un giro. Esta idea es funcional, pero la desventaja es que hacía falta más espacio para colocar las imágenes y la información.

## 1.1.2 DETALLES

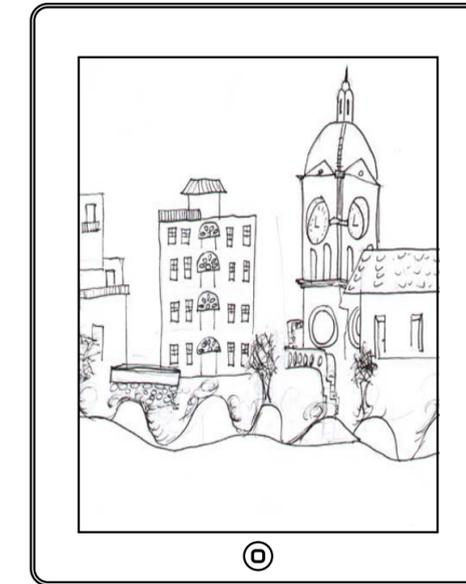


Con esta idea se pretendía mostrar los detalles de cada casa dentro de burbujas y al momento de hacer un touch la burbuja explotaba y se mostraría la información, las burbujas se mantenían flotando por toda la pantalla. La contra de esta idea fue el recurso tecnológico no había una idea clara para resolver con Xcode.

## 1.1.3 RÍO



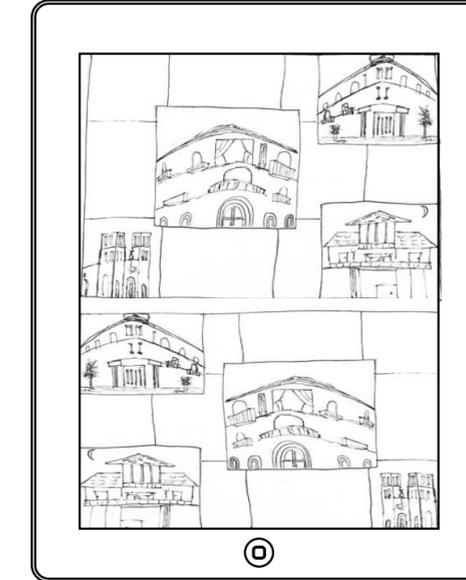
La idea del río fue interesante por que se pretendía realizar el trazado de la orilla del río todo mediante ilustración, así el usuario podría dirigirse desde el principio hasta el fin. El contra de esta idea fue el posible problema que se daría cuando se actualiza la aplicación, las imágenes se superpondrían y algunas quedarían imperceptibles. Debido a la gran cantidad de arquitectura de la ciudad.



## 1.1.4 GRILLA



La grilla se partió tomando la idea de los adoquines de la ciudad, conformando toda una calle y cuando el usuario realice una acción la imagen se sale de las demás imágenes.

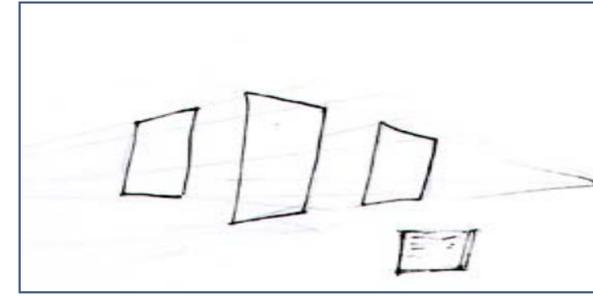


### 1.1.5 G.P.S.

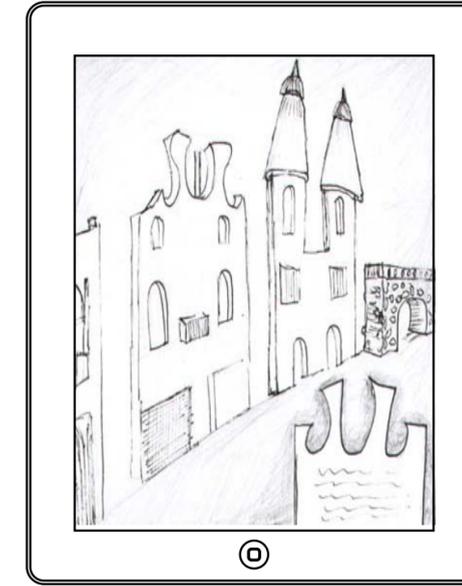


Consiste en enviar una señal auditiva al usuario cuando este se encuentre cerca del lugar marcado en el g.p.s.

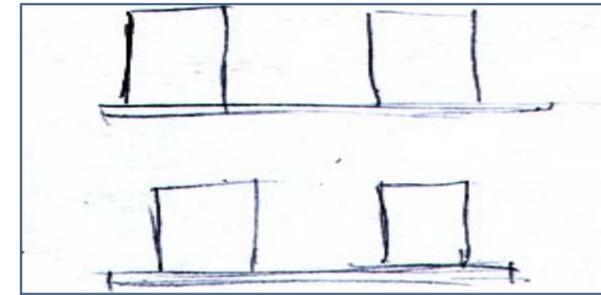
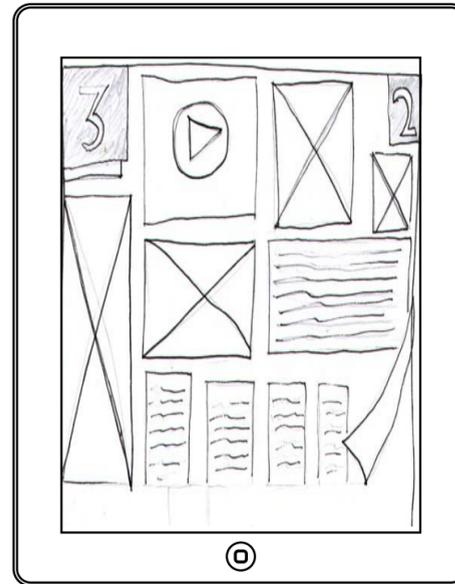
### 1.1.7 PERSPECTIVA



Simula una calle de la ciudad y a medida que se avanza el usuario puede ir visualizando la información.

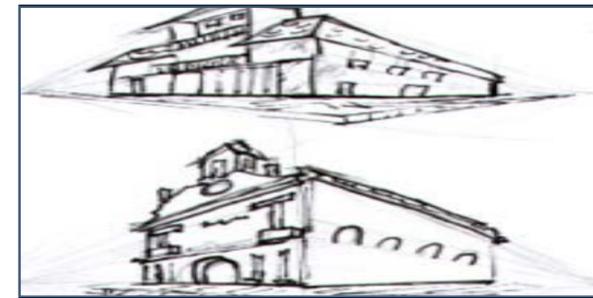


### 1.1.6 REVISTA DIGITAL

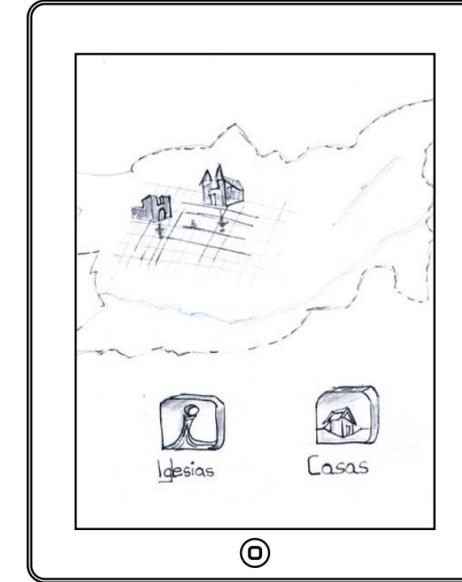


La idea de una revista digital se trata de hacer una publicación cada tres meses, con información de una casa o iglesia, esta publicación tendría un valor y sería coleccionable.

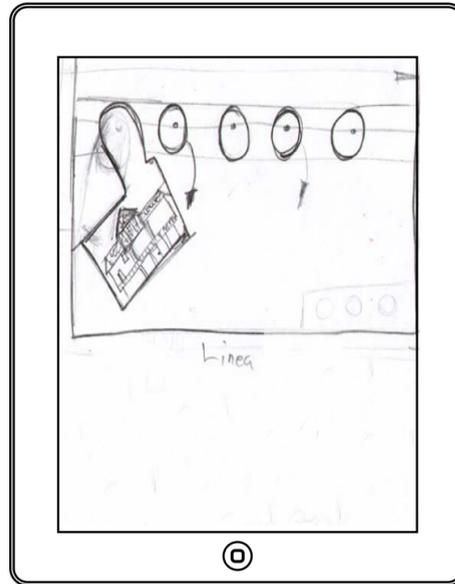
### 1.1.8 MAPA



El mapa es una idea en la que se utiliza un mapa de Google y se puede agregar información de manera rápida mediante marcadores.

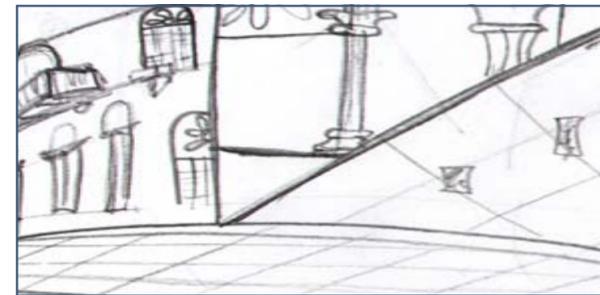
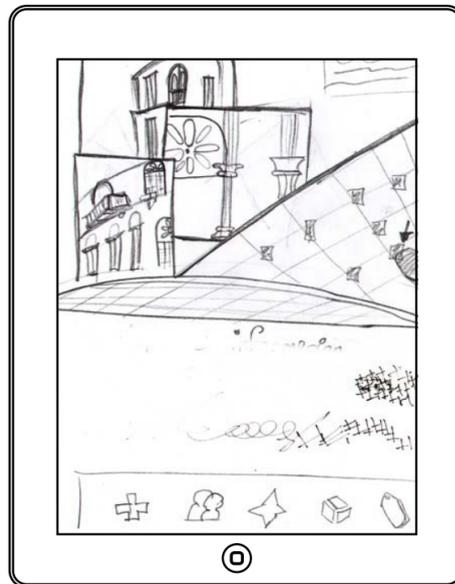


## 1.1.9 LINEA DEL TIEMPO



La línea del tiempo, muestra cada una de las casas con el año de construcción y se van visualizando en orden cronológico.

## 1.1.10 UBICACIÓN



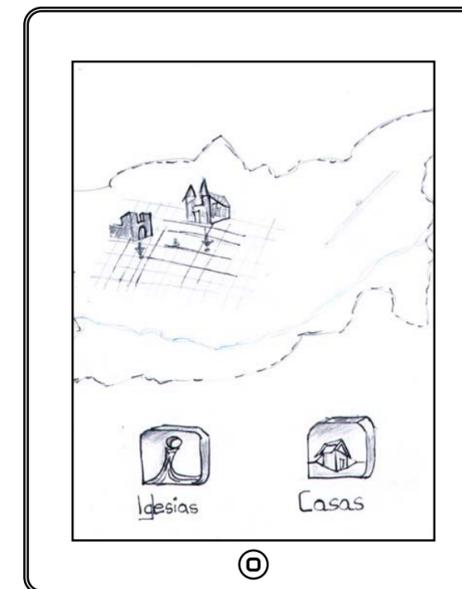
Con esta idea, la pantalla se ve dividida en dos la primera mitad el mapa y la segunda detalles, la interactividad de esta idea es, ir navegando en el mapa mientras se visualiza todo lo que hay al rededor.

## 1.2.1 G.P.S.

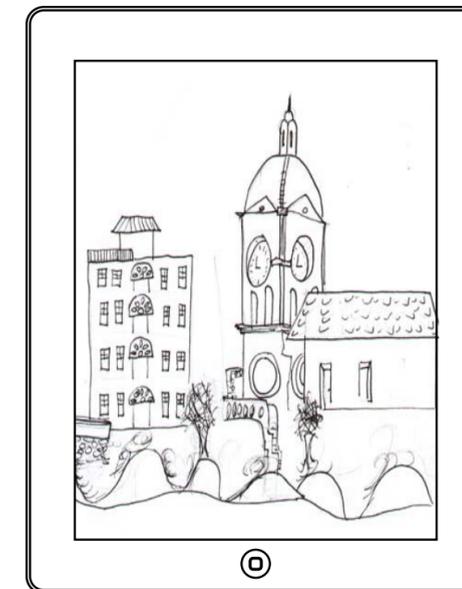


De las diez ideas se ha seleccionado solamente las tres mejores que cumplen de mejor manera los objetivos. Cada idea aportara a con sus innovaciones para finalmente formar una idea final, cabe recalcar que las 7 ideas quedan atrás por cuestiones del desarrollo es muy importante tomar en cuenta ya que al momento de trabajar en el desarrollo de la aplicación se requiere mucho tiempo debido a los lenguajes de programación.

## 1.2.2 MAPA



## 1.2.3 RÍO



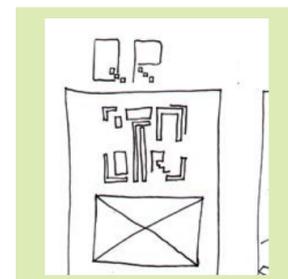
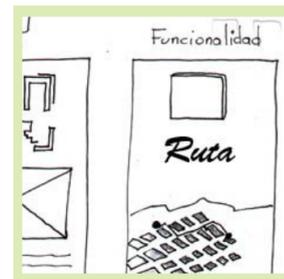
## 1.3 IDEA FINAL

Finalmente se llega a este paso que es seleccionar una idea final para hacer pequeñas modificaciones pero básicamente tenemos ya la idea establecida:

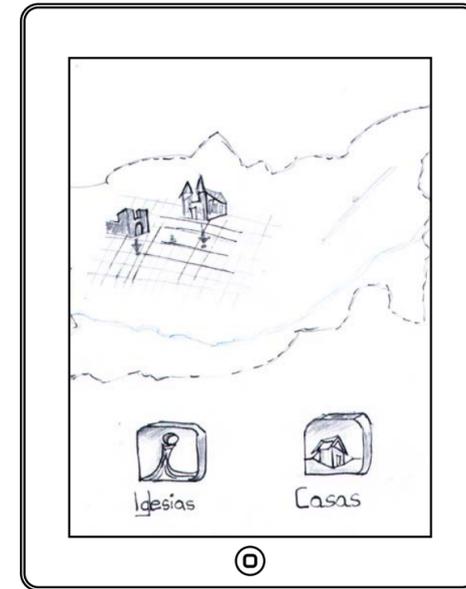
Se combinara las propiedades del g.p.s. De ubicación para que mande un aviso(sonido) cuando pasamos por el lugar, con el mapa podemos establecer diferentes marcadores de la ubicación de las casas y de las iglesias por separado la interfaz será fluida sin obstáculos. Con dos botones de uno para casa y otro para iglesias.

### INNOVACIÓN

Durante la selección de las ideas se han planteado diferentes tipos de innovación como el tipo de interfaz, trazar la ruta utilizar códigos QR y un video de giro de la casa en 3D. De los cuales se hace un análisis en cuanto al desarrollo y se ha visto factible utilizar la interfaz y la ruta asistida por g.p.s.



## 1.3.1 MAPA



## 2.1 LOGOTIPO



Finalmente para crear el logotipo, en un principio se utilizó lugares representativos de la ciudad de Cuenca parte de la arquitectura, pero para hacerlo más sobrio se decidió dejar la tipografía y sobre la "i" que conjuntamente con la "t" forma una antena que emite señales, el nombre itum, sale de un anagrama de turismo e información



## 2.2 PANTALLA DE INICIO



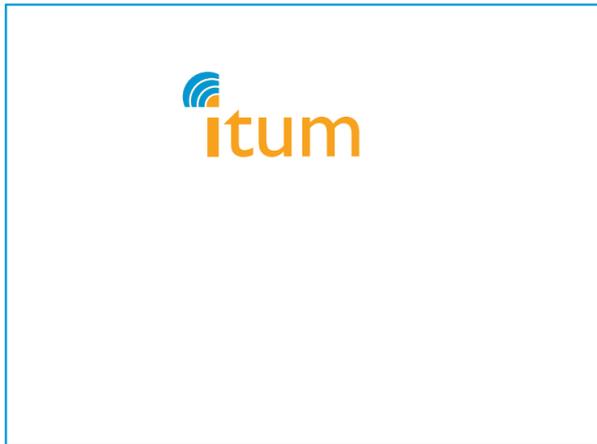
2



1



4



3

Para escoger la imagen con la que inicia la aplicación en dos ocasiones se planteo una idea sobria y finalmente se opto por una imagen de la ciudad de Cuenca con el logotipo en la parte alta para que denote que esta sobre todo y emite información de la ciudad.

## 2.3 MAPA



1



2



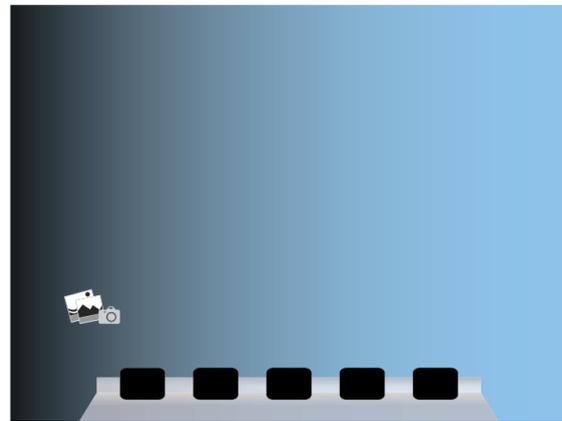
3



4

La portada cuenta con el fondo, titulo y el subtítulo del tema, y se compone con dos imágenes semi cerradas para que el usuario entienda que debe abrir, para ver la información.

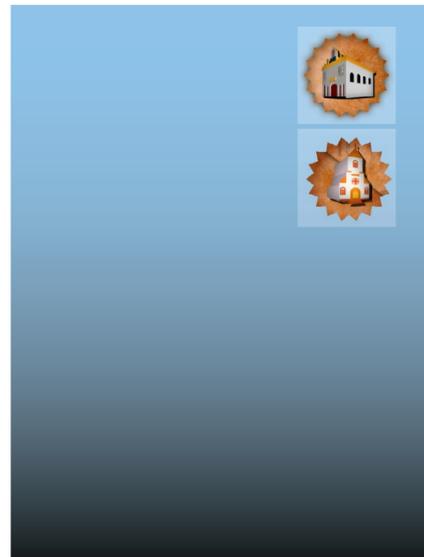
## 2.4 BOTONES



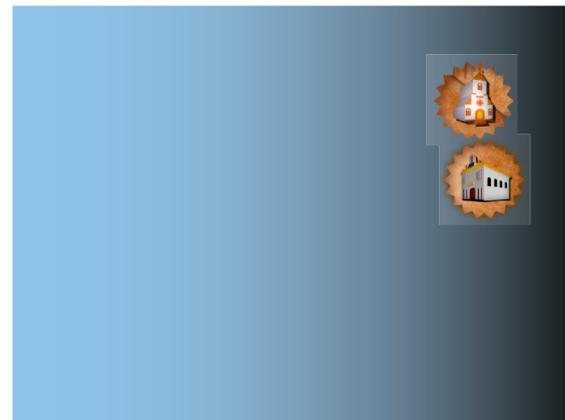
2



1



4



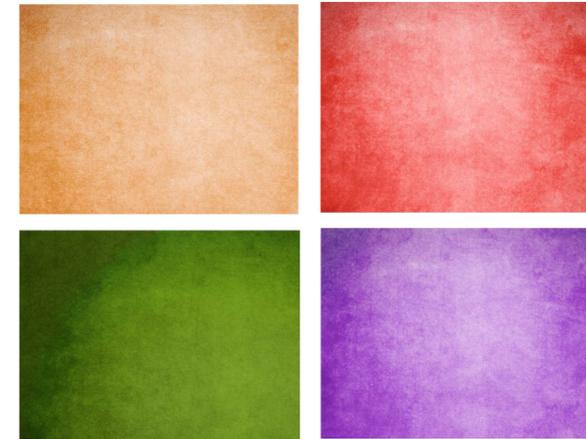
3

Los botones se ubicaran en la parte baja y los botones de menú irán a un costado derecho de la pantalla la iconografía es sencilla y se toman como referencia de otras aplicaciones.

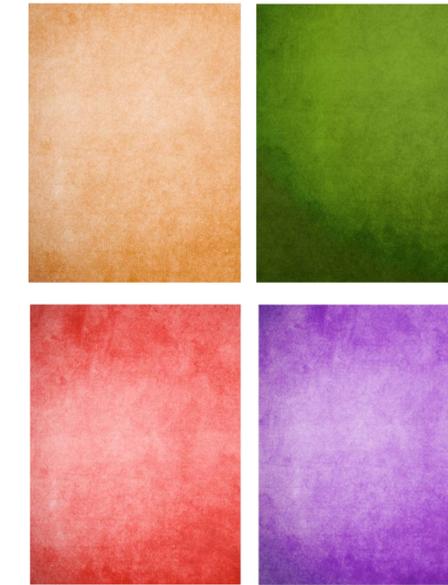
En el sistema iOS, existe una barra que se desplaza para abrir mas opciones la propuesta 1 es utilizar este recurso para que el diseño se muestre en toda la pantalla, esta barra solo aparecerá cuando se desplacen dos dedos por enzima.

Se muestra la barra con la propuesta de botonería. Se compone de una caja con sombra que la hace ver tridimensional

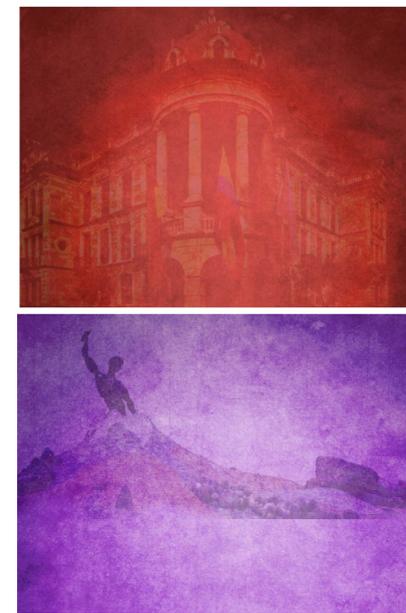
## 2.5 FONDOS



1



2



3



4

Los fondos están realizados con pinceles y varios filtros para obtener los efectos luego se escoge las imágenes con las que se multiplicaran para tener los resultados esperados, así pues familiarizar los de mejor manera con la información que se va a colocar.

## 2.6 IMÁGENES



2



1



4



3



4



3

Como ya se especifico en la programación las imágenes van recortadas siguiendo la arquitectura de la casa o los detalles de la misma para mantener un mismo sistema estas imágenes serán montadas sobre los fondos, el objetivo del recorte es atraer las vista y hacer mas perceptible los detalles.

## 2.6 IMÁGENES



1



2



3



4

## 2.7 IMÁGENES MAS FONDOS



2



1



## 2.7 IMÁGENES MAS FONDOS



1



2



4



3



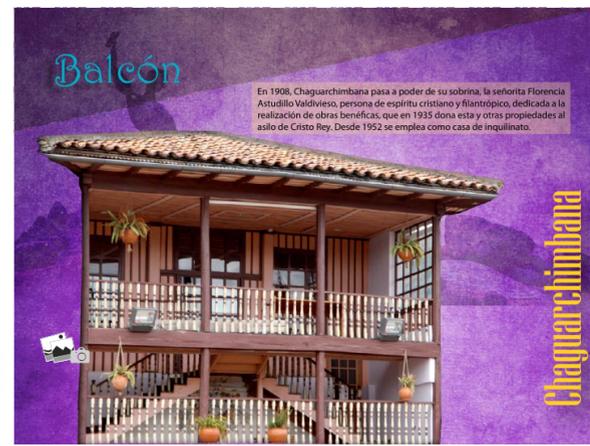
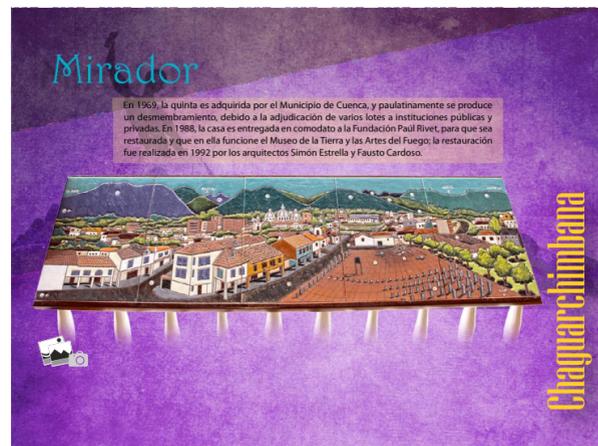
3



4

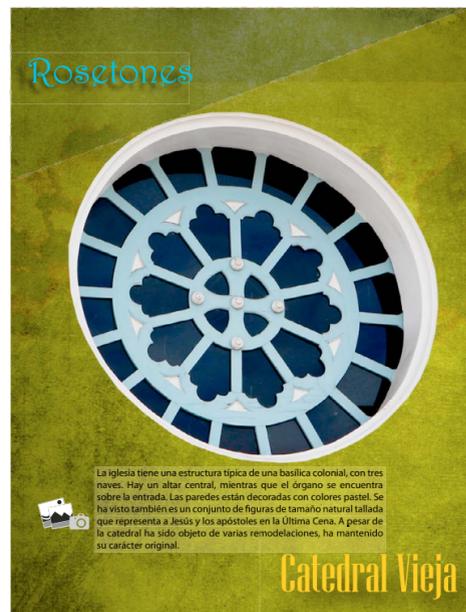
Como ya se especifico en la programación las imágenes van recortadas siguiendo la arquitectura de la casa o los detalles de la misma para mantener un mismo sistema estas imágenes serán montadas sobre los fondos, el objetivo del recorte es atraer las vista y hacer mas perceptible los detalles.

## 2.8 DIAGRAMACIÓN PANTALLAS



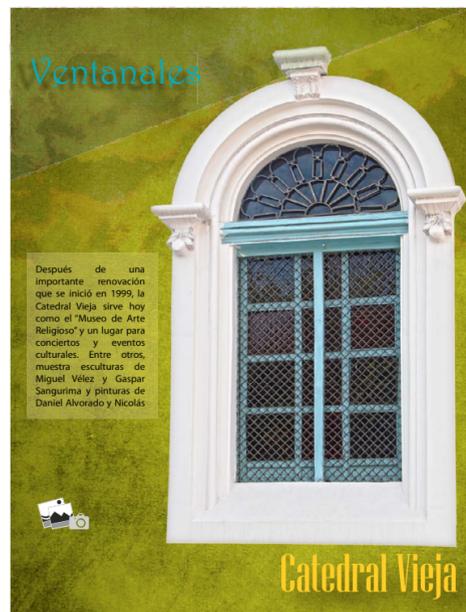
2

1

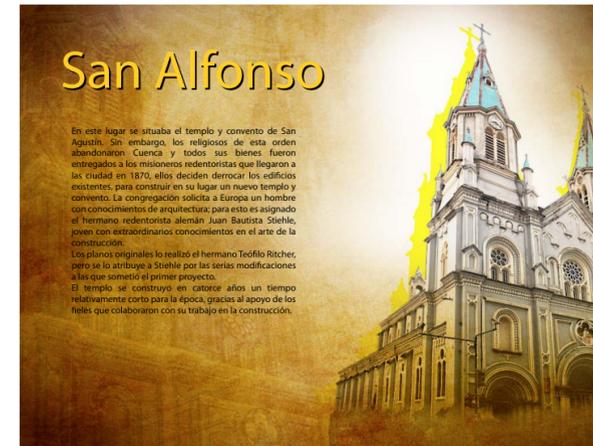


4

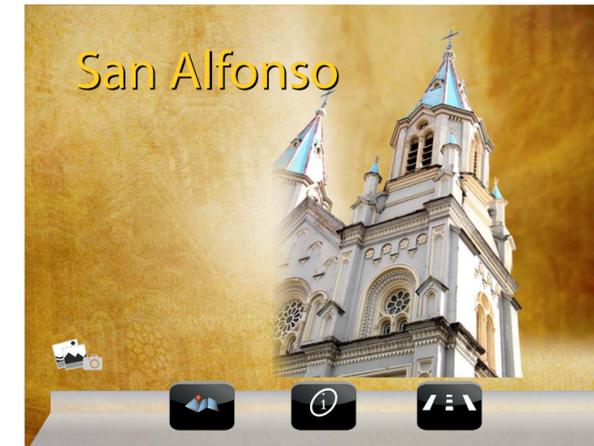
3



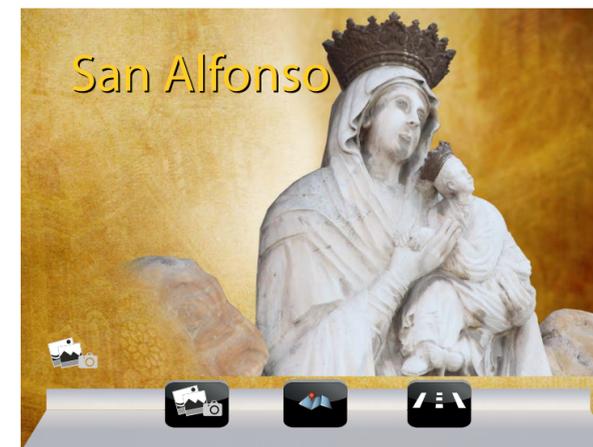
## 2.8 DIAGRAMACIÓN PANTALLAS



1



2



3



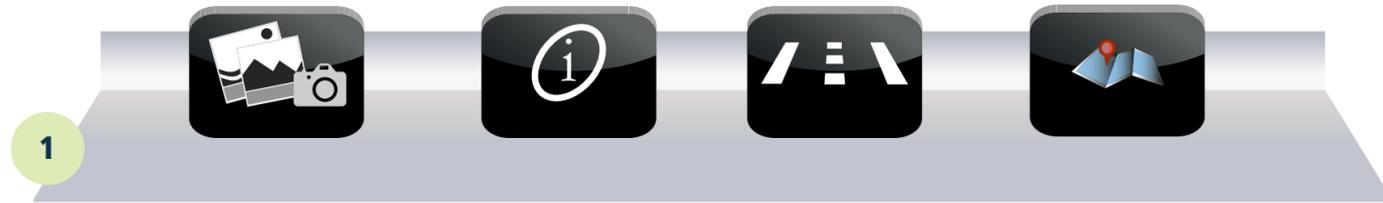
4

Como ya se especifico en la programación la diagramación tiene jerarquías, el título el texto y el subtítulo, la caja de texto tiene un marco para evitar que no haya un buen contraste entre imagen y texto.

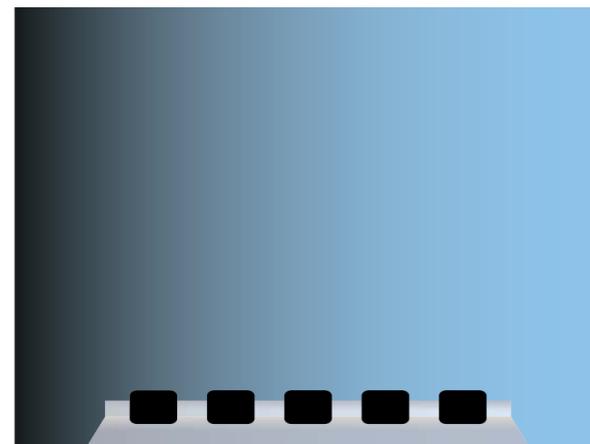
## 2.1 PROPUESTA ANTERIOR DE BOTONES

En el sistema iOS, existe una barra que se desliza para abrir más opciones. La propuesta 1 es utilizar este recurso para que el diseño se muestre en toda la pantalla, esta barra solo aparecerá cuando se desplacen dos dedos por encima.

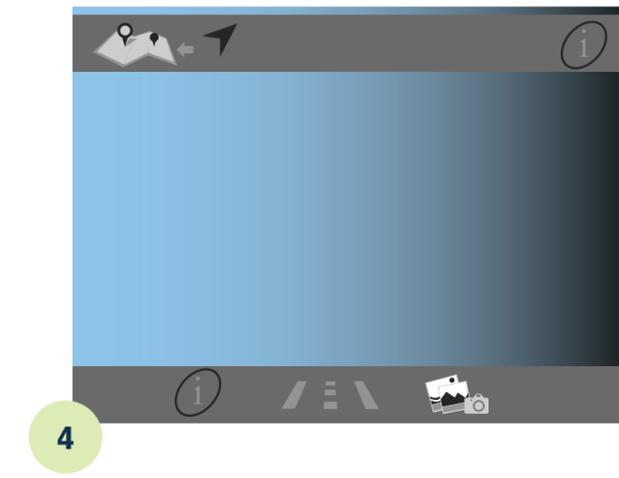
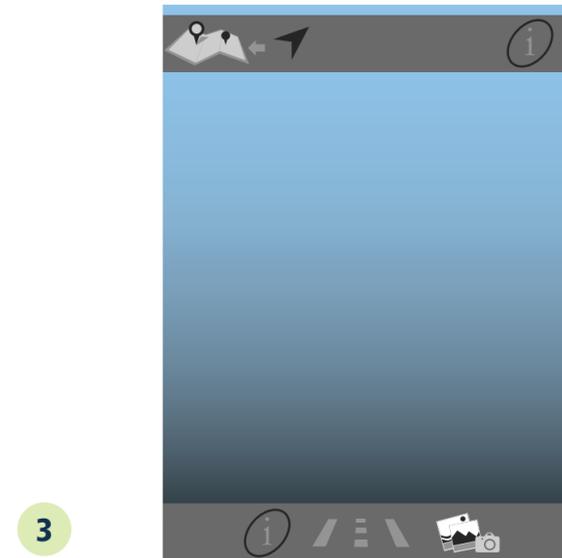
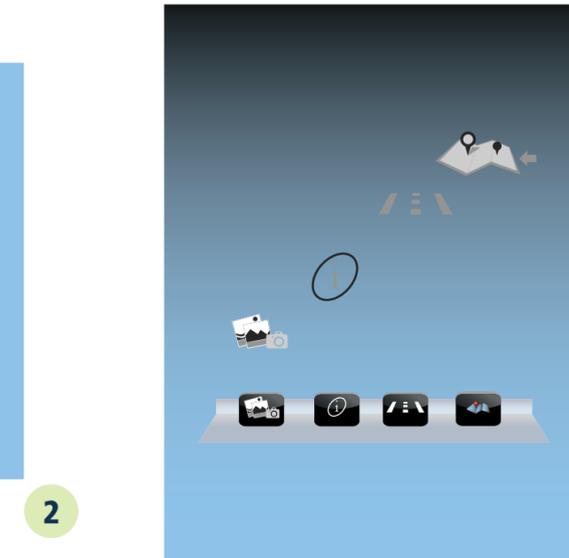
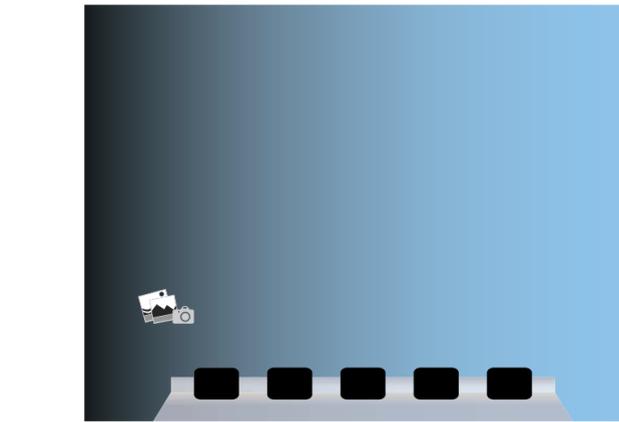
### MENÚ



### PANTALLA



## 2.9 NUEVOS BOTONES DE iOS



Debido a que el sistema operativo iOS actualizó a una nueva versión se tuvieron que realizar cambios de último momento. Se propone una nueva botonería sin fondos y completamente plana, además de eso se agregan dos toolbars, ubicadas en la parte superior e inferior, aquí se ubican los nuevos botones. Esta pequeña actualización representa graves problemas cuando ya se tiene gran parte del proyecto en desarrollo, por que las imágenes tienen que ser re-escaladas nuevamente.



### 3 DISEÑO FINAL

Para esta parte del diseño se mostrara la aplicación "El producto final de diseño" funcionando en el iPad 4 con sistema iOS 6.1.3, la aplicación será mejorada con algunas modificaciones que se han visto en el capítulo dos de este documento.



# Desarrollo

ORIENTACIÓN HORIZONTAL



ORIENTACIÓN VERTICAL

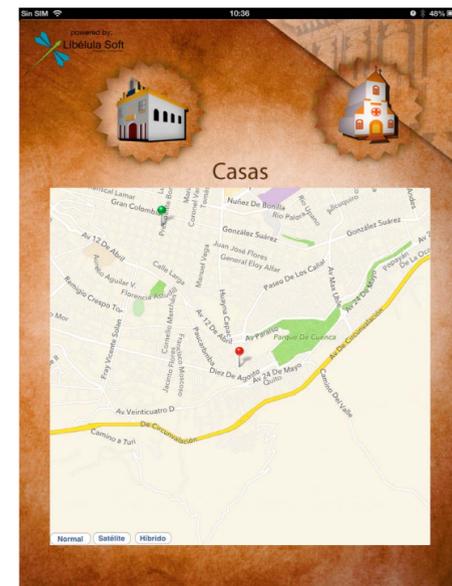
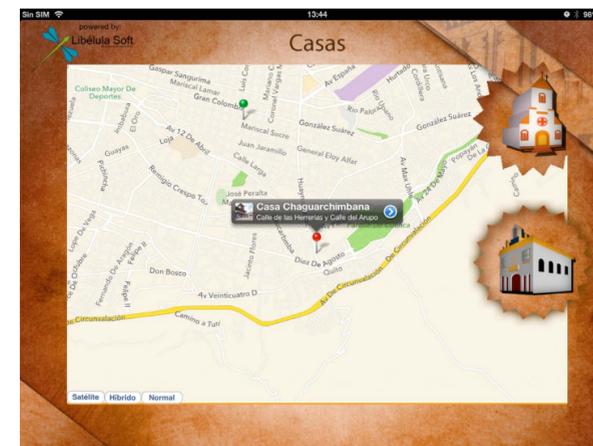
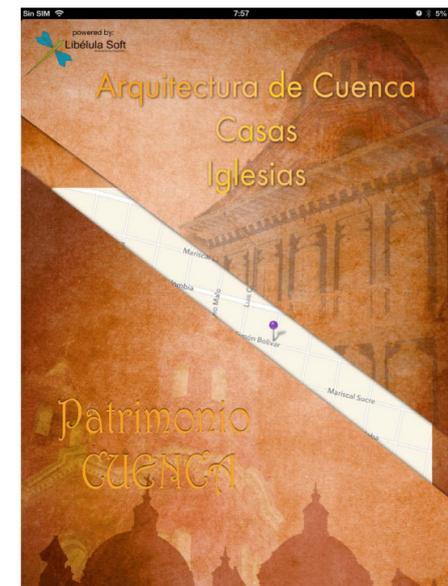
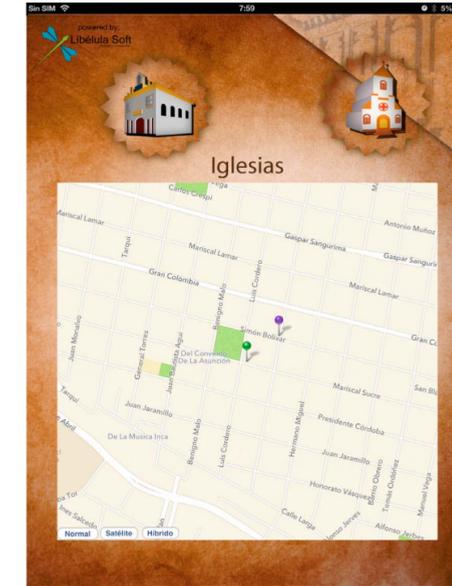


||

ORIENTACIÓN HORIZONTAL

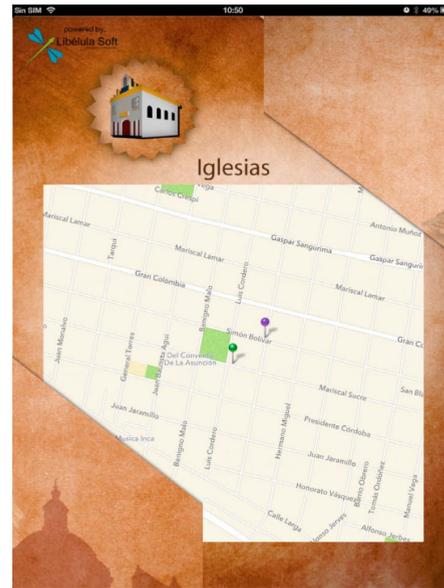


ORIENTACIÓN VERTICAL

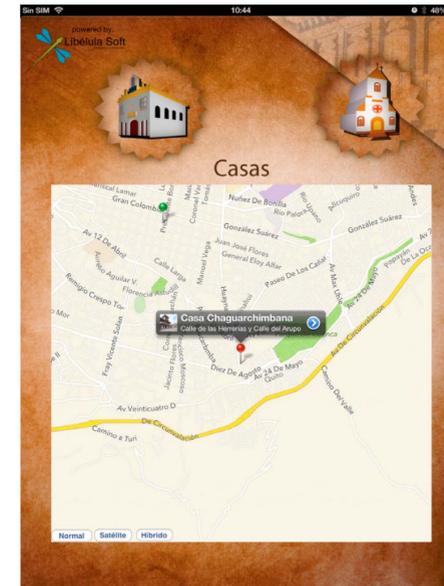


# Desarrollo

ORIENTACIÓN HORIZONTAL



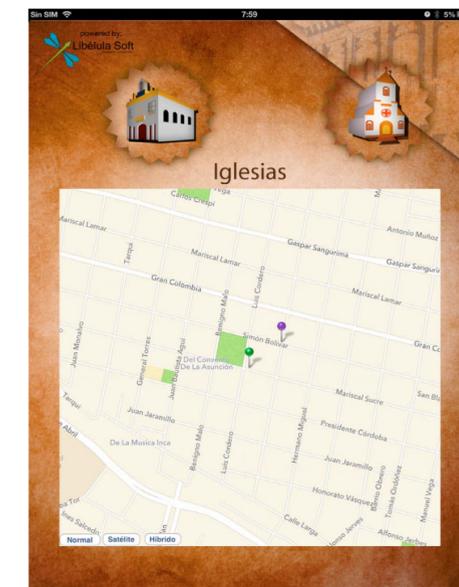
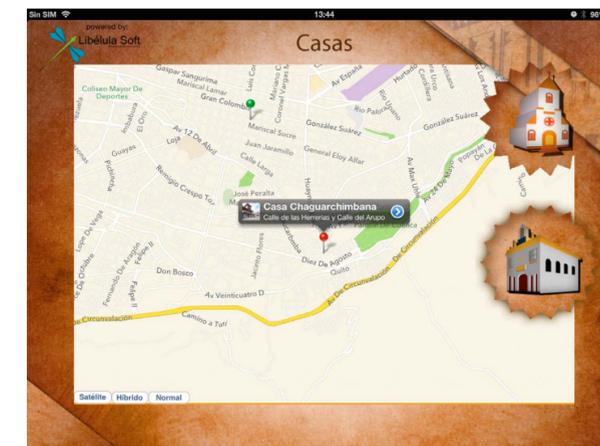
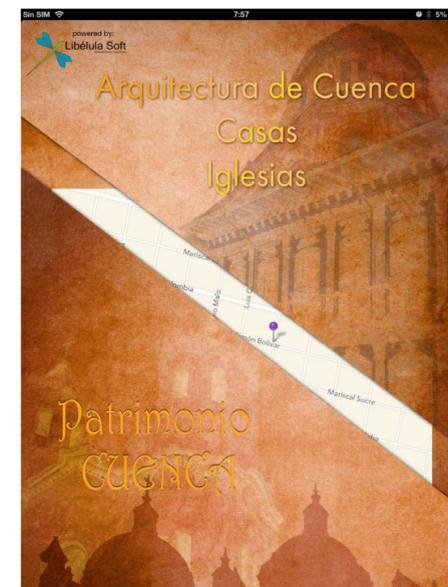
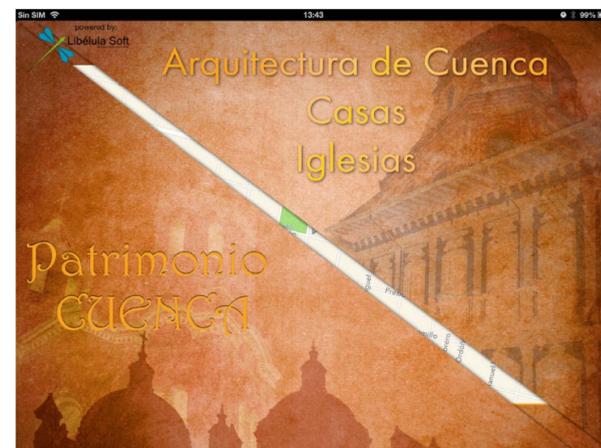
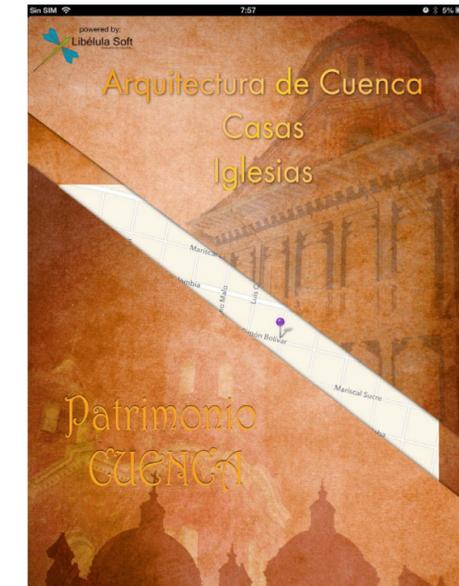
ORIENTACIÓN VERTICAL



ORIENTACIÓN HORIZONTAL

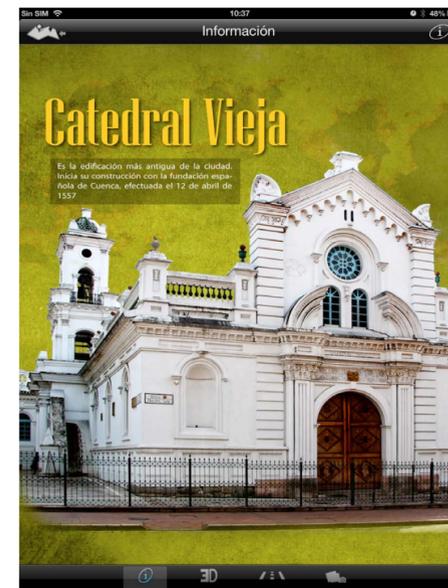
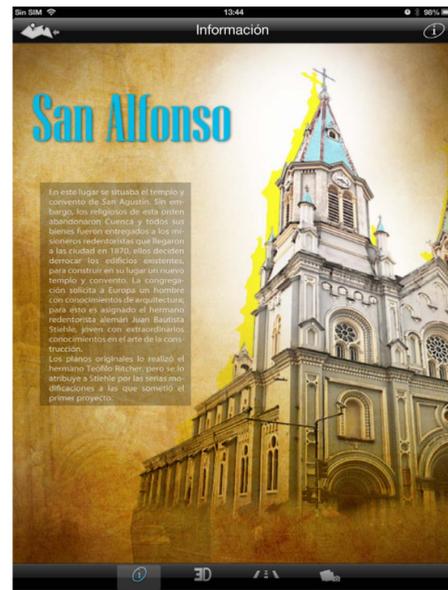


ORIENTACIÓN VERTICAL

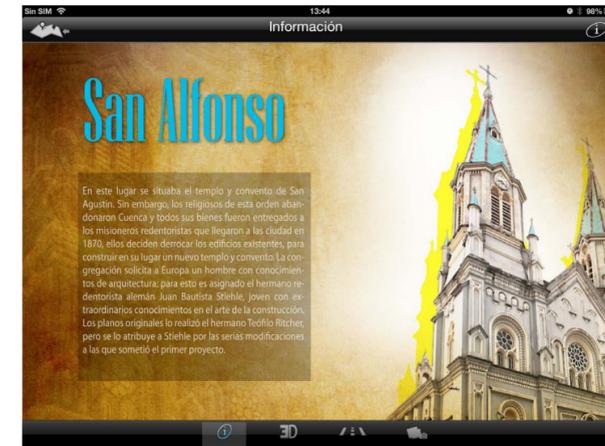


# Desarrollo

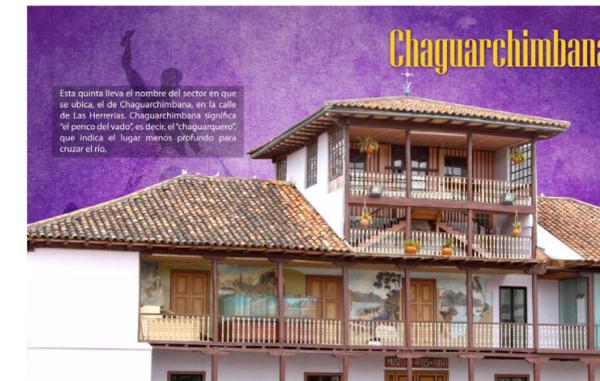
## ORIENTACIÓN VERTICAL



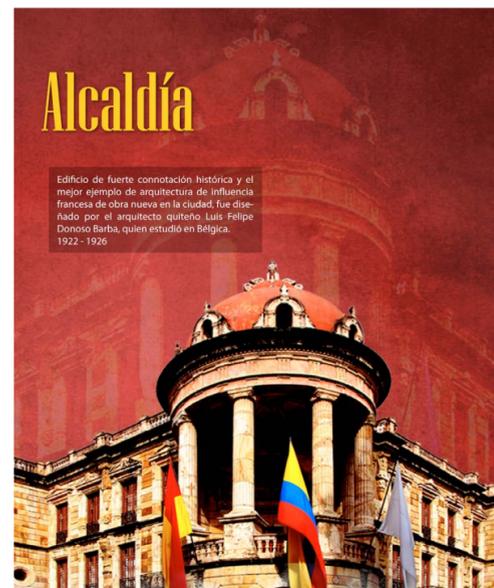
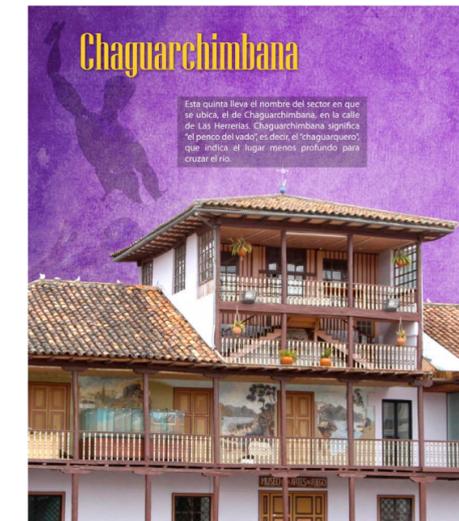
## ORIENTACIÓN HORIZONTAL



## ORIENTACIÓN HORIZONTAL

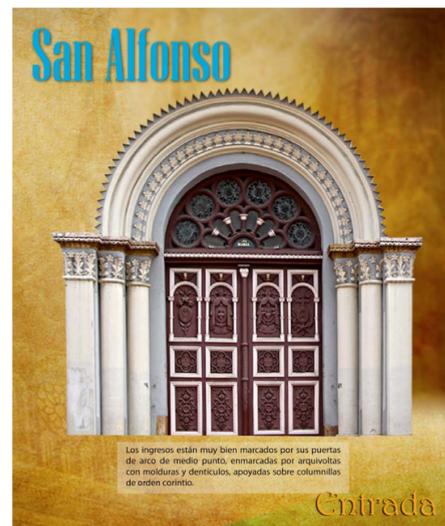
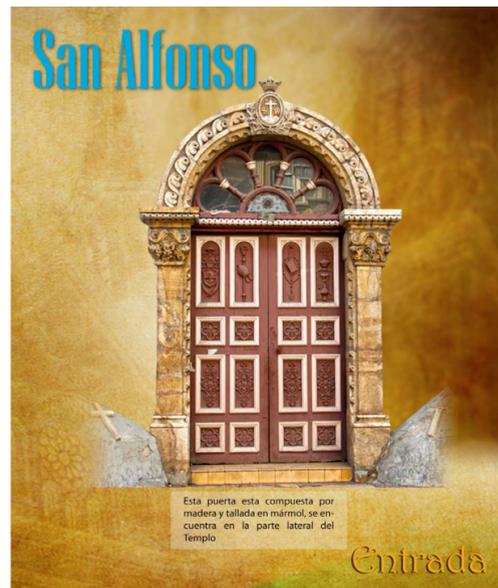


## ORIENTACIÓN VERTICAL

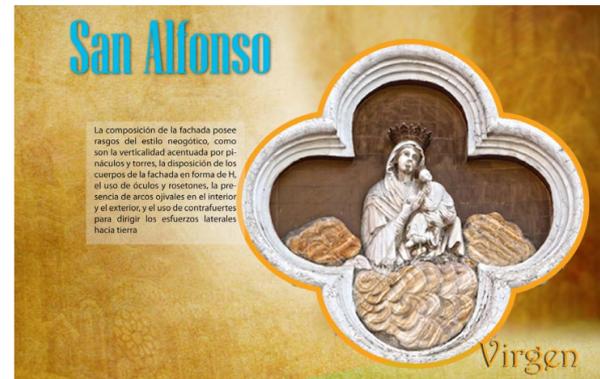


# Desarrollo

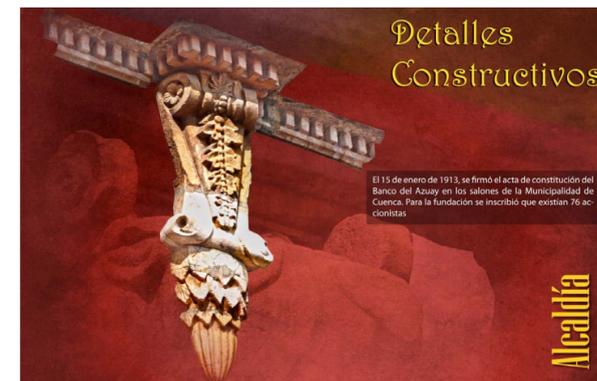
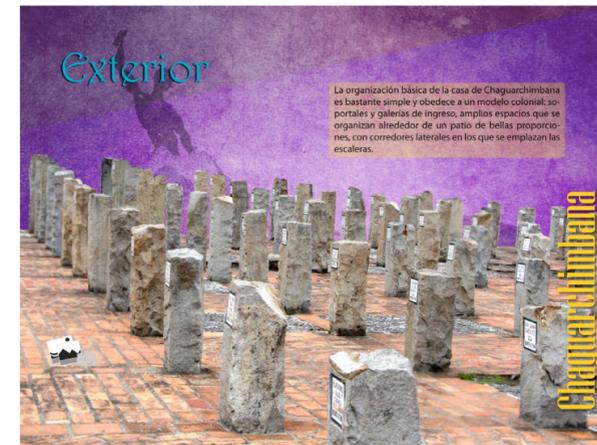
## ORIENTACIÓN VERTICAL



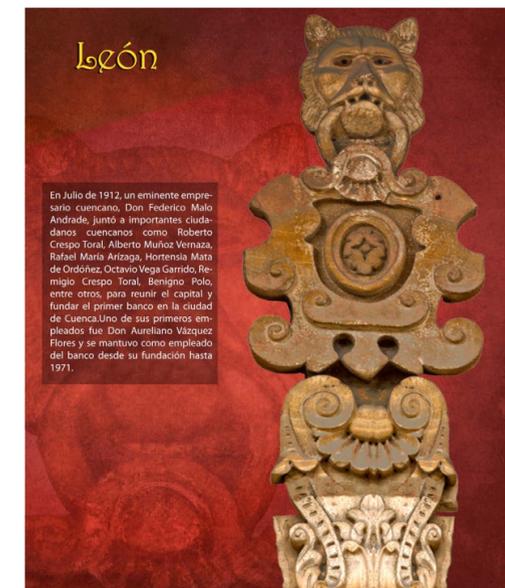
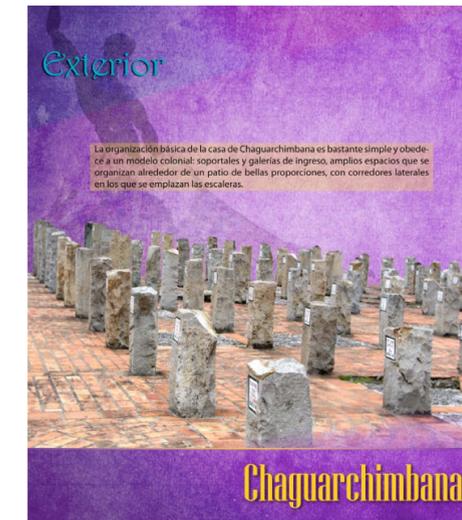
## ORIENTACIÓN HORIZONTAL



## ORIENTACIÓN HORIZONTAL



## ORIENTACIÓN VERTICAL



# Desarrollo

ORIENTACIÓN VERTICAL



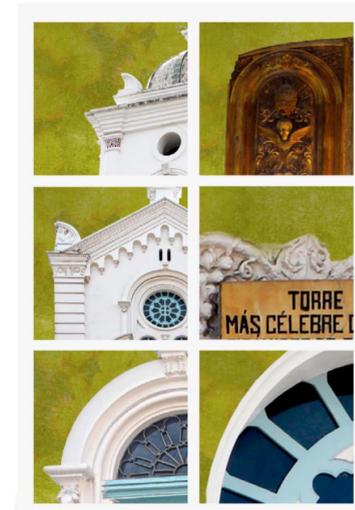
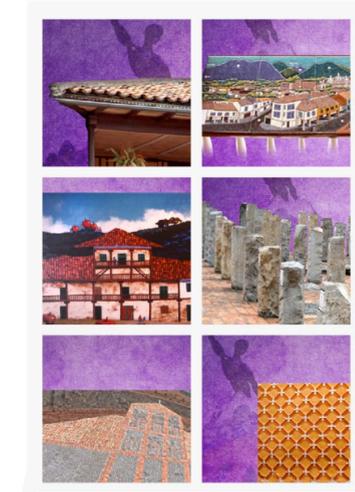
ORIENTACIÓN HORIZONTAL



ORIENTACIÓN HORIZONTAL



ORIENTACIÓN VERTICAL



## 4 Desarrollo Xcode.

El programa Xcode es muy utilizado por los desarrolladores y sirve para hacer aplicaciones interfaz de usuario, Apple Inc. y se suministra gratuitamente junto con Mac OS X, es un programa complejo, y es en esta parte en la que los desarrolladores pasan a formar parte del proyecto.

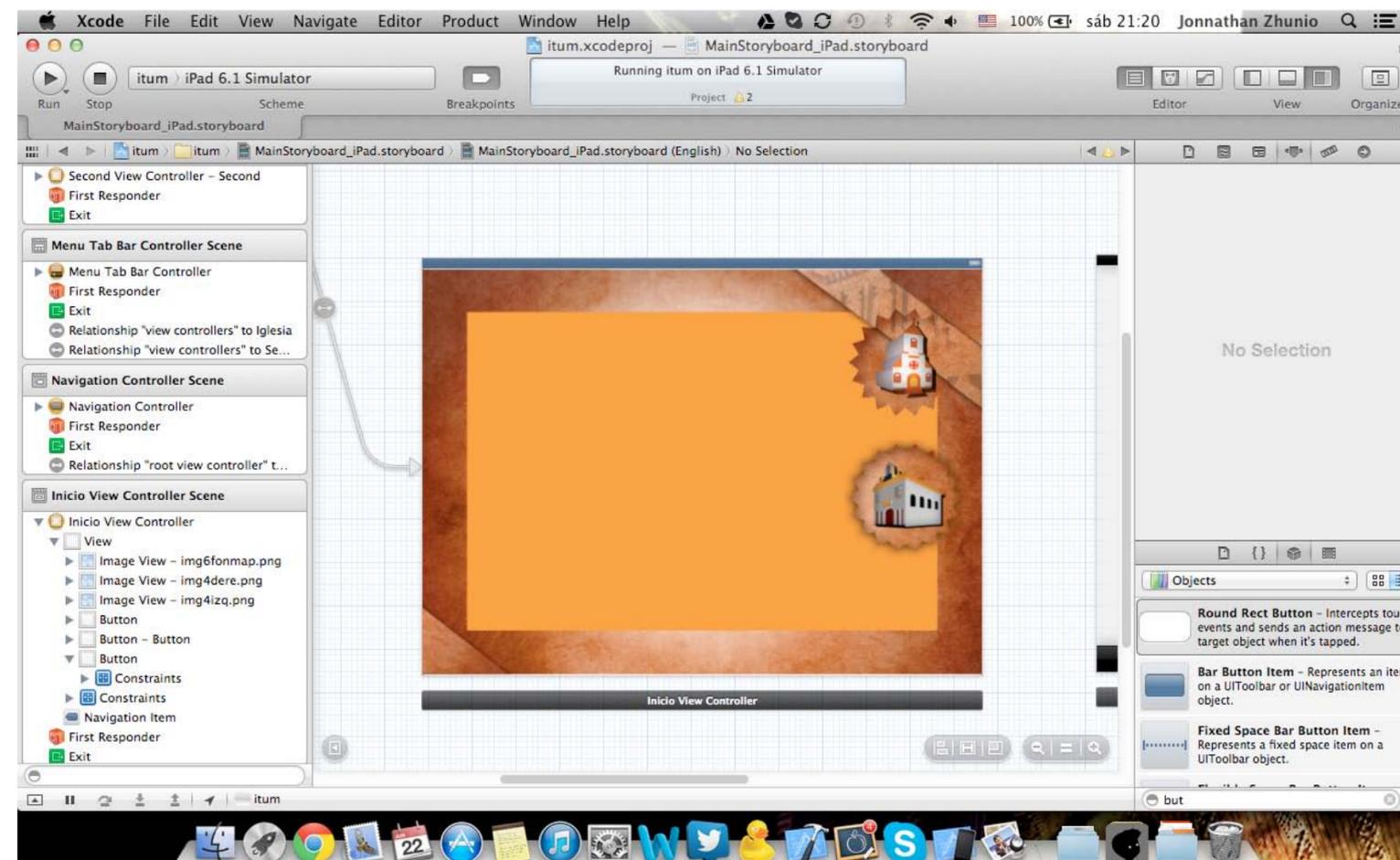
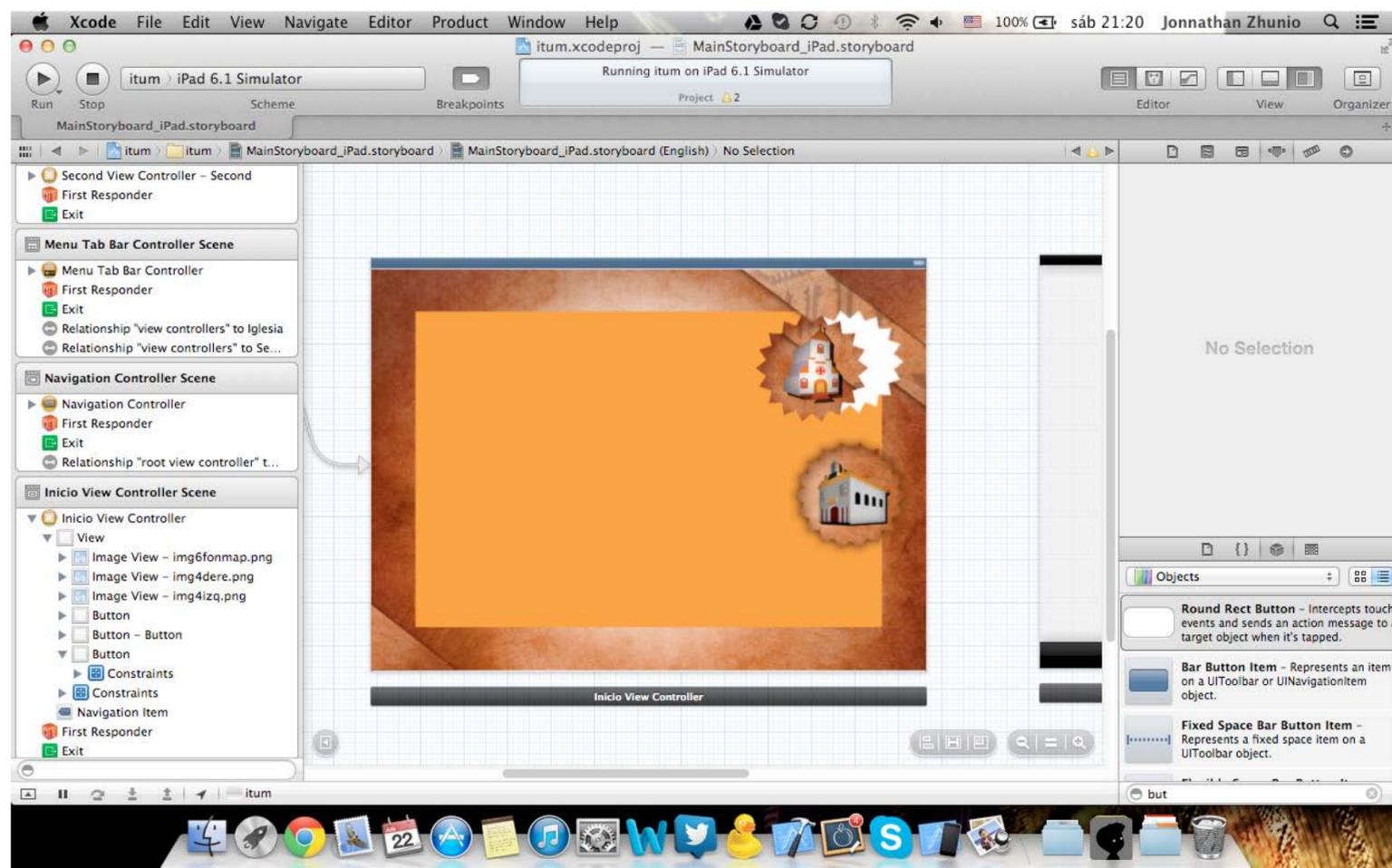
# 4.1 DESARROLLO

## 4.1.1 PASOS

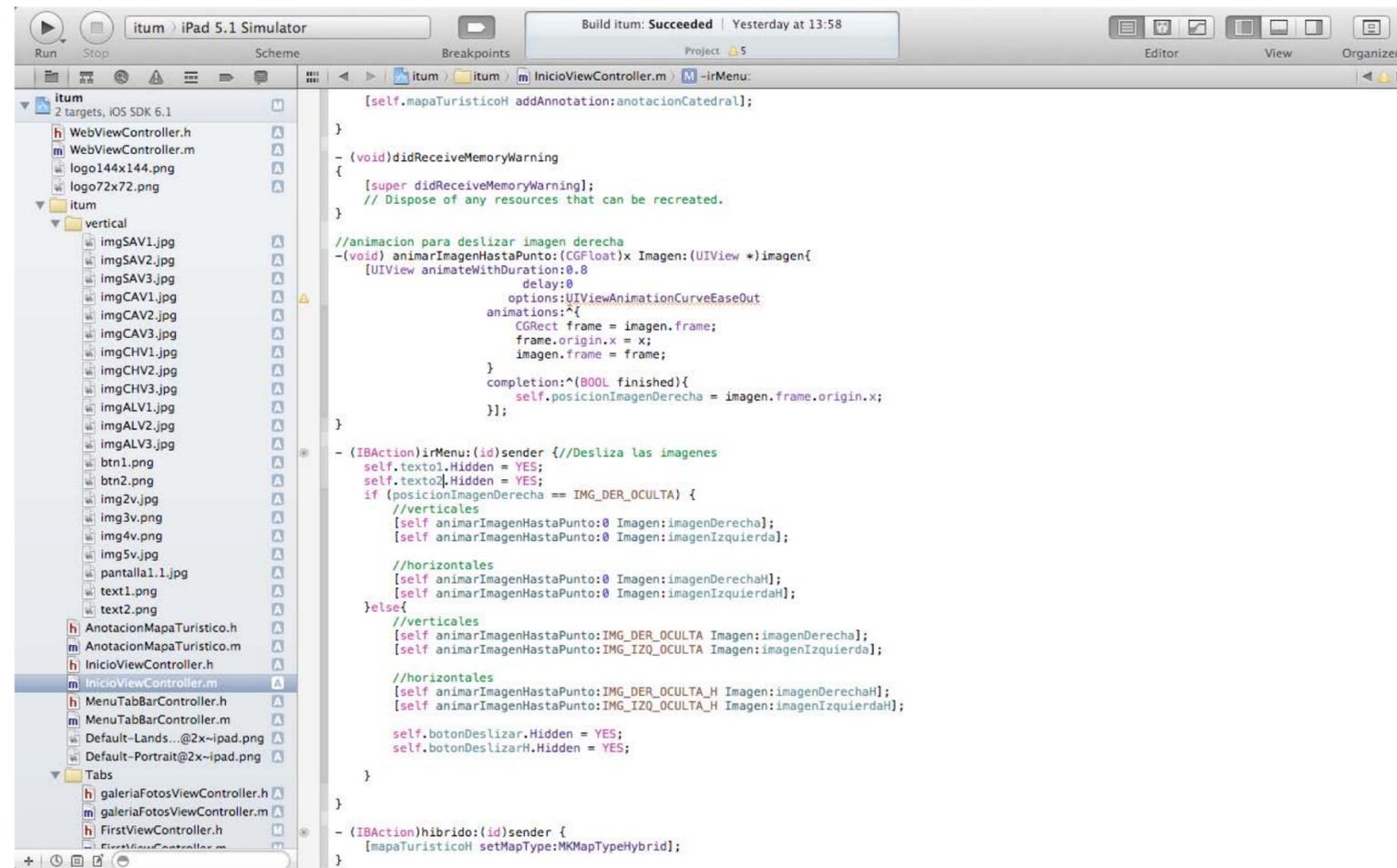
ARMADO DE PNGS

# XCODE

ARMADO FINAL

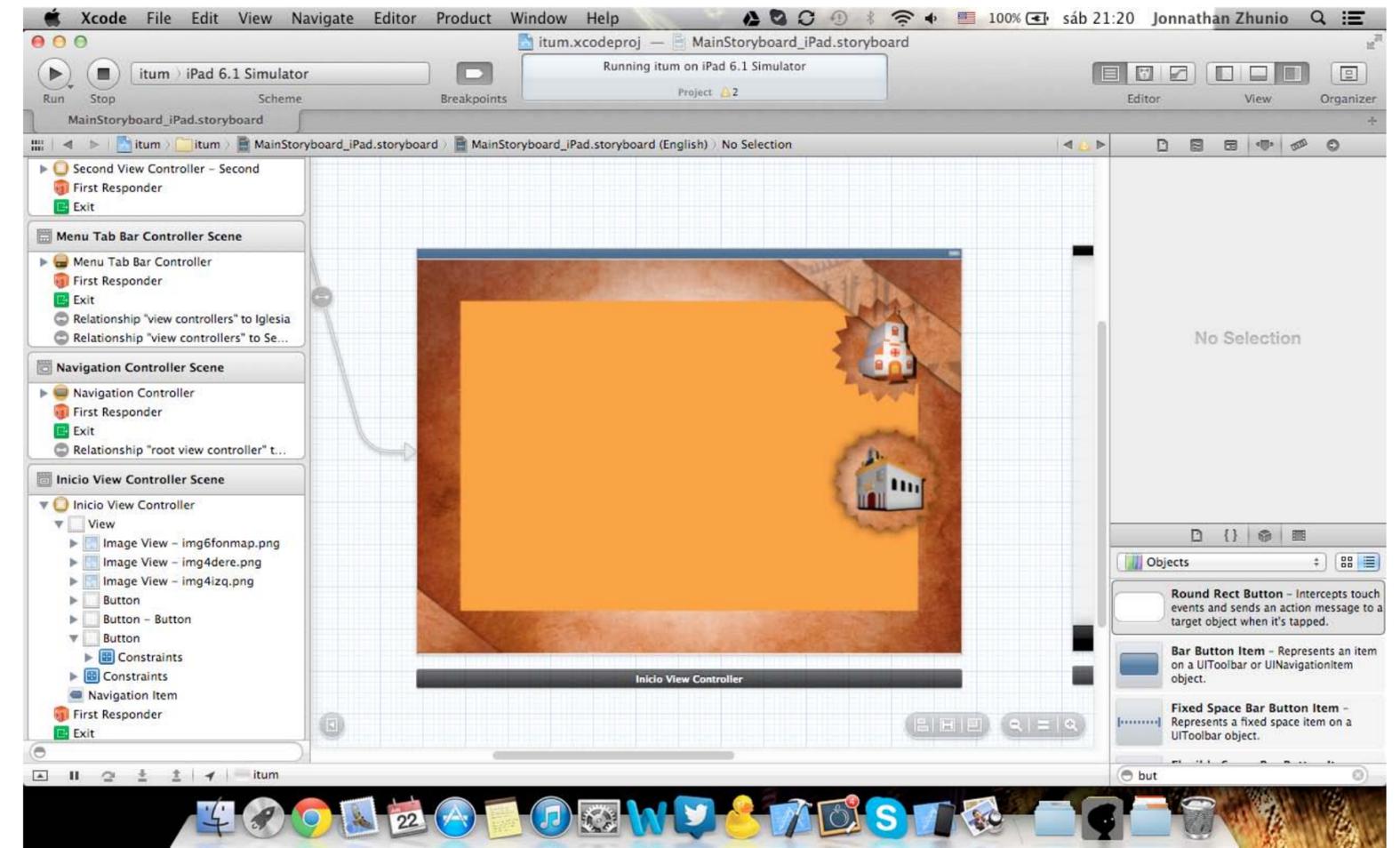


## CÓDIGO FUENTE.



## VERSIÓN BETA.

Esta versión, BETA es una versión funcional que se publica, puede ser o no gratis, para probar posibles errores antes de lanzar la versión final.



# Conclusiones

Se puede concluir que el proyecto ha cumplido con lo que se ha planteado. Se ha propuesto un sistema de navegación sólido, contundente y flexible que permite adaptarlo a cualquier sistema de aplicaciones. Es un sistema ordenado que no compite con la estética de la ciudad de Cuenca. Para la navegación. Mediante los nuevos botones que propone iOS se hizo uso de fotografías y se la combinan con una cromática contemporánea, de esta forma la ciudad se vera mas atractiva.

La interactividad ha sido desarrollada tomando en cuenta la usabilidad en los usuarios, que tenga un fácil manejo. Cabe recalcar que los contenidos y todo el sistema en sí fue desarrollado pensando directamente en el usuario,

Se ha diseñado la aplicación como una versión Beta 1.0 que este de acceso gratuito para el usuario y que envíe notificaciones de errores para hacer respectivas correcciones.

Como diseñador puedo concluir que el desarrollar este proyecto ha requerido de mucho tiempo y esfuerzo a nivel interdisciplinario. El constante trabajo hacen que este proyecto abarque mas objetivos de los que se plantean en el documento. Es muy re confortable saber que el diseño se hace mas fuerte cuando se trabajan en un grupo no común, por que se conocen diferentes puntos de vista, también saber que al ser un material multimedia se han disminuido de alguna manera la contaminación ambiental al no utilizar materia prima como el papel para su producción.

# Recomendaciones

La primera recomendación y la mas importante creo yo es cuando se va trabajar para plataformas sistemas operativos es mantenerse actualizados para saber conocer la implementación de nuevos sistemas, ya que ayuda mucho para innovar en un nuevo proyecto.

Al realizar las pruebas en un simulador en el ordenador no, lo mismo que realizar las pruebas en una tablet la interactividad en 100 veces mejor, y se proponen nuevas ideas, al realizar este tipo de proyectos, al finalizar la primera etapa existen falencias, que se van corrigiendo con las versiones posteriores.

Para el uso de la aplicación se recomienda un iPad con wi-fi y con sistema de g.p.s de esta manera, la aplicación enviara los avisos de localización.

# Bibliografía

**Alberich Pascual Jordi**, "Grafismo multimedia: Comunicación, diseño, estética" UOC, Barcelona 2007

**Alvin Toffler**, "La Tercera ola, Toffler", Plaza & Janes 1979, España

**Anaya Editores**. Así se hace multimedia. Anaya Editores Madrid 1998

**Colmenar Santos, Antonio / Castro Gil, Manuel Alonso / Perez Fernandez, Vicente/ Losada de dios, Pablo**, Diseño y desarrollo multimedia. Herramientas de autor, 2005; Ra-ma Editorial

**Comba y Toledo**, Las tecnologías de la información y la comunicación en las prácticas pedagógicas. 1 edición, enero de 2009

**Frascara Jorge**, "Diseño Gráfico para la gente", Fontana, Argentina 2004

Las tecnologías de la información y la comunicación en las prácticas pedagógicas. Buenos Aires, Argentina, 1o edición, enero de 2009

**Lupuck, Lisa, Designing** Multimedia. Peachpit Pres. California 1996

**Papanek, Vitor**, Diseñando para el Mundo real. H. Blume Ediciones. Madrid 1995

(Patrimonio, 2012)

(**Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial** 2003

(**Carta sobre el Turismo cultural Bruselas, Bélgica**. 1976 ICOMOS)

(**Espinosa Garcés, María Fernanda**, 2011)

(Guía de Arquitectura, Cuenca 2007)

(Padilla, 1980, pág. 74)PDF

(**Hassenzahl**, 2003; Hassenzahl y Monk, 2010).

**FRASCARA** Jorge, "Diseño Gráfico para la gente", ediciones Infinito, Buenos Aires-Argentina, 1997

**REIGELUTH**, Ch. Diseño de la Instrucción: Teorías y Modelos. Madrid Santillana 1999

(Djajadiningrat, Overbeeke, Wensveen; 2000)(hekkert; 2001)

(Hernández, 2010)

(McLuhan, 1977: 47)

**Bo, B.** (2009). Tengo algo en el ojo. Londres: Promopress.

**Estudiokuno**. (10 de Julio de 2012). Estudio kuno. Recuperado el 20 de Marzo de 2013, de

Estudia kuno: <http://estudiokuno.com/nuevo-tema/>

**Frantz, M.** (23 de Mayo de 2003). Matt Frantz. Recuperado el 12 de Marzo de 2013, de Matt Frantz: <http://www.mattfrantz.com/thesisandresearch/motiongraphics.html>

**Selby, A.** (2009). Nuevos proyectos y procesos creativos. Barcelona: Parramón.

**Socialbakers**. (s.f.). Social bakers. Recuperado el 20 de 03 de 2013, de Social bakers: <http://www.socialbakers.com/facebook-statistics/ecuador>

**Sysolutec**. (01 de Septiembre de 2011). Sysolutec. Recuperado el 20 de Marzo de 2013, de Sysolutec: <http://www.sysolutec.com/facebook-ecuador-estadisticas-2011>

**Vega, J. J.** (17 de Marzo de 2013). Juan Manjarrez - Diseño Gráfico. Recuperado el 17 de Marzo de 2013, de Juan Manjarrez - Diseño Gráfico: [http://www.astraph.com/udl/biblioteca/antologias/animacion\\_bidimensional.pdf](http://www.astraph.com/udl/biblioteca/antologias/animacion_bidimensional.pdf)

**Wigan, M.** (2008). Imágenes en secuencia. Barcelona: Gustavo Gili.

(**Aciar**, 2009)

(**Martín Fernández**, Francisco J.)

(**Hassenzahl**, 2003; Hassenzahl y Monk, 2010)

(**Horn** 1999)

(**Hassenzahl**, 2003; Hassenzahl y Monk, 2010).

(**Personal Social Navigation Project**).

(**Gui Bonsiepe**)

(**BERGSTRÖM**, B. "Tengo algo en el ojo". Pág. 98)

(**HARRIS, A.** "Imagen". pág.46)

(**MARTÍNEZ C.** Giovanni "Presentaciones Digitales...")

