



CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIA

Anteproyecto

Tema:

Diseño de un sitio web responsive para registrar las reservas de canchas sintéticas de la ciudad de Cuenca con el apoyo de la empresa “LA CHAMPIONS”

Autor:

Daniel Fernando Collaguazo López

Tutor:

DGM. John Lema Polo

Cuenca – Ecuador

2019

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIA

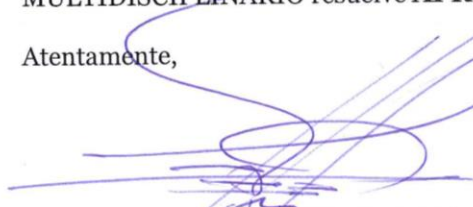
COMITÉ TÉCNICO MULTIDISCIPLINARIO

Certificación de Aprobación del Trabajo de Titulación

Damos fe que el trabajo desarrollado por el/la estudiante: **DANIEL FERNANDO COLLAGUAZO LÓPEZ** con el título: **“DISEÑO DE UN SITIO WEB RESPONSIVE PARA REGISTRAR LAS RESERVAS DE LAS CANCHAS SINTÉTICAS EN LA CIUDAD DE CUENCA CON EL APOYO DE LA EMPRESA LA CHAMPIONS”** cumple con las exigencias metodológicas y técnicas.

Por lo antes mencionado, los TUTORES asignados del COMITÉ TÉCNICO MULTIDISCIPLINARIO resuelve **APROBAR** el Trabajo de Titulación.

Atentamente,



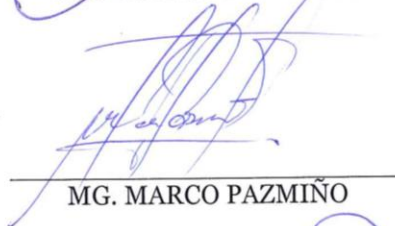
DGM. JOHN LEMA POLO



MG. BRUNO NIEVECELA



MG. MÓNICA CASTRO



MG. MARCO PAZMIÑO



ING. TNLGO. ELVIS URGILÉS



DIS. DANIELA DURÁN



DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO

Yo, : **DANIEL FERNANDO COLLAGUAZO LÓPEZ**, estudiante del **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** de la ciudad de Cuenca - Ecuador, que cursó la Tecnología en **DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIA**, declaro en forma libre y voluntaria que la presente investigación que versa sobre **“DISEÑO DE UN SITIO WEB RESPONSIVE PARA REGISTRAR LAS RESERVAS DE LAS CANCHAS SINTÉTICAS EN LA CIUDAD DE CUENCA CON APOYO DE LA EMPRESA LA CHAMPIONS”** así como las expresiones vertidas en la misma, son autoría de la compareciente, quien ha realizado en base a recopilación bibliográfica, consultas de internet y consultas de campo.

En consecuencia, asumo la responsabilidad de la originalidad de la misma y el cuidado al remitirme a las fuentes bibliográficas respectivas para fundamentar el contenido expuesto.

Atentamente,



COLLAGUAZO LOPEZ DANIEL FERNANDO

Cédula: 0103208138

DERECHOS DE AUTOR

Los derechos de esta obra son irrenunciables y corresponden a su **AUTOR**, incluido sus derechos patrimoniales. El **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** tiene licencia gratuita e intransferible sobre esta obra para uso no comercial, de necesitar uso comercial requiere autorización de su titular.

DEDICATORIA

Este trabajo lo dedico principalmente a Dios por darme la fortaleza de seguir y no decaer en el intento y además dar gracias a mi familia, ya que ellos que han sido un gran apoyo durante esta y otras etapas de mi vida, esperando así mismo seguir contando con ellos para las nuevas situaciones que se presente.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradezco a mi familia que me han apoyado de distintas formas en este transcurso de mi vida.

Agradezco también a todos los Docentes del Instituto Superior Sudamericano por haber intervenido con sus conocimientos y sobre todo por la paciencia que nos han tenido y los buenos momentos que me llevo en el corazón.

CONTENIDO

1. TÍTULO	9
2. INTRODUCCIÓN	9
3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	10
3.1 Planteamiento Del Problema	10
4. JUSTIFICACIÓN	11
4.1 Dispositivos Usados para Realizar Compras OnLine	12
4.1.2 Que está sucediendo en Ecuador.	12
5. OBJETIVOS	14
5.1 Objetivo General	14
5.2 Objetivos Específicos.....	14
6. MARCO DE REFERENCIA	15
6.1 MARCO TEÓRICO	15
6.2 MARCO CONCEPTUAL	16
6.2.1 Arquitectura de la información	16
6.2.2 Componentes de la Arquitectura de Información	16
6.2.3 Organización	16
6.2.4 Etiquetado	17
6.2.5 Navegación	17
6.2.6 Búsqueda	17
6.2.7 Usabilidad web	18
6.2.8 La usabilidad se define mediante 5 componentes:	18
6.2.9 factores importantes para la buena usabilidad de una página web	19
6.2.10 Experiencia de usuario	19
6.2.11 Accesibilidad web	20
6.2.12 Hosting:	20
6.2.13 Dominio	21
6.2.14 Diseño web responsivo	22
6.2.14 ¿Cómo funciona el diseño Web Responsive?	23
6.2.15 Sistema grafico o interfaz web	24
7. METODOLOGÍA	25
7.1 Procedimientos	26
7.2 Tipo de estudio y diseño general	26

7.3 Procedimientos para la recolección de información, instrumentos a utilizar y métodos para el control y calidad de los datos.....	26
7.3.1 Encuesta	27
7.3.2 Tabulación de encuestas	28
7.4 Análisis de productos homólogos.....	32
8. PROTOTIPADO	36
8.1 Mapa de sitio.....	36
8.2 Bocetos de las interfaces gráficas.....	36
8.3 Bocetos de iconografía	42
8.4 Construcción de la iconografía digital	46
9. DIGITALIZACIÓN DE LAS INTERFACES WEB:	48
9.1 Tonos	48
9.2 Tipografía	49
9.3 960 Grid system.....	50
9.4 Interfaces web.....	54
10 ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN.....	61
11 RECURSOS	63
11.1 Talento humano.....	63
11.2 Recursos financieros	63
11.3 Recursos institucionales	63
12 CRONOGRAMA	64
13 CONCLUSIONES.....	65
14 BIBLIOGRAFÍA.....	66

1. TÍTULO

Diseño de un sitio web responsive para registrar las reservas de canchas sintéticas de la ciudad de Cuenca con el apoyo de la empresa “LA CHAMPIONS”

2. INTRODUCCIÓN

En la actualidad el deporte se ha convertido en una parte fundamental del diario vivir siendo el futbol el segundo lugar a nivel mundial como el que más se practica solo detrás de la natación.

En la ciudad de Cuenca existe un gran aumento de usuarios que realizan esta actividad, con pocas canchas de indor, con una cantidad limitada de canchas gratuitas y por la facilidad de reservar fuera del horario laboral las personas optan por utilizar las denominadas Canchas Sintéticas que le permiten al usuario disponer de horarios definidos y servicios que con antelación ya fueron solicitados.

Diseñar un sitio web para registrar reservas dentro de la Ciudad de Cuenca con el apoyo de la empresa “LA CHAMPIONS ” puede ayudar no solo a mejorar la imagen de la empresa, también ayudara a las chachas que decidan ingresar a la plataforma para dar conocimiento de los servicios y novedades que ofrezcan, proyectándose a través de internet, ampliando el número de clientes potenciales que pueden llegar a tener las empresas permitiendo una mayor interacción de los usuarios con estos centros deportivos

3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

En la ciudad de Cuenca existen alrededor de 14 canchas sintéticas con mayor concurrencia dejando a muchos de estos establecimientos fuera del mapa deportivo. “LA CHAMPIONS”, es una empresa que brinda el servicio de alquiler de canchas sintéticas teniendo al momento una en funcionamiento, la empresa no posee una identidad corporativa definida ni tampoco presencia en internet o redes sociales, solo ciertas menciones en Facebook como por ejemplo las de las formativas de la **Liga de Quito filial con sede en Cuenca** que ha recurrido a su césped para prácticas y entrenamientos de los jóvenes que gustan de este deporte y pretenden llegar a ser profesionales.

3.1 Planteamiento Del Problema

A la vista del problema anterior, se busca crear un sitio Web que gestione de forma fácil y sencilla, incluso por una única persona, los datos contenidos en la Web de la empresa y de las que ingresaran conformando una comunidad que busque el bien común.

El sitio web estará compuesto por módulos mediante los cuales se controlará la información incluida en la base de datos.

4. JUSTIFICACIÓN

La importancia de llevar a cabo este proyecto es implementar un sitio web que permitirá el crecimiento y posicionamiento de la empresa “LA CHAMPIONS” y de igual manera apoyar a las demás canchas que no poseen la respectiva mención dejándolas en el anonimato si bien no al 100% pero en la mayoría de la ciudadanía no están presentes.

Todo esto mediante la recopilación de la información que las diferentes empresas proporcionen para ingresar en la plataforma que será exhibida en el ámbito deportivo cuencano y a su vez conseguir el posicionamiento en la mente de los usuarios.

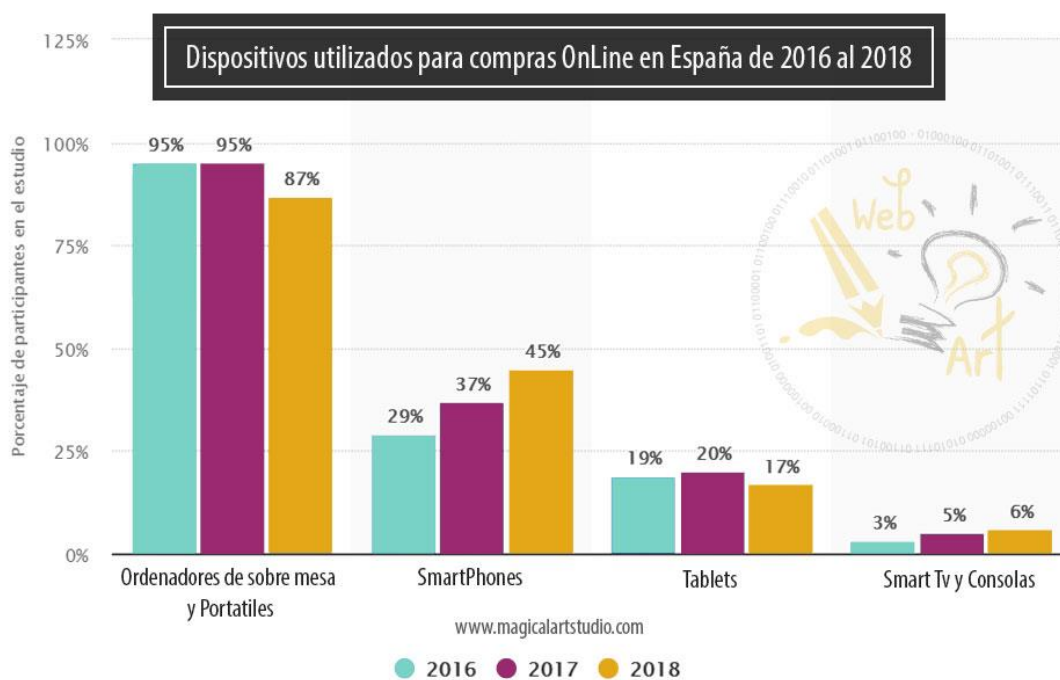
La investigación que se va a realizar acerca del presente proyecto surgió por la necesidad de los usuarios de reservar canchas sin el tedioso trabajo de dirigirse al establecimiento o teniendo que hablar con el propietario pudiéndolo hacer directamente mediante el sitio web y revisando la disponibilidad mediante un calendario con sus respectivos horarios he información de cada cancha.

Conocer el porcentaje de tipos de páginas web que hay publicadas a fecha de hoy en Internet, te ayudará a conocer el volumen de competencia que tiene tu sector o el de tu cliente.

- El 76% de la web de internet participa en programa de pago por clic para dirigir tráfico a sus páginas web.
- El 43% de los sitios web son de comercio electrónico
- El 18% son páginas web corporativas
- El 10% son web y blogs de contenidos
- El 29% se clasifican a sí mismos como «Otros»

4.1 Dispositivos Usados para Realizar Compras OnLine

En este gráfico podemos ver los dispositivos electrónicos que utilizaron los clientes de tiendas online. De forma detallada puedes ver el porcentaje de usuarios en España del 2016 al 2018. El ordenador de sobremesa sigue siendo el dispositivo preferido por los usuarios para realizar sus compras online aunque los teléfonos inteligentes siguen ganando terreno año tras año. (magicalartstudio, 2019)



4.1.2 Que está sucediendo en Ecuador.

En nuestro país el uso de Internet alcanzó una penetración del 79 % para inicios del presente año, esto se traduce en que somos un promedio de 13.4 millones de usuarios de este servicio. ¿Y para qué lo usamos? Como era de suponerse, para redes sociales: 12 millones de personas navegaron en alguna red social y el dispositivo preferido fue el móvil, con un total de 11 millones de usuarios.

Ecuador también figuró, según cifras 2017 de la página Internet World Stats, entre los diez países con mayor población de América Latina, que contaron con un acceso mayoritario a Internet: un 81,0 %, seguido por Argentina (un 78,6 %) y Chile (un 77%).

Mientras que según estadísticas del Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC) en la Encuesta de Empleo, Desempleo y Subempleo (ENEMDU), desde los hogares el uso y acceso a Internet ascendió en 2017 a un 37,2 % en comparación con el año 2009 (apenas 7,65 % de acceso), evidenciando una evolución positiva ya que este servicio ahora es más accesible para la ciudadanía.

Pichincha es la provincia que tuvo mayor porcentaje de hogares conectados al Internet (53,7 %), seguido de Azuay (51,0 %) e Imbabura (44,3 %). Otras provincias como Guayas y Manabí registraron un 38,2 % y 27,0 %, respectivamente. (S.A., 2019)

5. OBJETIVOS

5.1 Objetivo General

Diseñar sitio web responsive para registrar las reservas de canchas sintéticas de la ciudad de Cuenca con el apoyo de la empresa “LA CHAMPIONS” mediante el uso de los conceptos de arquitectura de información y desarrollo web.

5.2 Objetivos Específicos

- Recopilar información de la empresa.
- Analizar y planificar el desarrollo del sitio web.
- Jerarquizar la información con un mapa de sitio.
- Bocetar la Estructura y prototipo del sitio web con una plantilla 960grid.
- Diseñar las interfaces y Crear un prototipo funcional del sitio web
- Determinar el presupuesto para la creación del sitio web.

6. MARCO DE REFERENCIA

6.1 MARCO TEÓRICO

En este proyecto se revisará varios conceptos generados por autores que se han especializado en cierto campo dentro del diseño web. A continuación, se cita la bibliografía que será empleada:

B., G. (05 de 11 de 2019). *hostinger*. Obtenido de <https://www.hostinger.es/tutoriales/que-es-un-hosting>

B., G. (18 de 01 de 2019). *hostinger*. Obtenido de <https://www.hostinger.mx/tutoriales/que-es-un-dominio-web>

Cantú, A. (06 de 02 de 2017). *intuitivamente*. Obtenido de <https://blog.acantu.com/que-es-arquitectura-informacion/>

Castillo, R. (s.f.). *¿Cuál es el propósito del diseño Web Responsive?* Obtenido de <https://www.mundovirtual.biz/proposito-diseno-web-responsive/>

creatiburón. (09 de 06 de 2015). *¿Qué es la famosa usabilidad en diseño web?* Obtenido de <https://www.creatiburon.com/que-es-la-famosa-usabilidad-en-diseno-web/>

fiebre, 4. d. (s.f.). *¿Qué es la experiencia de usuario?* Obtenido de <https://www.40defiebre.com/que-es/experiencia-usuario>

magicalartstudio. (lunes de 15 de abril de 2019). *magicalartstudio.com*. Obtenido de <https://magicalartstudio.com/poblacion-y-estadisticas-sobre-paginas-web-2019/>

MILÁN, V. (24 de 02 de 2018). *lawebera*. Obtenido de <https://www.lawebera.es/disenio-web/el-diseno-de-la-interfaz.php>

Mora, S. L. (2019). *Accesibilidad Web*. Obtenido de <http://accesibilidadweb.dlsi.ua.es/>

S.A., G. N. (04 de 11 de 2019). *Extra.ec*. Obtenido de <https://www.extra.ec/actualidad/internet-redessociales-ecuador-datos-tecnologia-fy2717412>

sieteysete. (27 de 02 de 2016). *La usabiliad y funcionalidad de una página web*. Obtenido de <https://www.sieteysete.com/la-usabiliad-y-funcionalidad-de-una-pagina-web/>

6.2 MARCO CONCEPTUAL

6.2.1 Arquitectura de la información

Para Louis Rosenfeld, Peter Morville y Jorge Arango tiene varios significados:

- El diseño estructural de ambientes de información compartidos
- La síntesis de organización, etiquetado, búsqueda y sistemas de navegación en ecosistemas digitales, físicos y omnicanal
- El arte y la ciencia de construir productos de información y experiencias para apoyar la usabilidad, la “encontrabilidad” y la comprensión
- Una disciplina y comunidad enfocada en la práctica de llevar principios de diseño y arquitectura al plano digital

Ahora, si nos enfocamos en productos digitales, personalmente la defino como:

- La práctica de organizar, etiquetar y diseñar sistemas de búsqueda y navegación que permite dar estructura, encontrar el camino, completar objetivos y dar sentido a la información en ambientes digitales.

6.2.2 Componentes de la Arquitectura de Información

La Arquitectura de Información tiene como objetivo que el usuario pueda usar, encontrar, aprender y descubrir información. Por lo tanto, la práctica se basa en:

6.2.3 Organización

Los esquemas de organización responden a la pregunta, ¿cómo categorizamos la información? Por ejemplo, de manera cronológica, alfabética o por tema (como la imagen de abajo). Porque nuestra mente está constantemente buscando patrones que nos permitan procesar grandes cantidades de información, debemos crear buenas estructuras de

organización adaptada a los modelos mentales del usuario con el propósito reducir la carga cognitiva. Nuestra tarea es eliminar obstáculos como la ambigüedad, con el fin de que el usuario pueda llegar a la información que busca. La organización permitirá la navegación

6.2.4 Etiquetado

Etiquetar corresponde a definir la terminología en el sistema. Por ejemplo, vamos a usar Computadora Portátil o Laptop, Clima o Aire Acondicionado. Las etiquetas textuales pueden hacer referencia a encabezados, nombres de secciones en el menú de navegación, palabras clave, atributos, etc. Para lograr un buen etiquetado es recomendable involucrar a nuestros usuarios, con el fin de identificar con qué palabras buscarían información; los estudios de card sorting pueden servir para ello.

6.2.5 Navegación

Pensar en las posibilidades de navegación, va más allá de un menú. Con el fin de que el usuario pueda desplazarse entre secciones o cantidades de información, podemos implementar enlaces contextuales, wizards (ejemplo a continuación), nubes de etiquetas, breadcrumbs, etc. La navegación nos permite explorar la información que hay en el sistema, así como interactuar de manera rápida con el contenido. Una buena navegación se hace presente a lo largo de todas las páginas o secciones de manera consistente.

6.2.6 Búsqueda

La búsqueda implica algo más complejo que poner a disposición del usuario un buscador. En el post Mito: El buscador resuelve los problemas de navegación platicaba

de la importancia de entender que la búsqueda no es una serie lineal de pasos o que solamente implica formular una consulta. Al diseñar la búsqueda debemos tomar en cuenta qué indexar, qué precisión daremos en los resultados, cómo se podrá acceder a ellos, así como pensar en implementar patrones para asistir al usuario, por ejemplo habilitar el autosuggest o autocomplete (como en la siguiente imagen). (Cantú, 2017)

6.2.7 Usabilidad web

La usabilidad web se refiere a la facilidad con la que los usuarios de una página o aplicación web pueden conseguir sus objetivos dentro de la interfaz. Popularmente, se conoce como usabilidad web también al conjunto de mejoras que se han extraído mediante la investigación y que sirven para guiar a los diseñadores y desarrolladores web para que puedan crear páginas que sean eficaces y agradables al usuario.

6.2.8 La usabilidad se define mediante 5 componentes:

- **Aprendizaje:** ¿Es fácil realizar tareas sencillas para usuarios que se encuentran con un objeto o una tecnología por primera vez? ¿Es rápido y fácil el aprendizaje de uso?
- **Eficiencia:** Una vez que han aprendido el funcionamiento ¿Cuánto tiempo se tarda en realizar tareas u objetivos sencillos?
- **Memorabilidad:** Después de estar un tiempo sin utilizar el objeto o tecnología ¿Cuánto tiempo tardan los usuarios en recuperar lo aprendido y poder usar la interfaz de manera efectiva?
- **Errores:** ¿Cuántos errores cometen los usuarios al interactuar con la interfaz? ¿Cómo de graves son estos errores y cuánto tiempo tardan en poder subsanarlos?

- **Satisfacción:** ¿Cómo de placentero resulta el uso del objeto? ¿Cómo es la experiencia de los usuarios? (creatiburón, 2015)

6.2.9 factores importantes para la buena usabilidad de una página web

Velocidad/Rapidez: Toda página web ha de tener una carga rápida de su contenido. El usuario quiere encontrar lo que busca en cuestión de segundos.

Contenido excelente: Escribir aquello que aporte un valor añadido a todos nuestros potenciales clientes. Escribir aquello que el usuario quiere leer porque quiere conocer y escribir aquello que el usuario no sabe y le puede interesar saber.

Funcionalidad/Intuición: Una página web ha de ser fácil de navegar y de encontrar aquello que se desea ofrecer o mostrar. Tiene que ser muy sencilla y simple. (sieteysiete, 2016)

6.2.10 Experiencia de usuario

La experiencia de usuario es el proceso que lleva a cabo el usuario cuando interactúa con un producto. Este concepto tiene su origen en el campo del Marketing online, estando muy vinculado con el concepto de Experiencia de Marca (pretensión de establecer una relación familiar y consistente entre consumidor y marca).

A veces confundimos el concepto de experiencia de usuario con el de usabilidad. Veamos en qué se diferencian para entender mejor qué es la experiencia de usuario:

Usabilidad: Es la facilidad con que las personas pueden utilizar una herramienta particular o cualquier otro objeto fabricado por humanos con el fin de alcanzar un objetivo concreto.

Experiencia de usuario: Conjunto de factores y elementos relativos a la interacción del usuario, con un entorno o dispositivo concretos, cuyo resultado es la generación de una percepción positiva o negativa de dicho servicio, producto o dispositivo. (fiebre, s.f.)

6.2.11 Accesibilidad web

La accesibilidad web tiene como objetivo lograr que las páginas web sean utilizables por el máximo número de personas, independientemente de sus conocimientos o capacidades personales e independientemente de las características técnicas del equipo utilizado para acceder a la Web.

La necesidad de que la Web sea universal y accesible por cualquier persona está presente desde el principio de la Web, ya que era un requisito contemplado en su diseño por su creador Tim Berners-Lee:

“The power of the Web is in its universality. Access by everyone regardless of disability is an essential aspect.”

“El poder de la Web está en su universalidad. El acceso por cualquier persona, independientemente de la discapacidad que presente es un aspecto esencial..” (Mora, 2019)

6.2.12 Hosting:

El hosting es un servicio en línea que te permite publicar un sitio o aplicación web en Internet. Cuando te registras en un servicio de hosting, básicamente alquilas un espacio

en un servidor donde puedes almacenar todos los archivos y datos necesarios para que tu sitio web funcione correctamente.

Un servidor es una computadora física que funciona ininterrumpidamente para que tu sitio web esté disponible todo el tiempo para cualquier persona que quiera verlo. Tu proveedor de hosting es el responsable de mantener el servidor en funcionamiento, protegerlo de ataques maliciosos y transferir tu contenido (texto, imágenes, archivos) desde el servidor a los navegadores de tus visitantes. (B., hostinger, 2019)

6.2.13 Dominio

El dominio web de tu sitio web es esencialmente el equivalente a una dirección física. De la misma manera que un satélite necesita una dirección o un código postal para dar direcciones, un navegador web necesita un nombre de dominio para dirigirte a un sitio web.

Un dominio de internet se forma a partir de dos elementos principales. Por ejemplo, el nombre de dominio Facebook.com consiste del nombre del sitio web (Facebook) y la extensión del dominio (.com). Cuando una empresa (o una persona) compra un dominio web, puede especificar a qué servidor apunta el nombre de dominio.

Los registros de nombres de dominio son supervisados por una organización llamada ICANN (Corporación de Internet para Nombres y Números Asignados, por sus siglas en inglés). ICANN especifica qué extensiones de dominios están disponibles y mantiene una base de datos centralizada de dónde apuntan los dominios web.

Todos los sitios web que visitas constan de dos elementos principales: un dominio web y un servidor web.

- Un servidor web es una máquina física que aloja los archivos y las bases de datos que conforman tu sitio web y los envía a las personas a través de Internet cuando visitan tu sitio desde su computadora.
- El dominio web o dominio de internet es lo que las personas escriben para acceder a tu sitio, y apunta el navegador web hacia el servidor que almacena esos recursos. Sin un dominio web, las personas tendrían que recordar la dirección IP específica de tu servidor, y eso simplemente no va a suceder. (B., hostinger, 2019)

6.2.14 Diseño web responsivo

El propósito del diseño Responsive (sensible) es que un sitio tenga distintos elementos que responden de manera diferente cuando se ven en dispositivos de diferentes tamaños.

Por ejemplo, un sitio Web fijo tradicional. Cuando se visualiza en un equipo de escritorio, el sitio Web puede mostrar tres columnas. Pero al ver ese mismo diseño en una tableta más pequeña, podría forzarle a desplazarse horizontalmente, algo que a los usuarios no les gusta hacer. O los elementos pueden estar ocultos de la vista o parecer distorsionados. El impacto también se complica por el hecho de que muchas tabletas se pueden ver ya sea en orientación vertical, o giradas hacia los lados.

En una pequeña pantalla de teléfono inteligente, los sitios Web fijos o regulares pueden ser aún más difíciles de ver. Las imágenes grandes pueden romper el diseño. Fuera de esto los sitios fijos pueden ser lentos para cargar en los Smartphone si los gráficos son pesados.

Sin embargo, si un sitio utiliza diseño responsive, la versión de la tableta se puede ajustar automáticamente para mostrar sólo dos columnas. De esta forma, el contenido es legible y fácil de navegar. En un Smartphone, el contenido puede aparecer como una sola columna, tal vez apilado verticalmente. O, posiblemente, el usuario tendría la capacidad de deslizar a través del sitio y ver otras columnas. Las imágenes cambiarán de tamaño automáticamente en lugar de distorsionar el diseño o de cortarse.

El punto es que en un diseño responsive, el sitio Web se ajusta automáticamente en función del dispositivo que se usa para verlo.

6.2.14 ¿Cómo funciona el diseño Web Responsive?

Los sitios responsive usan rejillas fluidas. Todos los elementos de página se clasifican por proporción, en lugar de píxeles. Así que, si usted tiene tres columnas, usted no pensaría en términos generales, que tan anchas debe ser cada una, sino que como son de amplias en relación con las otras columnas. Por ejemplo, la columna 1 debería ocupar la mitad de la página, la columna 2 debería ocupar un 30% y la columna 3 debería ocupar un 20%.

Los medios, como las imágenes, también se redimensionan relativamente. De esta manera, una imagen puede permanecer dentro de su columna o elemento de diseño relativo.

Más y más personas están utilizando dispositivos móviles para navegar la Web. Un estudio realizado por Pew recientemente, encontró que el 77% de los adultos estadounidenses poseen un teléfono inteligente. La adopción de teléfonos inteligentes se ha más que duplicado desde que Pew comenzó a estudiar este tema en 2011: Ese año, el 35% de los estadounidenses informó que poseían un teléfono inteligente de algún tipo. Concluyeron que el uso de teléfonos inteligentes supera a los de los teléfonos móviles regulares, y el crecimiento de tabletas está aumentando. (Castillo, s.f.)

6.2.15 Sistema grafico o interfaz web

La interfaz web son elementos gráficos que permiten al usuario acceder a los contenidos, navegar e interactuar. Para lograr que un usuario se quede y vuelva, el diseño de la interfaz es importante.

En definitiva, la interfaz web es el conjunto gráfico que permite la presentación y la navegación del sitio.

Esto se consigue con la inclusión de elementos comunes a toda la web que son estándares, haciendo que los usuarios tengan completo control sobre las funcionalidades del sitio desde el momento mismo de entrar a él sin que para ello deba tener amplios conocimientos ni preparación anterior alguna.

Una página web puede contar con los mejores contenidos en el género que se desarrolla, pero indefectiblemente fracasará si su interfaz no permite un rápido y cómodo acceso a los mismos por parte de los usuarios.

Por el contrario, una página web cuyos contenidos sean de menor calidad (sin que éstos sean malos, por supuesto) pero cuya interfaz permite que sus usuarios naveguen en forma sencilla, tengan acceso en forma inmediata al contenido que desean e interactúen de forma fluida, tendrá un mayor éxito. (MILÁN, 2018)

7. METODOLOGÍA

El tipo de investigación que se implementara en el presente proyecto será de campo la misma que nos permitirá extraer información mediante encuestas o entrevistas realizadas a los usuarios de estos espacios deportivos, así como a los propietarios quienes nos facilitaran información relevante de sus establecimientos.

TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN		
Encuesta	cuestionario	Preguntas abiertas y/o cerradas. No utilizar el sí/no, ya que no dan opciones de interpretación estadística.
Entrevista	Personal	Abierta. Estructurada. Semiestructurada.

7.1 Procedimientos

Para el desarrollo de la investigación el presente proyecto deberá pasar por 3 etapas:

- Para realizar la recolección de la información se usará la metodología que antes mencionada mediante las encuestas y entrevistas que se realizaran a los propietarios y personas naturales practicantes.
- Teniendo la información requerida se realizará un análisis de manera cuantitativa y cualitativa para definir los aspectos importantes a usarse dentro del presente proyecto.
- Finalizando con la presentación de dicha información para ser evaluada

7.2 Tipo de estudio y diseño general

Se manejará todo el tema de arquitectura de la información mediante 960 grid que es un framework de CSS. Tiene un 960px de ancho, con configuraciones de 12 y 16 columnas para poder combinar entre si y así crear los módulos correspondientes al sitio web logrando con esto una diagramación más simple y rápida. Se analizará los tonos corporativos de la empresa, en caso de no tener ya una identidad definida se procederá a dar soluciones gráficas para poder llevar a cabo el proyecto.

7.3 Procedimientos para la recolección de información, instrumentos a utilizar y métodos para el control y calidad de los datos

Para llevar a cabo la recolección de información se realizará una encuesta a usuarios de los centros antes mencionados la cual estará estructurada de esta manera:

7.3.1 Encuesta

Nombre :

Edad:

1. ¿Practica Fútbol?

SI

NO

2. ¿Ha jugado alguna vez en una cancha de césped sintético?

SI

NO

3. ¿con que frecuencia juega en una cancha sintética a la semana? (Considerando que una vez equivale a una hora)

Una vez

Dos veces

Tres o más

4. ¿Señale 2 factores importantes para reservar una cancha sintética?

Cercanía

Precio

Calidad de la cancha

Servicios adicionales

5. ¿A la hora de reservar una cancha Ud. lo realiza a través de?

Llamada telefónica

Dirigiéndose al lugar

Ya posee una hora fija semanal

6. ¿Le gustaría tener acceso a la información de las canchas y tener la opción de reservarlas por medio de un sitio web? si la respuesta es NO la encuesta habrá terminado

SI

NO

7. ¿cree Ud. que sería conveniente incluir un apartado de noticias relacionadas con el deporte dentro de la ciudad?

SI

NO

8. ¿Considera que sería conveniente conocer novedades de las canchas sintéticas tales como campeonatos, servicios y demás dentro del sitio web a proponerse?

SI ¿porque?

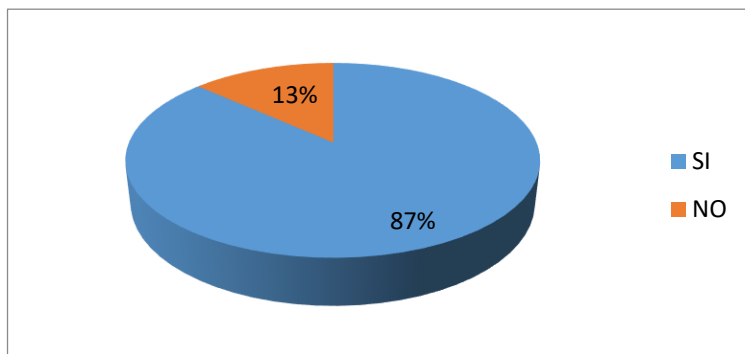
NO ¿Porque?

7.3.2 Tabulación de encuestas

TOMADO DE UNA MUESTRA DE 30 PERSONAS

1.- ¿Practica Futbol?

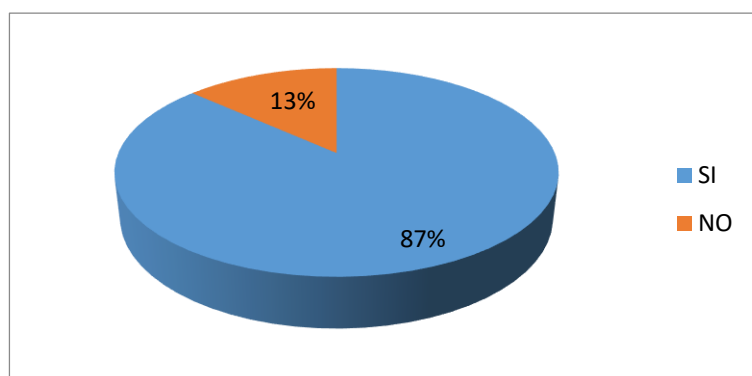
	NRO PERSONAS	%
SI	26	87%
NO	4	13%



El 87% de las personas encuestadas afirman que practican futbol, mientras el 13% no están interesados en el deporte.

2.- ¿Practica futbol en canchas de césped sintético?

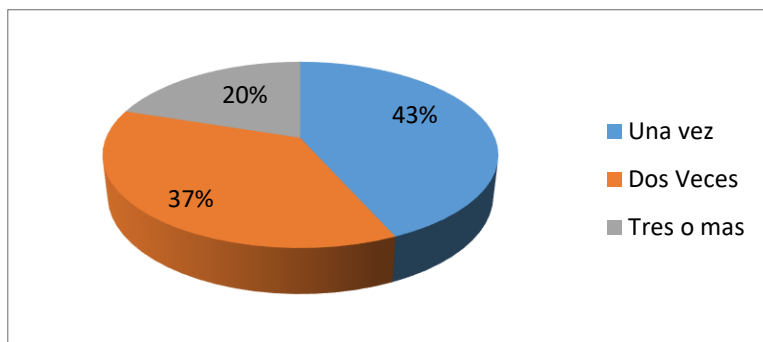
	NRO PERSONAS	%
SI	26	87%
NO	4	13%



Se observa que 87 % son personas que practican futbol en canchas con césped sintético mientras que un 13% al no practicar tampoco lo hace en dichas canchas.

**3.- ¿Con que frecuencia juega en una cancha sintética a la semana?
(considerando que una vez equivale a una hora)**

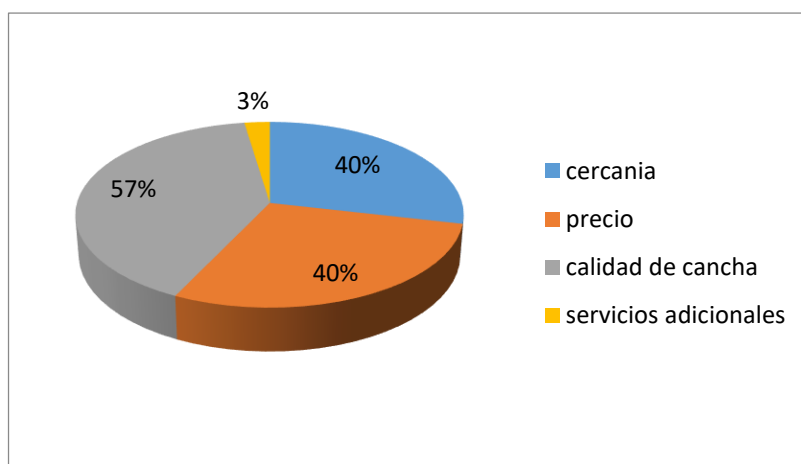
	NRO PERSONAS	%
Una vez	13	43%
Dos Veces	11	37%
Tres o mas	6	20%



Los datos reflejados nos dicen que el 43% de personas van a jugar en canchas sintéticas una vez a la semana, mientras que un 37% van dos veces y por último el 20% acuden tres veces o más.

4.- Señale 2 factores importantes para reservar una cancha sintética

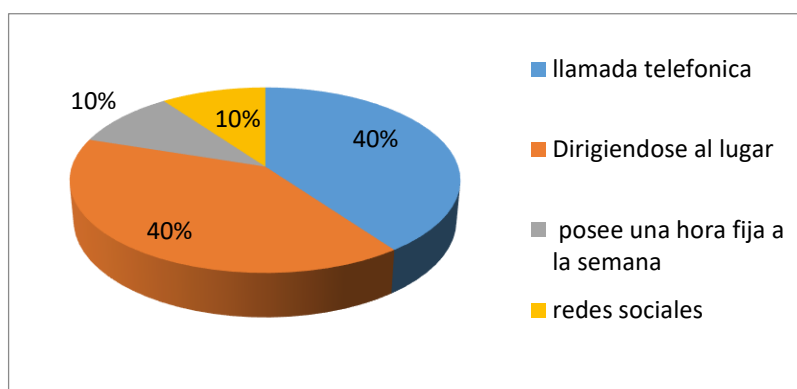
	NRO PERSONAS	%
Cercanía	12	40%
Precio	12	40%
Calidad de cancha	17	57%
Servicios adicionales	1	3%



Puede observarse que un 57% toma en cuenta la calidad de la cancha, un 40% se fijan tanto en el precio como la cercanía del lugar mientras que un 3% toma en cuenta los servicios adicionales.

5.-A la hora de reservar una cancha ¿Ud. ¿Lo realiza a través de?

	NRO PERSONAS	%
Llamada telefónica	12	40%
Dirigiéndose al lugar	12	40%
Posee una hora fija a la semana	3	10%
Redes sociales	3	10%

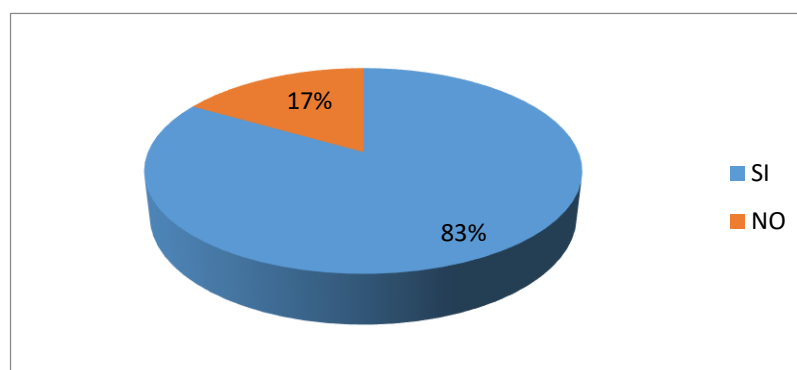


Según la opinión de los encuestados para la reservación de las canchas sintéticas el 40% lo realiza por medio de llamas telefónicas y dirigiéndose al lugar, y el 10% lo hacen por medio de las redes sociales y ya tienen una hora fija de reservación.

6.- ¿Le gustaría tener acceso a la información de las canchas y tener la opción de reservarlas por medio de un sitio web? (Si la respuesta es NO la encuesta habrá terminado).

5

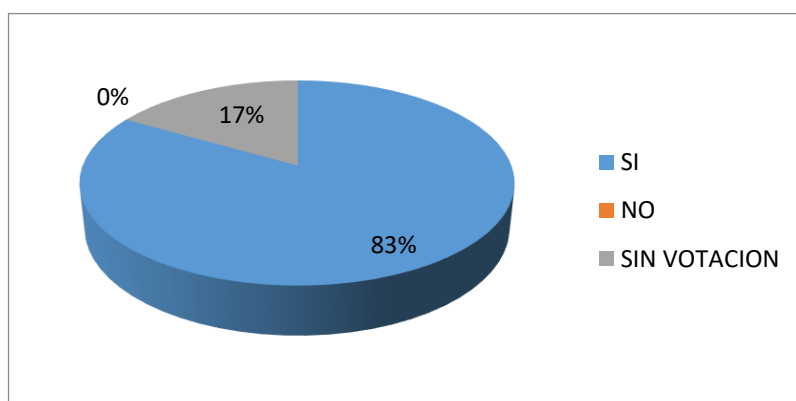
	NRO PERSONAS	%
SI	25	83%
NO	5	17%



Se puede observar 83% de personas están de acuerdo que exista una página web relacionada a las canchas sintéticas, mientras que el 17% no está interesado en dicha plataforma.

7.- ¿Cree Ud. que sería conveniente incluir un apartado de noticias relacionadas con el deporte dentro de la ciudad?

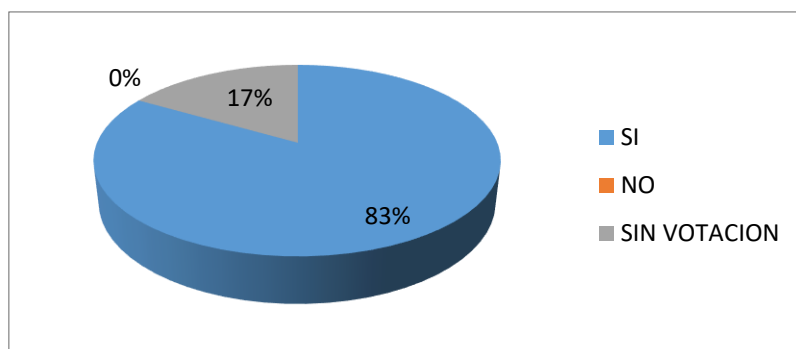
	NRO PERSONAS	%
SI	25	83%
NO	0	0%
SIN VOTACION	5	17%



El 83% de los encuestados respondió que sí es importante tener noticias deportivas en la página web mientras que el 17% no tuvo votación alguna.

8.- Consideras que sería conveniente conocer novedades de las canchas sintéticas tales como: Campeonatos, servicios y demás dentro del sitio web a proponerse?

	NRO PERSONAS	%
SI	25	83%
NO	0	0%
SIN VOTACION	5	17%



El 83% de los encuestados respondió que si es interesante tener información de otras canchas sintéticas en la página web mientras que el 17% no tuvo votación alguna.

7.4 Análisis de productos homólogos

El análisis de productos homólogos tendrá como consecuencia recopilar la información negativa y positiva de los mismos que ayudara a la realización del proyecto.

A continuación, algunos de los productos analizados con respecto a las 16 columnas generadas por 960 grid.

Futme.co:

Sitio web colombiano que ofrece el servicio de reservas y disponibilidad de canchas sintéticas.

Dispone de un solo modulo en el cual nos presenta la opción de registrarse o iniciar sesión.

Sin necesidad de cargar otros módulos la información requerida como fotografías y demás se muestran en ventanas emergentes dentro del mismo.

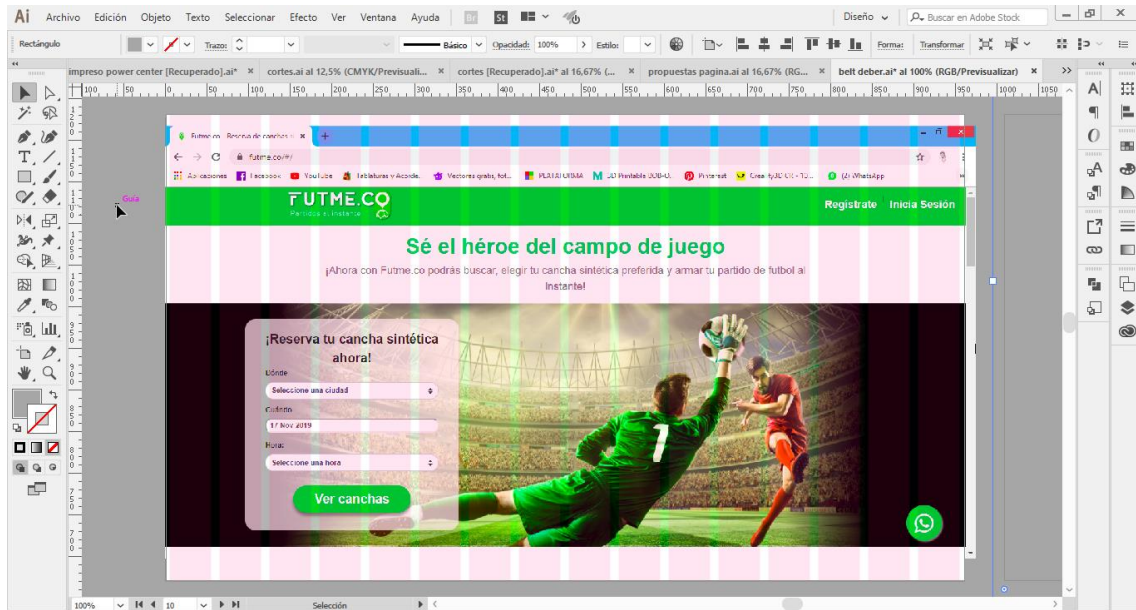


Imagen tomada de futme.com



Imagen tomada de futme.com

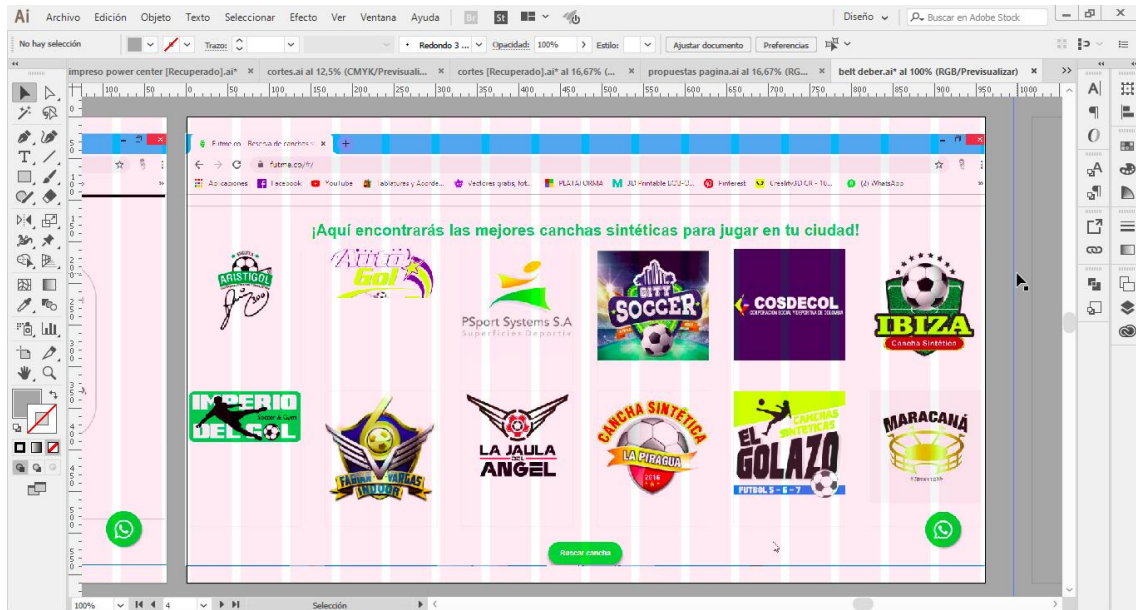


Imagen tomada de futme.com

Secretaría del deporte:

Uno de los apartados de la secretaria del deporte Ecuador es la de reserva de canchas. En las cuales incluye no solo futbol, sino que también tienen deportes como squash vóley y otros a los que el usuario puede acceder para reservar.

Lamentablemente esta página contiene varios errores en cuanto a visualización d imágenes y la cantidad de canchas que están registradas.

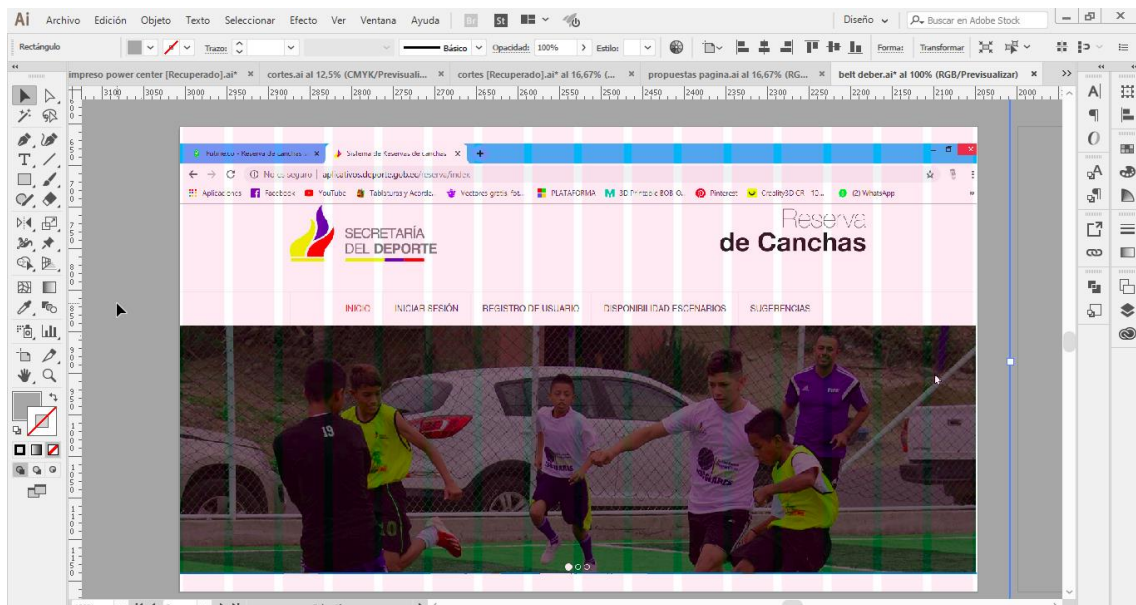


Imagen tomada de aplicativos.deporte.gob.ec

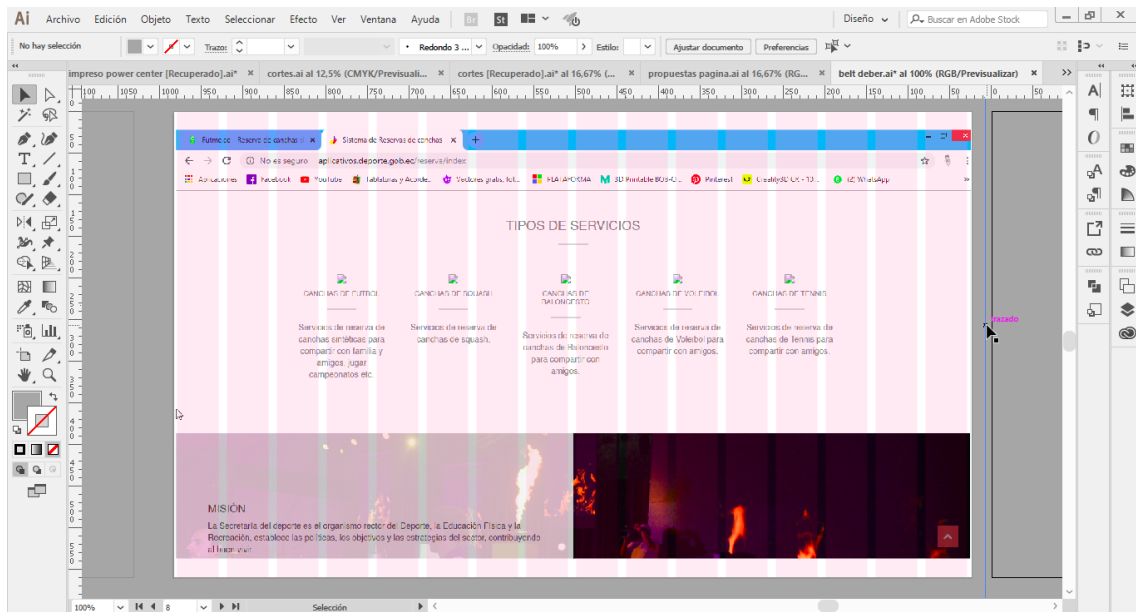


Imagen tomada de aplicativos.deporte.gob.ec

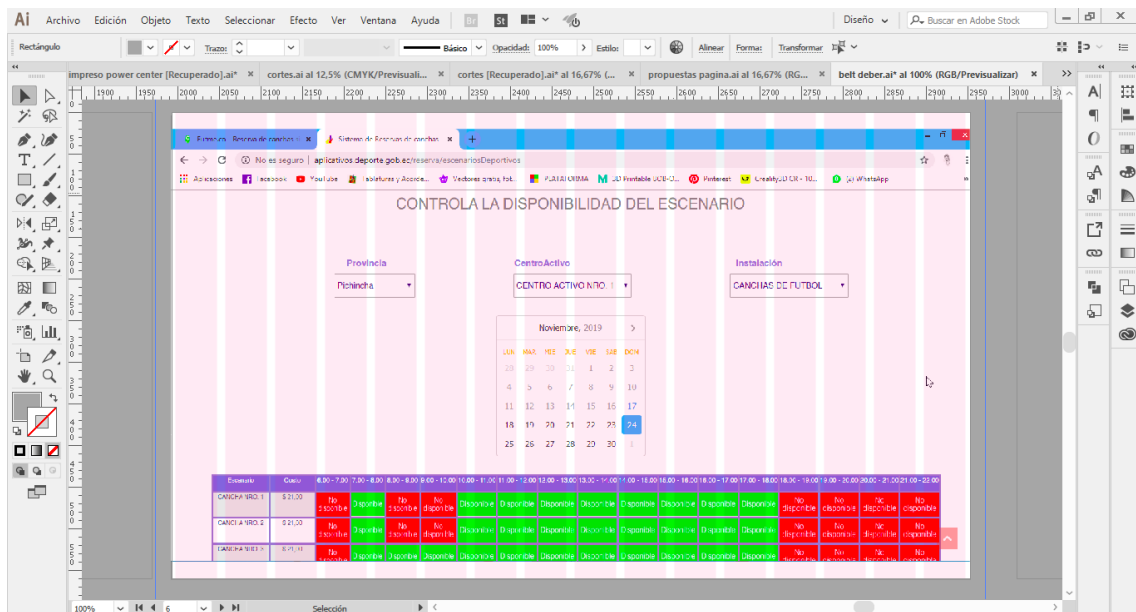


Imagen tomada de aplicativos.deporte.gob.ec

8. PROTOTIPADO

8.1 Mapa de sitio

Una de las partes de mayor importancia dentro del diseño web es el mapa de sitio en el cual se definirá como estará constituido cada nivel que tendrá el sitio web propuesto



Se propondrá una página web con 3 niveles los cuales estarán representados con los tonos cian, magenta y morado. 1ro, 2do y 3er nivel respectivamente.

8.2 Bocetos de las interfaces gráficas.

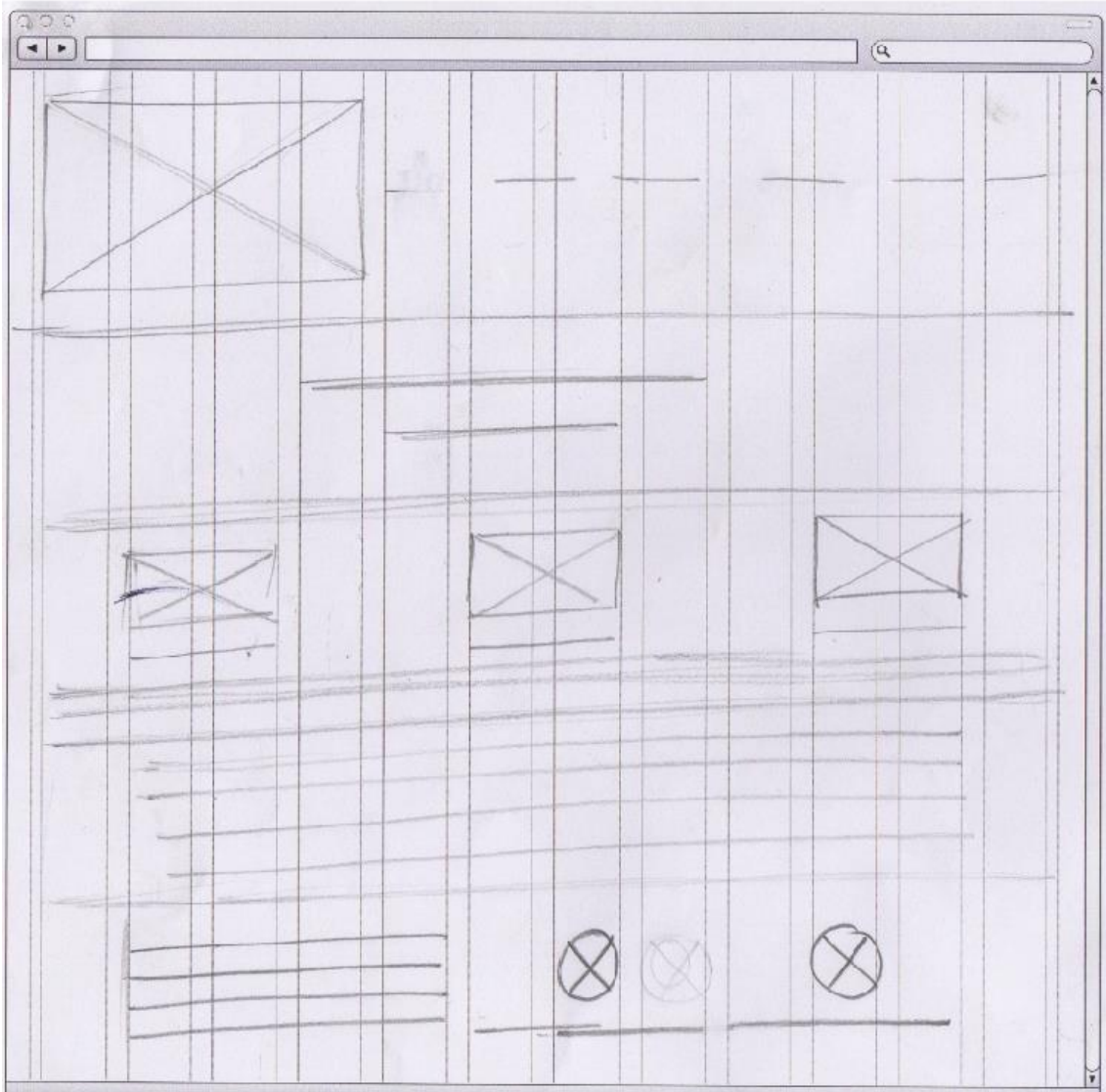
Se trabajará con 12 columnas de las cuales, se dividirá según el modulo en 5 columnas para una mejor visualización dentro de la plataforma.

Con la ayuda del sistema de construcción 960 grid system se realizará diferentes trazos que ayudarán a la diagramación de las interfaces antes de su digitalización.

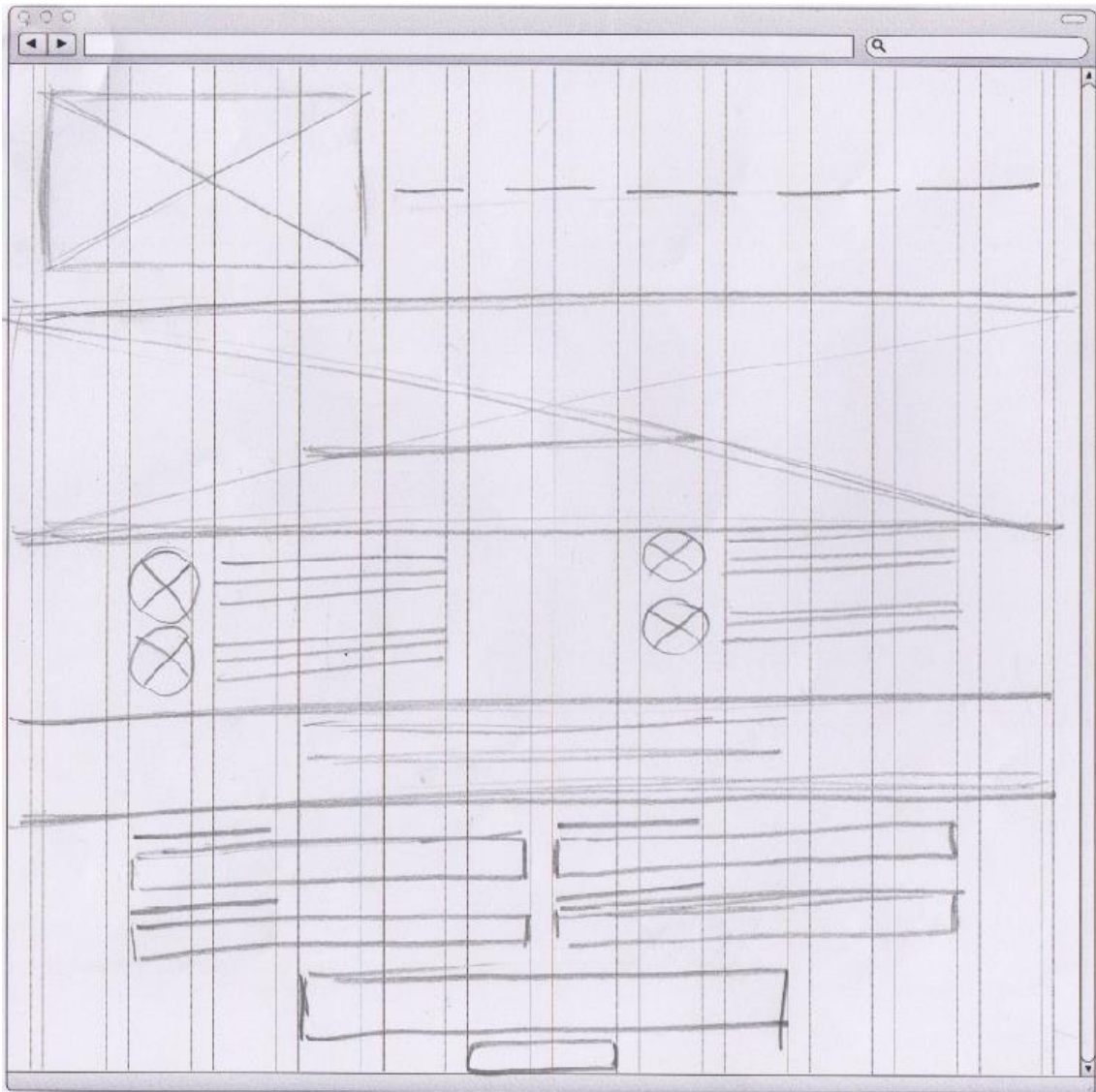
Como elementos de apoyo para el bocetaje se utilizará:

- El cuadrado con una X que representaran imágenes.

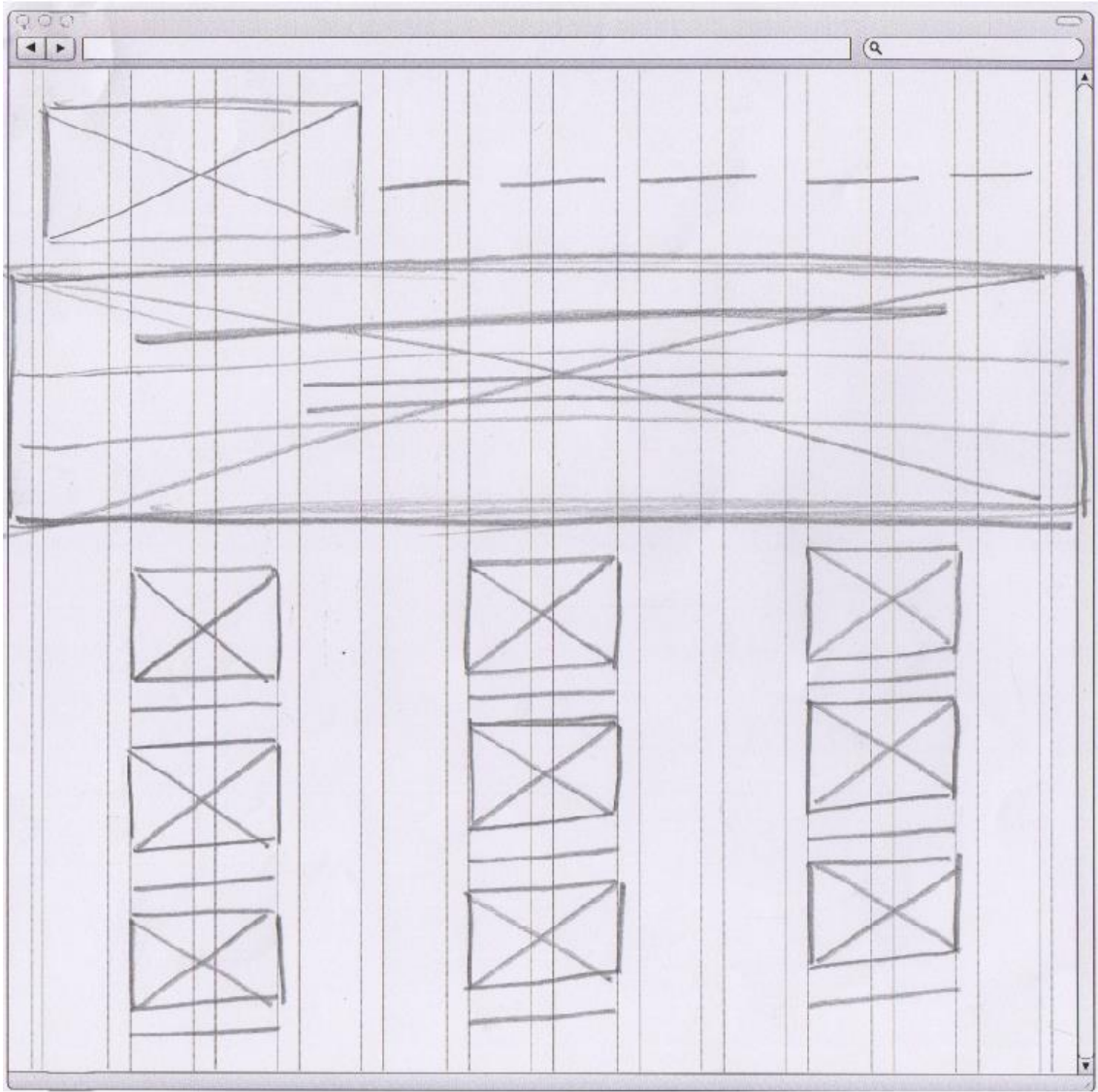
- Líneas horizontales que harán referencia al texto.
- Elipses con una X interna cuya finalidad será la de hacer referencia a los iconos que se crearan para el sitio web.



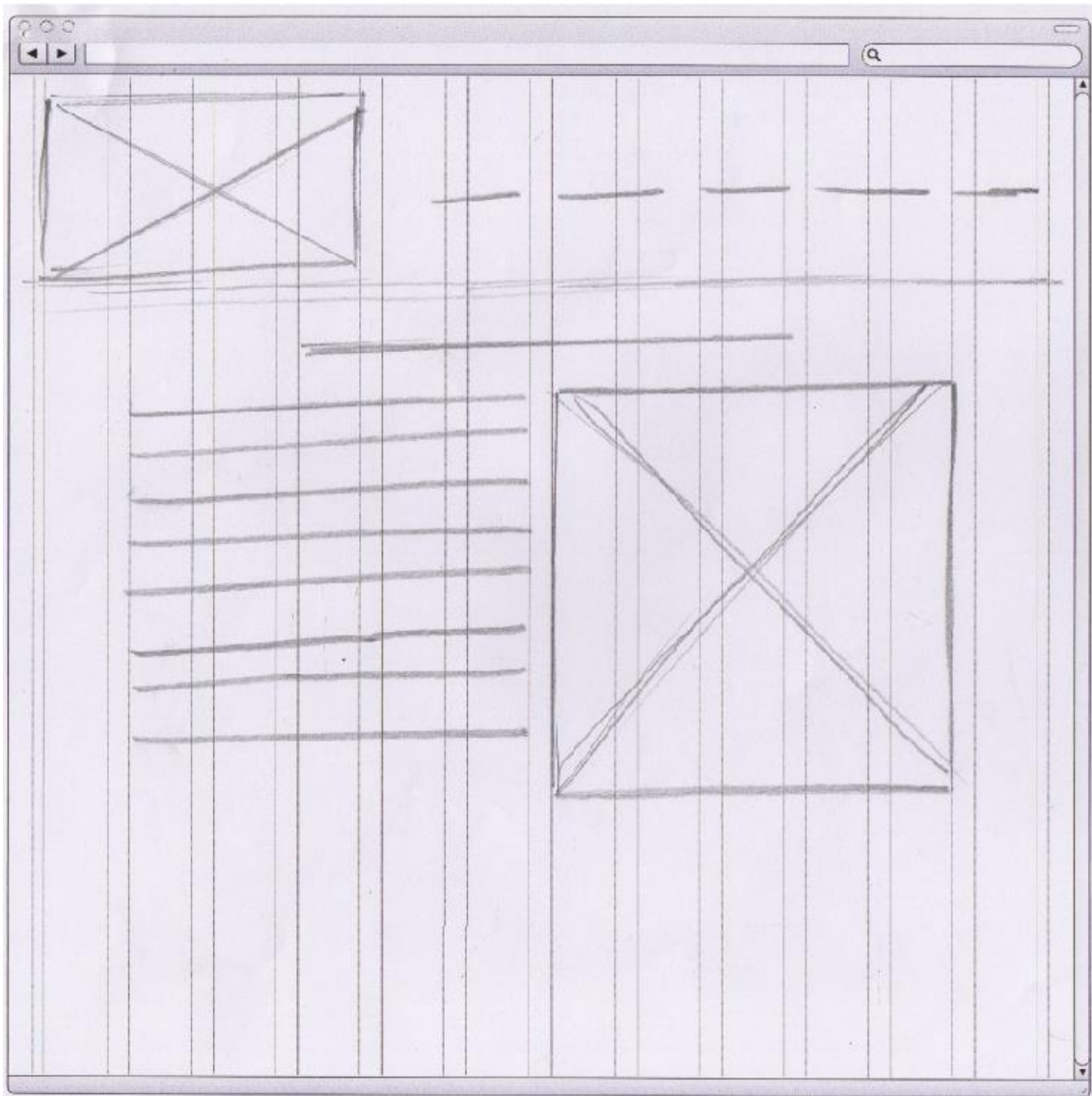
Módulo 1: página de inicio (la Champions de la Remigio)



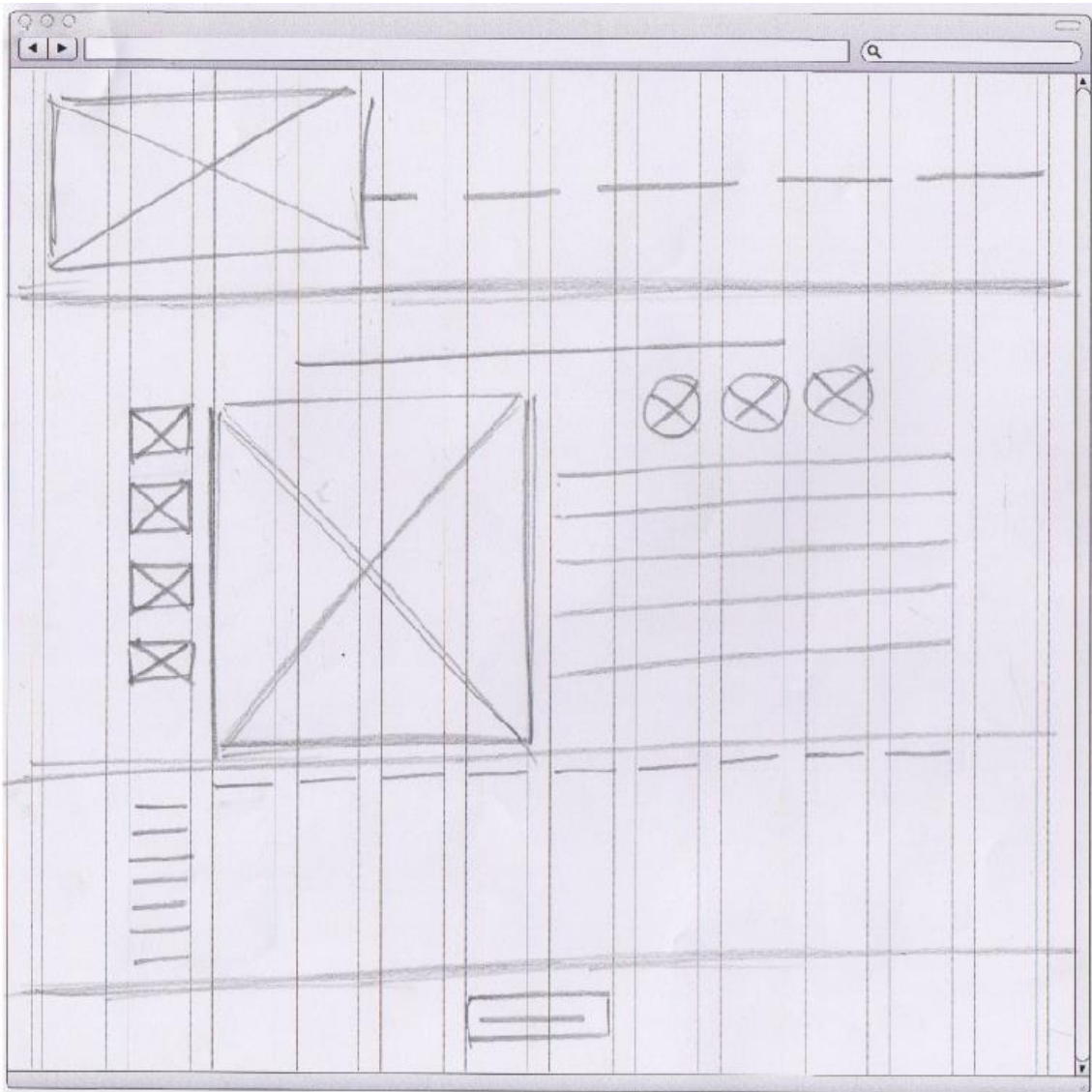
Módulo 2: Registre su cancha.



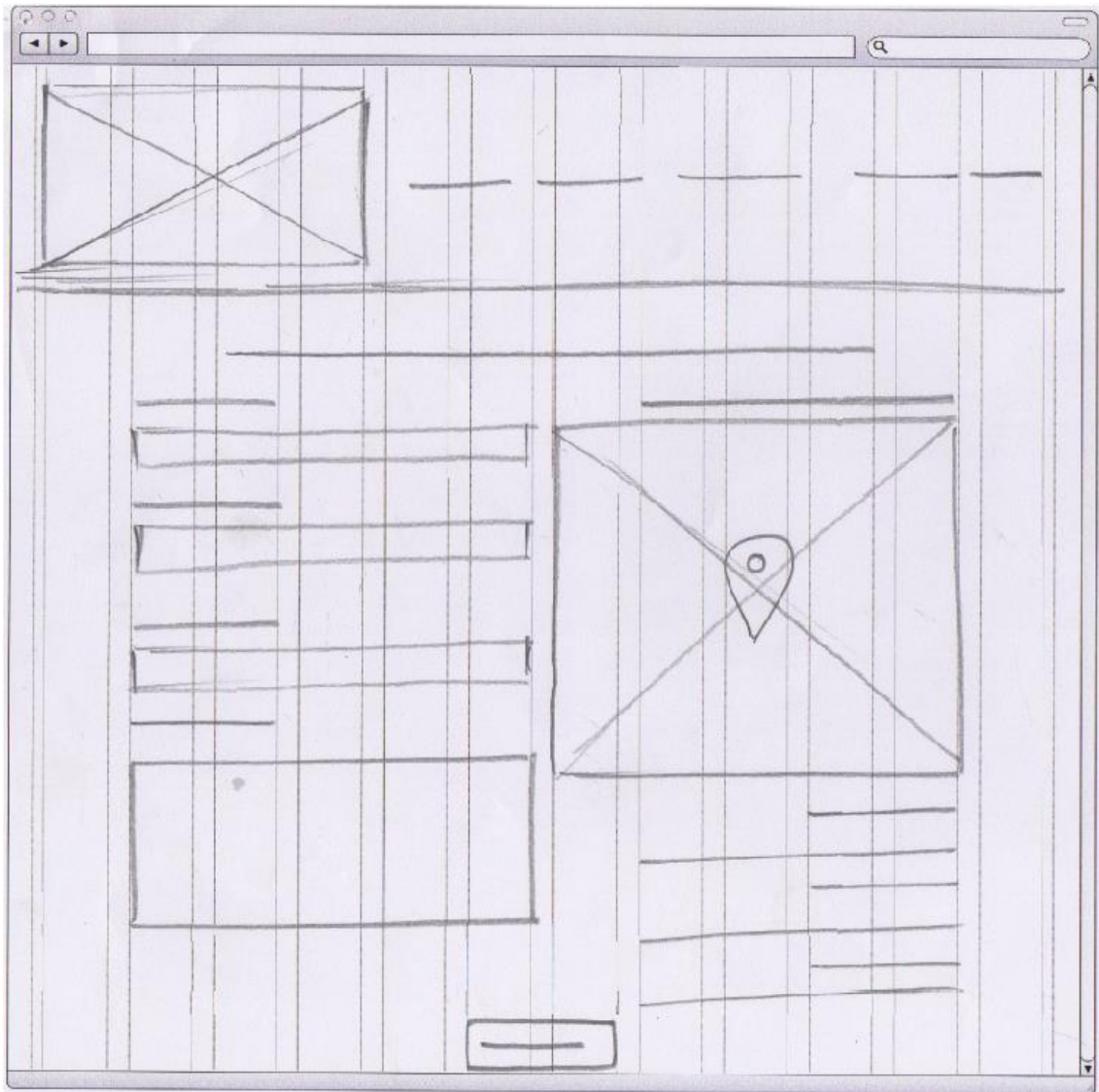
Módulo 3: Complejos deportivos



Módulo 4: Quienes somos.



Módulo 5: Reservas y Novedades.



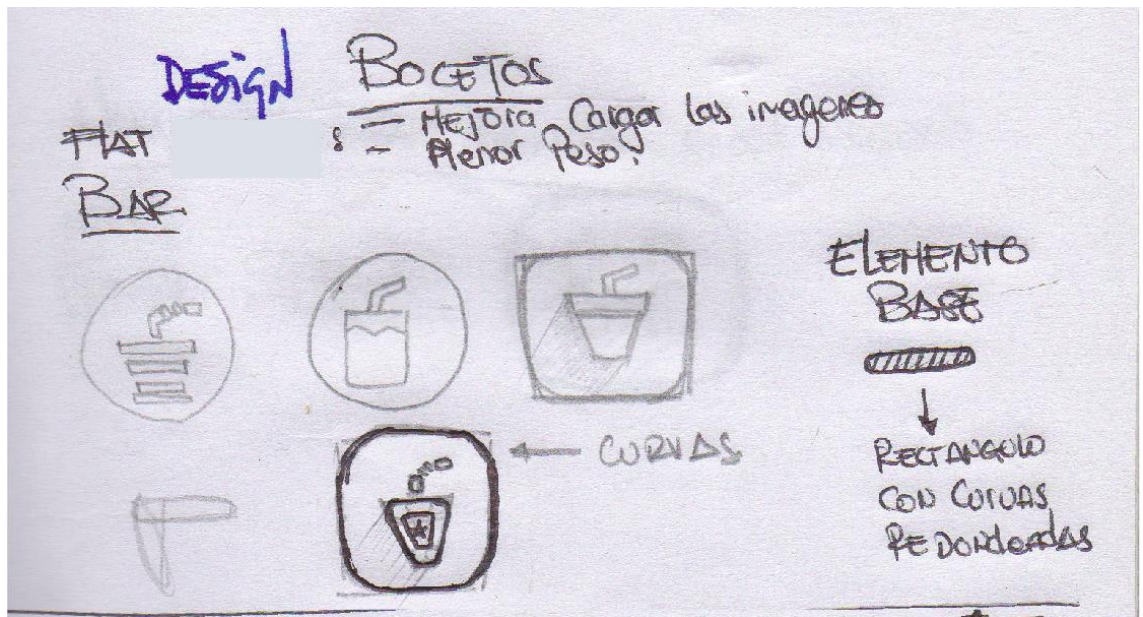
Módulo 6: Contáctenos

8.3 Bocetos de iconografía

Principalmente la creación de una buena línea gráfica requiere de elementos como iconos que sean símbolos. La iconografía es la descripción del tema o asunto representado en las imágenes artísticas, así como de su simbología y los atributos que identifican a los personajes representados.

Para la creación de la iconografía del sitio web se tomará en cuenta figuras básicas como lo son: la elipse, El Cuadrado, polígono. Este último en representación a un fragmento del isólogo.

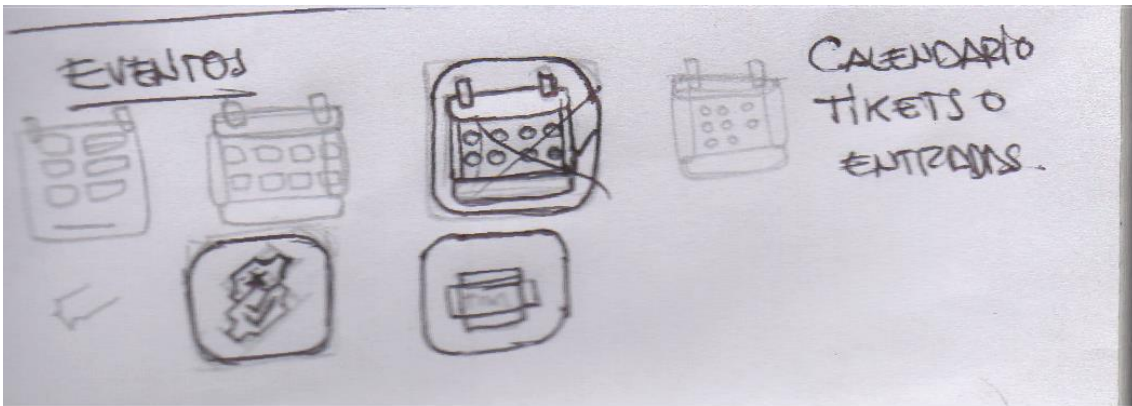
Antes de su vectorización se realizaron diferentes bocetos los mismos que servirán como explicativos en los diferentes temas del sitio web aplicaron en el sitio web.



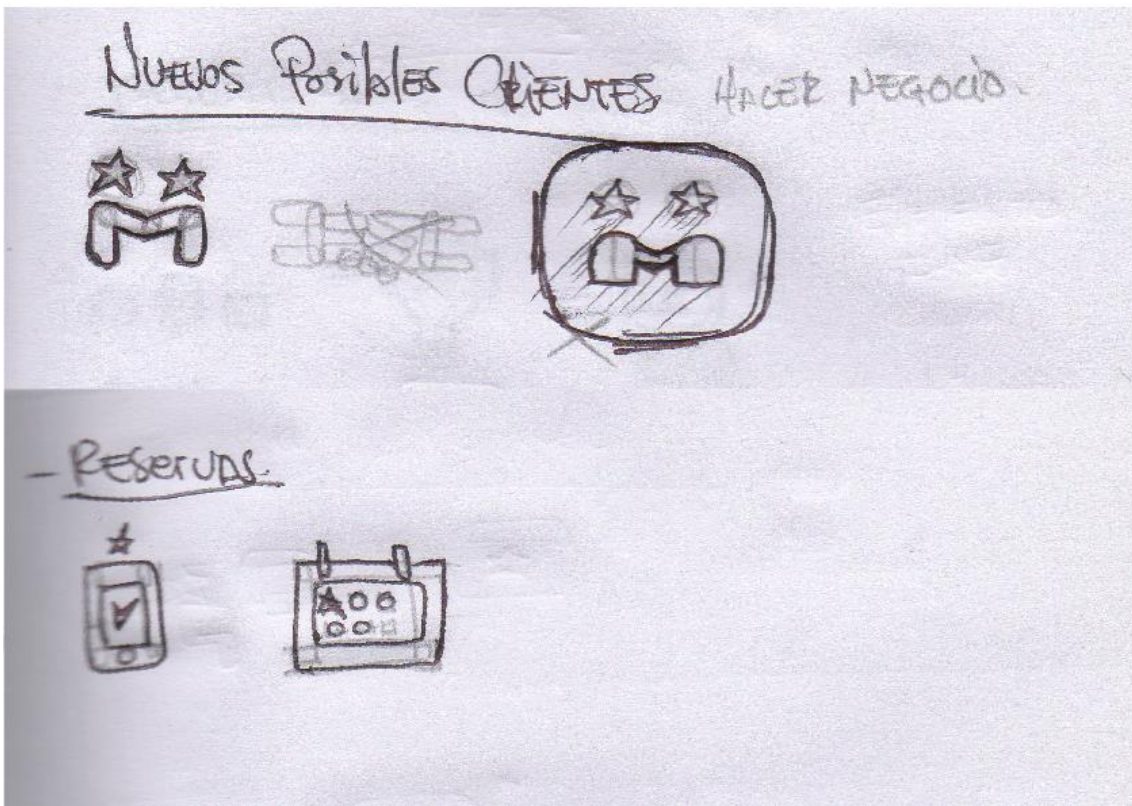
Bocetos icono bar . Elaborado por: Daniel Collaguazo



Bocetos icono estacionamiento y techo. Elaborado por: Daniel Collaguazo

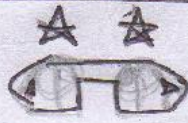


Bocetos icono eventos. Elaborado por: Daniel Collaguazo



Bocetos iconos posibles clientes y reservas. Elaborado por: Daniel Collaguazo

Servicio de Confianza.



Novedades



Bocetos iconos Servicio de confianza y novedades. Elaborado por: Daniel Collaguazo

- Reconocimiento de marcas



TARJETA



TROFEO



MEDALLA.

Presencia en la web



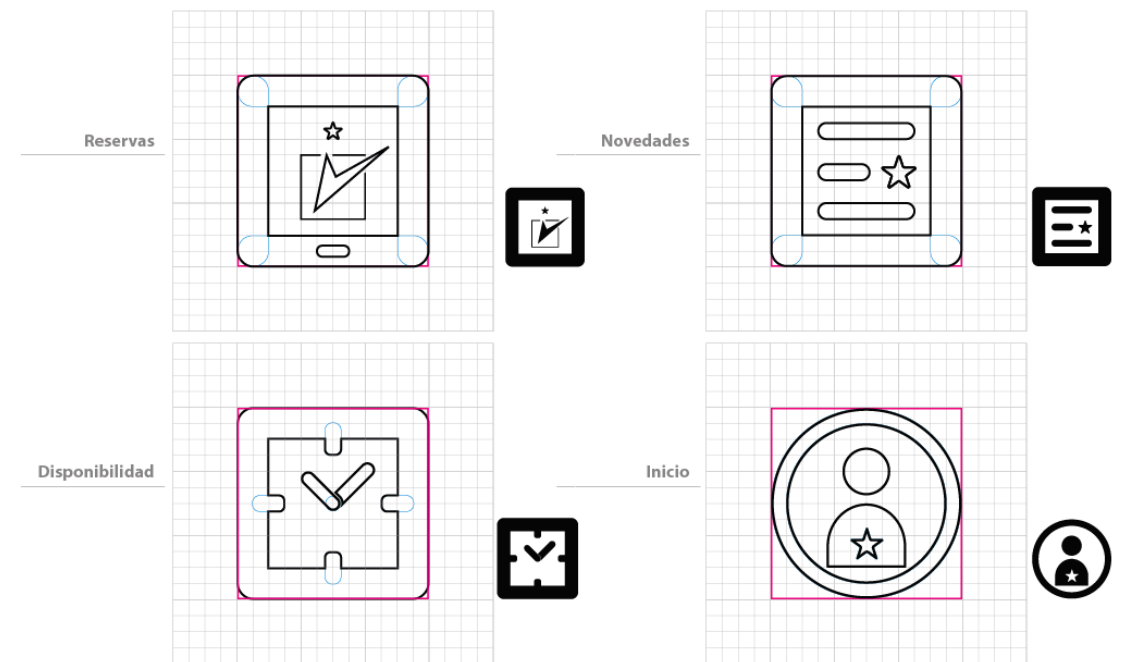
Bocetos iconos Reconocimiento de marca y presencia en la web . Elaborado por: Daniel Collaguazo.

8.4 Construcción de la iconografía digital

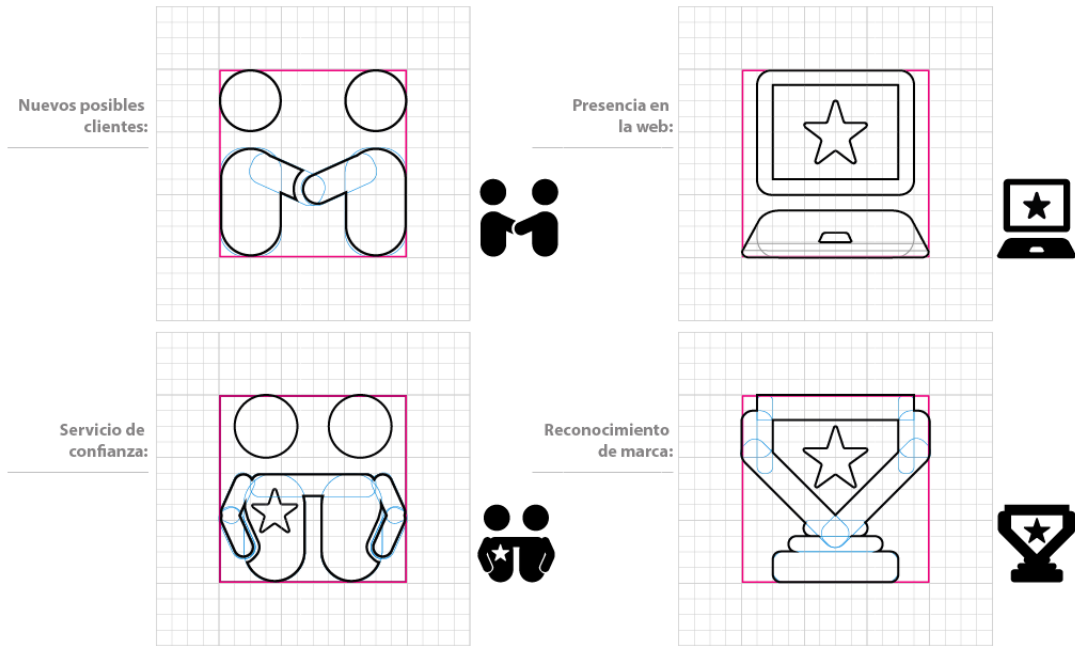
Con una retícula de construcción secundaria se diagramara cada uno de los íconos con las formas básicas antes mencionadas.

Cabe recalcar que el logo no dispone de los elementos necesarios para poder tomar detalles del mismo y crear iconos... así que se tomará como parte principal del isologo una estrella la misma que estará representada en varios de los iconos a crearse

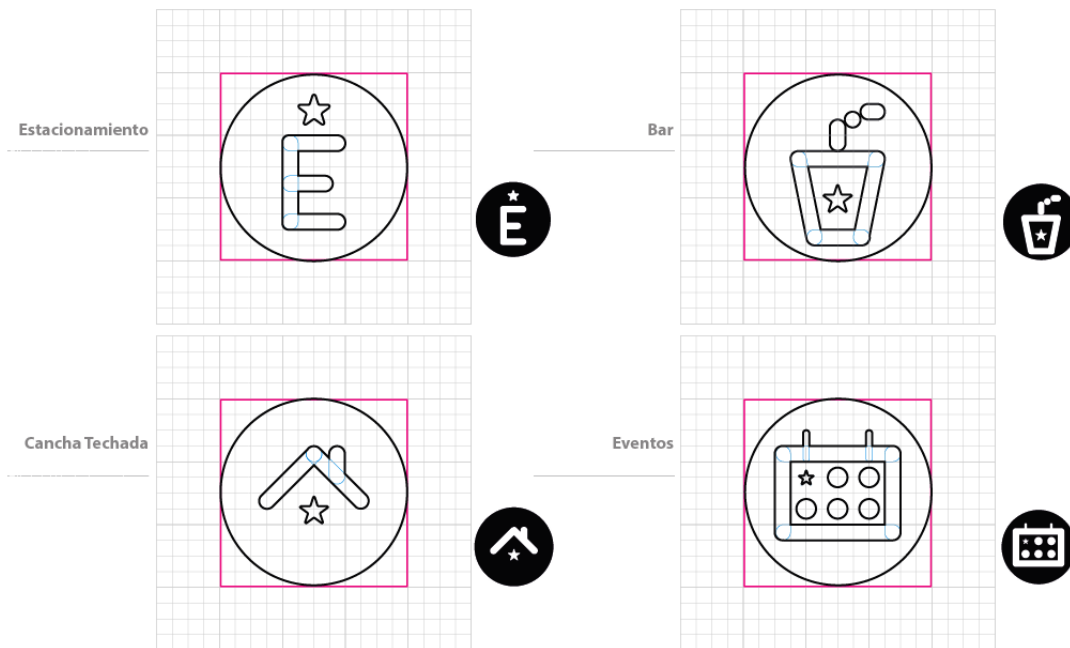
los fundamentos de diseño serán indispensables para realizar las debidas sustracciones, reflejos y fusión de cada elemento que al final formara parte de cada ícono.



Construcción de la iconografía. Elaborado por: Daniel Collaguazo.



Construccion de la iconografia. Elaborado por: Daniel Collaguazo.



Construccion de la iconografia. Elaborado por: Daniel Collaguazo

9. DIGITALIZACIÓN DE LAS INTERFACES WEB:

9.1 Tonos

El color define un escenario de valores emocionales concretos que debemos considerar en su aplicación a cualquier soporte de comunicación.

Los colores que se utilizarán para referenciar al sitio web con las canchas sintéticas serán unas variaciones del azul, y verde.



R: 23
G: 59
B: 65
hexa: #043A40



R: 28
G: 65
B: 41
hexa: #014023



R: 41
G: 118
B: 63
hexa: #02732A

9.2 Tipografía

La familia tipográfica que se utilizará en el sitio web “La Champions de la Remigio” será HIND, una tipografía que nos brinda legibilidad y leibilidad.

Esta fuente utiliza mucho su estilo “bold” para encabezados y titulares en diseño web ya que es muy legible en pantallas y en los dispositivos móviles.

aQ HIND, REGULAR
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

aQ HIND, LIGHT
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

aQ HIND, MEDIUM
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

aQ HIND, SEMIBOLD
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

aQ HIND, BOLD
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

9.3 960 Grid system

960 grid system es un framework orientado a maquetar sitios web (o incluso aplicaciones) con el mínimo esfuerzo posible, pero limitados a (de ahí el nombre) 960 píxeles de ancho.

Se utilizó como plantilla para bocetar las interfaces y conocer cómo va distribuida la información dentro del sitio web.

Para la versión en escritorio se dispondrá trabajar en 12 columnas (1) para una mejor distribución de los elementos gráficos, el sistema 960 grid recomienda un espacio de 60 pixeles y 20 pixeles. De igual manera con el mismo ancho y espacio entre columnas se trabajará en la versión Tablet (2) y smatrphone (3) con la diferencia en que serán 6 y 3 columnas respectivamente.

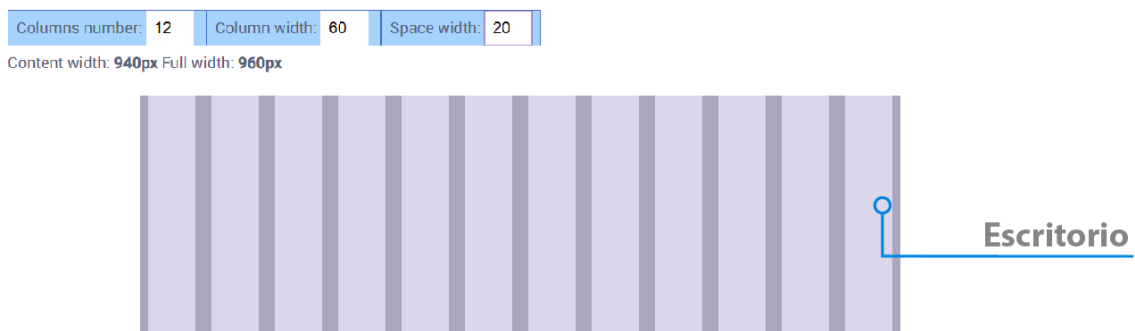


Imagen tomada de 960.gs (1)

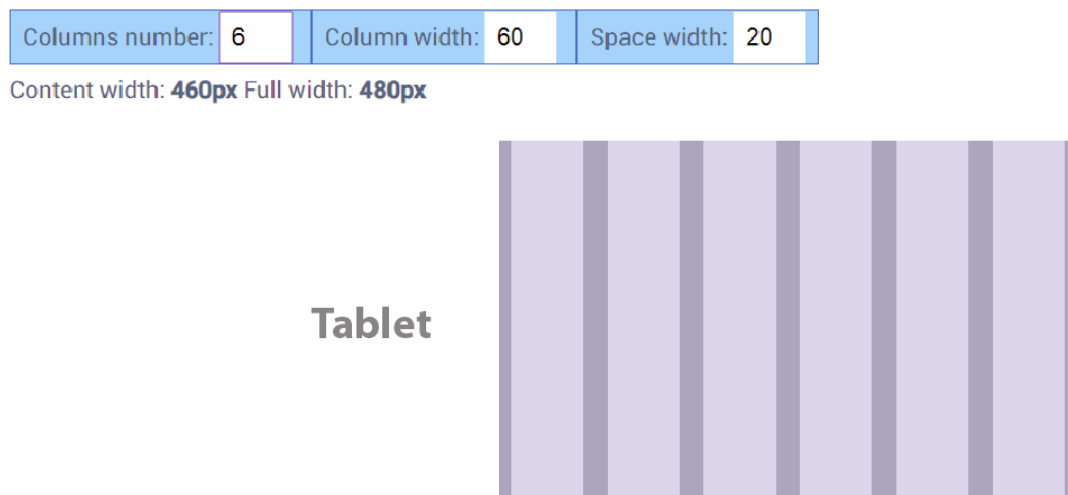


Imagen tomada de 960.gs (2)

Columns number: 3	Column width: 60	Space width: 20
-------------------	------------------	-----------------

Content width: 220px Full width: 240px

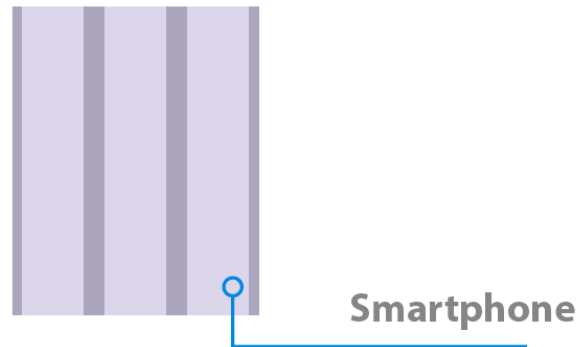
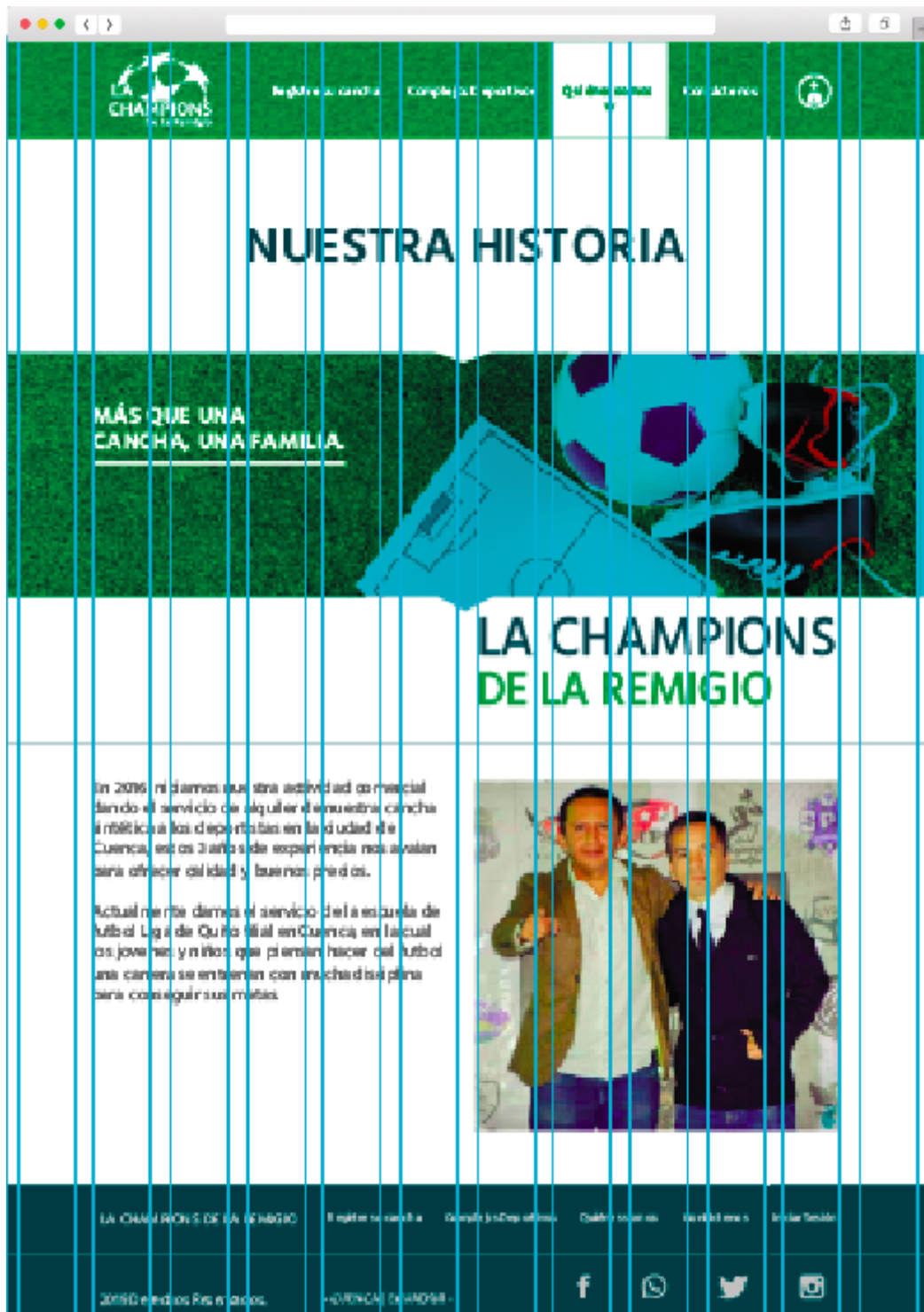


Imagen tomada de 960.gs (3)

En este sistema gráfico principalmente se enfocara en las canchas sintéticas y lo que representa a las mismas.

Al digitalizar las ideas propuestas en el proceso creativo de bocetaje se aplicará la herramienta de diseño adobe illustrator la misma que nos permitirá realizar las interfaces gráficas del sitio web.

La grilla de construcción 960 grid system nos permitirá distribuir cada uno de los elementos que formarán parte del sitio web propuesto.



Construcción de la iconografía. Elaborado por: Daniel Collaguazo

9.4 Interfaces web

La interfaz web es un conjunto de elementos gráficos que permiten al usuario acceder a los contenidos, navegar e interactuar. Depende de la diagramación que tenga o de cómo se presente el contenido al usuario, esto determinara si el usuario vuelve.

El sitio web contendrá interfaces que tendrán como principal objetivo mostrar un diseño limpio y de fácil recorrido visual.

En el sistema gráfico propuesto tendrá como referencia las canchas sintéticas y lo que representa a las mismas.

Se digitalizará cada módulo según el proceso creativo de bocetaje, se aplicará la herramienta de diseño adobe ilustrador la misma que nos permitirá realizar un prototipo de cómo será la visualización las interfaces gráficas del sitio web.

Registre su cancha
Complejos Deportivos
Quiénes somos
Contáctenos

¿Buscas una cancha?

Las mejores canchas de la ciudad en un solo lugar.

RESERVAS

HORARIOS

NOVEDADES

FORMA PARTE DE ESTA GRAN COMUNIDAD

LA CHAMPIONS DE LA REMIGIO escuchará tus necesidades, analizamos y evaluamos peticiones de nuestra comunidad para implementarlas y hacerlas parte de esta plataforma para organizar torneos de fútbol y más.

Confianza y Lealtad

POLÍTICA DE ALQUILER

- Todos los alquileres deben pagarse en su totalidad terminando el tiempo reservado.
- La cancelación de la cancha debe realizarse un día antes de la fecha reservada.
- No se realizara reembolsos por cancelaciones de las horas reservadas.
- Se requiere un depósito del 50% no reembolsable para todos los alquileres de canchas. No se harán reservas sin un depósito.

ALQUILER A LARGO PLAZO

- Para alquileres a largo plazo, se debe realizar un depósito del 25% no reembolsable por adelantado para reservar una sesión completa.
- Todos los alquileres a largo plazo deben firmar y completar el contrato de alquiler.

BUSCA TÚ CANCHA FAVORITA Y RESERVALA

LA CHAMPIONS DE LA REMIGIO

Registre su cancha Complejos Deportivos Quiénes somos Contáctenos

2019 Derechos Reservados. • CUENCA | ECUADOR •

Módulo 1: página de inicio (la Champions de la Remigio).

¿POR QUÉ ELEGIRNOS?



NUEVOS POSIBLES CLIENTES:
Con nuestra ayuda más usuarios conocerán su complejo deportivo.



PRESENCIA EN LA WEB:
Internet será la herramienta que nos permita darle un espacio.



SERVICIO DE CONFIANZA:
La calidad de nuestro trabajo genera confianza en nuestros clientes.



RECONOCIMIENTO DE MARCA:
Trabajaremos para que su marca pueda llegar a más personas.

Ingrese sus datos y un ejecutivo se comunicara con usted pronto

Nombre:

Ingrese un nombre

Apellido:

Ingrese sus dos apellidos

Correo Electrónico:

Ingrese un correo electrónico

Teléfono celular (ingresar con código de área)

Ingrese un teléfono

Mensaje:

Texto aquí.

Enviar



Módulo 2: Registre su cancha.

LAS MEJORES CANCHAS

en un solo lugar

Ahora tus canchas favoritas estan al alcance de un click.
Reserva y mira novedades en campeonatos y servicios



**LA CHAMPIONS
DE LA REMIGIO**
CANCHA SINTÉTICA

TIRO LIBRE
CANCHA SINTÉTICA



EL CAMPIN F7
FUTBOL 7

METE GOL
CANCHA SINTÉTICA



SAN JOAQUÍN
CANCHA SINTÉTICA

SOCCER PRO
CANCHA SINTÉTICA



**FUTBOL CLUB
SUPER 7**

SOCCER CITY
CANCHA SINTÉTICA



REGLA 5
CANCHA SINTÉTICA

NUESTRA HISTORIA



**MÁS QUE UNA
CANCHA, UNA FAMILIA.**

LA CHAMPIONS DE LA REMIGIO

En 2016 iniciamos nuestra actividad comercial dando el servicio de alquiler de nuestra cancha sintética a los deportistas en la ciudad de Cuenca, estos 3 años de experiencia nos avalan para ofrecer calidad y buenos precios.

Actualmente damos el servicio de la escuela de futbol Liga de Quito filial en Cuenca, en la cual los jovenes y niños que piensan hacer del futbol una carrera se entrenan con mucha disciplina para conseguir sus metas.



Módulo 4: Quienes somos.



DIRECCIÓN:
Av. Remigio Crespo y Latinoamericana

CONTACTO:
+0593 9965 82761

PROPIETARIO:
Luis Muñoz

PRECIO:
DÍA: \$25.00
NOCHE: \$30.00
Jugadores por equipo:
 Máximo 7

DETALLES DE LA CANCHA



HORARIOS Y DISPONIBILIDAD

DICIEMBRE 2019					LUNES 9	
	1	2	3	4	DISPONIBLE	RESERVADO
Lunes	1	2	3	4	<input type="checkbox"/> 8:00 - 9:00	<input type="checkbox"/> 16:00 - 17:00
Martes	3	10	17	24	<input type="checkbox"/> 8:00 - 16:00	<input type="checkbox"/> 17:00 - 18:00
Miércoles	4	11	18	25	<input type="checkbox"/> 11:00 - 13:00	<input type="checkbox"/> 18:00 - 19:00
Jueves	5	12	19	26	<input type="checkbox"/> 8:00 - 13:00	<input type="checkbox"/> 18:00 - 20:00
Viernes	6	13	20	27	<input type="checkbox"/> 12:00 - 13:00	<input type="checkbox"/> 20:00 - 21:00
Sábado	7	14	21	28	<input type="checkbox"/> 10:00 - 14:00	<input type="checkbox"/> 16:00 - 17:00
Domingo	8	15	22	29	<input type="checkbox"/> 14:00 - 15:00	<input type="checkbox"/> 22:00 - 23:00
					<input type="checkbox"/> 15:00 - 16:00	<input type="checkbox"/> 23:00 - 00:00

[Reservar](#)

NOVEDADES

**LIGA FUT 7
TERCERA EDICIÓN**

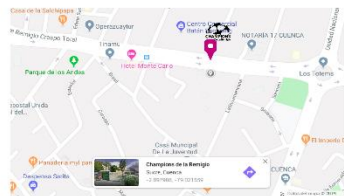
Últimos cupos no te quedes fuera



ESTAMOS LISTOS PARA ATENDER SUS REQUERIMIENTOS



¿Como llegar?



Dirección:
Av. Remigio Crespo y Latinoamericana
Teléfono:
+0593 9965 82761
e-mail:

Nombre:

Ingrese un nombre

Teléfono celular (Ingresar con código de área)

Ingrese un teléfono

Correo Electrónico:

Ingrese un correo electrónico

Mensaje:

Texto aquí

Enviar

10 ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN

La arquitectura de la información es la práctica de decidir cómo organizar las partes de algo para que sea comprensible”.

Se aplica el sistema de organización ambiguo - temático. La información será distribuida de forma jerárquica en un menú que estará basado en un sistema de navegación estructural – constante el mismo que estará presente en todas las interfaces propuestas.

Los diseños de los módulos tendrán como base principal el flat design que es un estilo de diseño con colores planos he imágenes grandes, no requiere de degradados.

Se realizará un diseño web responsivo el mismo que se adapta a los espacios de visualización que ofrece cada dispositivo

Sistema de navegación: Estructural - Constante



Diseño de interfaces (fuente propia)



Diseño de interfaces (fuente propia)

11 RECURSOS

11.1 Talento humano

DGM. John Lema Polo

11.2 Recursos financieros

Descripción	Costo
Hosting	55.00
Dominio	12.00
Interfaces web	200
TOTAL	67.00

11.3 Recursos institucionales

- Biblioteca del Instituto Sudamericano
- Computadoras
- Hojas papel bond formato a4
- Lápices
- Copias
- Recursos digitales
- Artículos
- Plantillas 960 grid system

12 CRONOGRAMA

Meses	Octubre				Noviembre				Diciembre				Enero			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Semanas																
Actividades																
Desarrollo del informe final	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Entrevistas y encuestas					x	x										
Creación de mapa de sitio						x										
Definir la arquitectura de la información							x	x								
Desarrollar la maquetación web									x	x						
Pruebas de funcionalidad del sitio web											x	x	x			
Determinar los costos de implementación														x		
Pre defensa															x	
Entrega del proyecto final																x

13 CONCLUSIONES

El proyecto a proponerse puede llegar a tener un alcance mayor al de la competencia

Las canchas sintéticas que no sean muy conocidas tendrán la oportunidad de llegar a más usuarios.

14 BIBLIOGRAFÍA

- B., G. (05 de 11 de 2019). *hostinger*. Obtenido de <https://www.hostinger.es/tutoriales/que-es-un-hosting>
- B., G. (18 de 01 de 2019). *hostinger*. Obtenido de <https://www.hostinger.mx/tutoriales/que-es-un-dominio-web>
- Cantú, A. (06 de 02 de 2017). *intuitivamente*. Obtenido de <https://blog.acantu.com/que-es-arquitectura-informacion/>
- Castillo, R. (s.f.). *¿Cuál es el propósito del diseño Web Responsive?* Obtenido de <https://www.mundovirtual.biz/proposito-diseno-web-responsive/>
- creatiburón. (09 de 06 de 2015). *¿Qué es la famosa usabilidad en diseño web?* Obtenido de <https://www.creatiburon.com/que-es-la-famosa-usabilidad-en-diseno-web/>
- fiebre, 4. d. (s.f.). *¿Qué es la experiencia de usuario?* Obtenido de <https://www.40defiebre.com/que-es/experiencia-usuario>
- magicalartstudio. (lunes de 15 de abril de 2019). *magicalartstudio.com*. Obtenido de <https://magicalartstudio.com/poblacion-y-estadisticas-sobre-paginas-web-2019/>
- MILÁN, V. (24 de 02 de 2018). *lawebera*. Obtenido de <https://www.lawebera.es/disenio-web/el-disenio-de-la-interfaz.php>
- Mora, S. L. (2019). *Accesibilidad Web*. Obtenido de <http://accesibilidadweb.dlsi.ua.es/>
- S.A., G. N. (04 de 11 de 2019). *Extra.ec*. Obtenido de <https://www.extra.ec/actualidad/internet-redessociales-ecuador-datos-tecnologia-fy2717412>
- sietesyiete. (27 de 02 de 2016). *La usabiliad y funcionalidad de una página web*. Obtenido de <https://www.sietesyiete.com/la-usabiliad-y-funcionalidad-de-una-pagina-web/>