



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL

CARRERA: DISEÑO GRÁFICO

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Previo a la Obtención del Título de Ingeniero en Diseño Gráfico

TÍTULO DEL PROYECTO

TEMA

DIFUSIÓN DEL SQUASH COMO PRÁCTICA DEPORTIVA Y
RECURSO PROMOCIONAL PARA EL SECTOR DE
SAMBORONDÓN EN LA PROVINCIA DEL GUAYAS DEL AÑO
2015.

PROPUESTA

DISEÑO Y ELABORACIÓN DE WEBSITE COMO
HERRAMIENTA PARA DIFUSIÓN DEPORTIVA DEL
SQUASH.

Autor: Jimmy Fabricio Riofrío Yépez

Tutores: MSc. María del Carmen Aguilera

MSc. Luis Olvera Vera

Promoción

Guayaquil 2015



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGIA		
FICHA DE REGISTRO DE TESIS		
TÍTULO Y SUBTÍTULO: DIFUSIÓN DEL SQUASH COMO PRÁCTICA DEPORTIVA Y RECURSO PROMOCIONAL PARA EL SECTOR DE SAMBORONDÓN EN LA PROVINCIA DEL GUAYAS DEL AÑO 2015.		
AUTOR: JIMMY FABRICIO RIOFRÍO YÉPEZ		TUTOR: MSC.MARÍA DEL CARMEN AGUILERA
INSTITUCIÓN: UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL		FACULTAD: COMUNICACIÓN SOCIAL
CARRERA:DISEÑO GRÁFICO		
FECHA DE PUBLICACIÓN :ENERO 2015		Nº DE PAGS: 130
CAMPO: SITIO WEB		
ASPECTO: DEPORTIVO SOCIAL		
TEMA: DIFUSIÓN DEL SQUASH COMO PRÁCTICA DEPORTIVA Y RECURSO PROMOCIONAL PARA EL SECTOR DE SAMBORONDÓN EN LA PROVINCIA DEL GUAYAS DEL AÑO 2015.		
PROBLEMA: diseño y elaboración de una website como herramienta para difusión deportiva del squash los jóvenes del sector de Samborondón de la provincia del Guayas		
DELIMITACION ESPACIAL :GUAYAQUIL-GUAYAS-ECUADOR		
DELIMITACION TEMPORAL: 2015		
Resumen: El presente proyecto tiene el objetivo de difundir el squash como práctica deportiva y recurso promocional para el sector de Samborondón de la provincia del Guayas para conocer acerca de este deporte. Para que esto sea posible es necesario la participación de los jóvenes y autoridades del cantón Samborondón para la cual se creara un diseño y elaboración de website como herramienta para difusión deportiva del squash, que tiene la iniciativa de impulsar la práctica deportiva dentro del sector, con la colaboración de la alcaldía que pueda proporcionar lugares para la ejecución de este deporte. El estudio de investigación que se realizó presenta diferentes teorías científicas sobre una plataforma cuali-cuantitativa, este proyecto es factible, con la utilización de las diferentes técnicas de investigación; se estableció por medio de las encuestas la aceptación de los jóvenes sobre la práctica deportiva del squash. Se consideró a esta investigación del tipo probabilística. La aplicación de instrumentos de investigación: la observación, entrevista y la encuesta, a través de un cuestionario de preguntas cuyos resultados permitieron justificar la propuesta para lograr comunicar as actividades deportivas que se dará a conocer al público a través del diseño de una página web para brinda un direccionamiento para todos los usuarios de forma veloz y eficaz con la ayuda de los programas específicos que servirán de herramientas para generar conocimiento a nivel general de la práctica deportiva del squash.		
Nº DE REGISTRO EN BASE DE DATOS		Nº DE CLASIFICACIÓN
DIRECCIÓN URL (TESIS EN UN SERVIDOR LOCAL)		
ADJUNTO: PDF	SI:X	NO:
CONTACTO CON AUTOR/ ES	TELÉFONO:0988440031	E-MAIL: jimmyr@enmarker.com
CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN		
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL	CARRERA: DISEÑO GRÁFICO	TELÉFONO: 043094398



Universidad de Guayaquil
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
CARRERA DISEÑO GRÁFICO

DIRECTIVOS

MSc. Kléber Loor Valdiviezo
DECANO

MSc. Christel MatuteZhuma
SUBDECANA

Lcdo. Oscar Vélez Msc.
DIRECTOR DE LA CARRERA
DISEÑO GRÁFICO

Abog. Xavier González Cobo
SECRETARIO GENERAL

Máster

Kléber Loor Valdiviezo

Decano de la Facultad de Comunicación Social

Ciudad.

Tengo bien informar que el egresado: Jimmy Fabricio Riofrío Yépez con C.C. # 0922894126; diseñó y ejecutó el Proyecto de Investigación con el tema: Difusión del squash como práctica deportiva y recurso promocional para el sector de Samborondón de la provincia del Guayas del año 2015. Propuesta: Diseño y elaboración de website como herramienta para difusión deportiva del squash

El mismo que ha cumplido con las directrices y recomendaciones dadas por la suscrita.

El autor ha ejecutado satisfactoriamente las diferentes etapas constitutivas del proyecto; por lo expuesto se procede a la APROBACIÓN y pone a vuestra consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondientes.

Atentamente,

MSc. María del Carmen Aguilera

TUTORA ACADÉMICA

Máster

Kléber Loor Valdivieso

Decano de la Facultad de Comunicación Social

Ciudad.

Tengo bien informar que la egresada: Jimmy Fabricio Riofrío Yépez con C.C. # 0922894126; diseñó y ejecutó el Proyecto de Investigación con el tema Difusión del squash como práctica deportiva y recurso promocional para el sector de Samborondón de la provincia del Guayas del año 2015. Propuesta: Diseño y elaboración de website como herramienta para difusión deportiva del squash

El mismo que ha cumplido con las directrices y recomendaciones técnicas dadas por el suscrito.

El autor ha ejecutado satisfactoriamente las diferentes etapas constitutivas del desarrollo de la propuesta técnica; por lo expuesto se procede a la APROBACIÓN y pone a vuestra consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondientes.

Atentamente,

MSc. Luis Olvera Vera

TUTOR TÉCNICO

Kléber Loor

Decano de la Facultad de Comunicación Social

Ciudad.-

De mis consideraciones:

Para los fines legales pertinentes comunico a usted que los derechos intelectuales del Proyecto de Investigación: Difusión del squash como práctica deportiva y recurso promocional para el sector de Samborondón de la provincia del Guayas del año 2015. Propuesta: Diseño y elaboración de website como herramienta para difusión deportiva del squash.

Atentamente,

Jimmy Fabricio Riofrio Yépez

C.C. # 0922894126

CERTIFICADO DE REVISIÓN DE LA REDACCIÓN Y ORTOGRAFÍA

Yo, Lcdo. -----, Certifico: que revisé la redacción y ortografía del Contenido del Proyecto de Investigación con el tema: Difusión del squash como práctica deportiva como recurso promocional para el sector de Samborondón de la provincia del Guayas del año 2015. Propuesta: Diseño y elaboración de website como herramienta para difusión deportiva del squash, elaborado por la egresado: Jimmy Fabricio Riofrio Yépez previo a la obtención del título de INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO.

Para el efecto he procedido a leer y a analizar de manera profunda el estilo y la forma del contenido del texto:

- Se denota la pulcritud en la escritura en todas sus partes.
- La acentuación es precisa.
- Se utilizan los signos de puntuación de manera acertada.
- En todos los ejes temáticos se evitan los vicios de dicción.
- Hay concreción y exactitud en las ideas.
- No incurre en errores en la utilización de las letras.
- La aplicación de la sinonimia es correcta.
- Se maneja con conocimiento y precisión la morfosintaxis.
- El lenguaje es pedagógico, académico, sencillo y directo, por lo tanto de fácil comprensión.

Por lo expuesto, y en uso de mis derechos como Licenciada en Ciencias de la Educación Especialización Literatura y Castellano, recomiendo la VALIDEZ ORTOGRÁFICA del proyecto previo a la obtención del título de INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO.

Atentamente,

Lcda.

Reg. SENESCYT #



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
CARRERA DISEÑO GRÁFICO

A D V E R T E N C I A

Se advierte que las

PROYECTO

Difusión del squash como práctica deportiva y recurso promocional para el sector de Samborondón de la provincia del Guayas del año 2015. Propuesta: Diseño y elaboración de website como herramienta para difusión deportiva del squash

APROBADO

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

SECRETARIO

DEDICATORIA

Con todo cariño le dedico este trabajo a mi madre la señora Andrea Yépez a mi padre el señor Víctor Riofrío y mis hermanos quienes gracias a su apoyo he podido seguir a delante y alcanzar cada una de las metas propuestas.

Jimmy Fabricio Riofrío Yépez
C.C. # 0922894126

AGRADECIMIENTO

A través de este escrito quiero dar las gracias a Dios, y aquellas personas y tecnologías que han colaborado día tras día en mi desarrollo personal y profesional.

Jimmy Fabricio Riofrío Yépez

C.C. # 0922894126

ÍNDICE GENERAL

PORTADA	I
REPOSITORIO LEGAL	II
PÁGINA DE DIRECTIVOS	III
INFORME DEL ACADÉMICO	IV
INFORME TÉCNICO	V
DERECHOS INTELECTUALES	VI
PÁGINA DE LA REVISIÓN DE LA REDACCIÓN Y ORTOGRAFÍA	VII
ADVERTENCIA	VIII
PÁGINA DE TRIBUNAL	IX
DEDICATORIA	X
AGRADECIMIENTO	XI
ÍNDICE GENERAL	XII
ÍNDICE DE CUADROS	XVI
ÍNDICE DE GRÁFICOS	XVII
ÍNDICE DE FIGURAS	XVIII
RESUMEN	XX

INTRODUCCION

• Introducción	1
• Contexto de la investigación	2
• Problema de la investigación	5
• Causas y consecuencias	7

• Delimitación del problema	8
• Objetivos de la investigación	8
• Variables e hipótesis	9
• Justificación e importancia	9
• Novedad científica-aportes	10

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

• Antecedentes de estudio	13
• Fundamentación teórica	14
• Fundamentación filosófica	41
• Fundamentación sociológica	42
• Fundamentación pedagógica	45
• Fundamentación psicológica	47
• Fundamentación legal	48

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

• Metodología	52
• Tipos de investigación	54

• Población y muestra	56
• Técnicas de investigación	59
• Procedimientos de la investigación	75
• Criterios para elaborar la propuesta	77
• Análisis e interpretación de los resultados	63
• Resultado de la entrevista	65
• Resultado de las encuestas	68
• Discusión de los resultados	78
• Conclusiones y recomendaciones	80

CAPÍTULO III

TÍTULO DE LA PROPUESTA

• Justificación	82
• Fundamentación teórica	83
• Objetivo General	89
• Objetivos Específicos	89
• Importancia	90
• Ubicación sectorial y física	90
• Factibilidad	91
• Descripción de la Propuesta: Dentro de este aspecto se debe incluir:	92

• Las Actividades	93
• Los Recursos	110
• Aspectos Legales	115
• Misión	117
• Visión	117
• Beneficiarios	117
• Impacto Social.	118
• Conclusiones y recomendaciones	118
• Definición de términos relevantes	119
• Bibliografía	123
• Anexos	125

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro # 1	POBLACIÓN	57
Cuadro # 2	POBLACIÓN	57
Cuadro # 3	MUESTRA	59
Cuadro # 4	CONOCIMIENTO DEL SQUASH	68
Cuadro # 5	ENTIDADES DE APOYO	69
Cuadro # 6	CONOCER SOBRE EL DEPORTE	70
Cuadro # 7	CONOCIMIENTO DE CAMPEONATOS DE SQUASH	71
Cuadro # 8	FAMILIARES QUE PRACTICAN DEPORTES	72
Cuadro # 9	REALIZACIÓN DE CAMPAÑAS PUBLICITARIA	73
Cuadro # 12	WEBSITE COMO DIFUSIÓN DEL SQUASH	74
Cuadro # 13	PROYECTO DEL DEPORTE SQUASH	75
Cuadro # 14	PRÁCTICA DE DEPORTE A NIVEL MUNDIAL	76
Cuadro # 15	PROYECTO DE AUTOGESTIÓN PARA EL SQUASH	77

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico # 1	CONOCIMIENTO DEL SQUASH	68
Gráfico # 2	ENTIDADES DE APOYO	69
Gráfico # 3	CONOCER SOBRE EL DEPORTE	70
Gráfico # 4	CONOCIMIENTO DE CAMPEONATOS DE SQUASH	71
Gráfico # 5	PRÁCTICA DE ESTE DEPORTES	72
Gráfico # 6	REALIZACIÓN DE CAMPAÑAS PUBLICITARIA	73
Gráfico # 7	CREACIÓN WEBSITE DE SQUASH	74
Gráfico # 10	PRÁCTICA DE DEPORTE A NIVEL MUNDIAL	75
Gráfico # 11	PROYECTO DE AUTOGESTIÓN PARA EL SQUASH	76
Gráfico # 12	UBICACIÓN SECTORIAL O FÍSICA	91

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura # 1.	Logotipo y slogan diseñado por Jimmy Riofrio	93
Figura # 2	Icono diseñado por Jimmy Riofrio.	93
Figura # 3.	Tipografía Rurable Personal Use Only utilizada en el logo	94
Figura #4	Streamster utilizada en el logo	94
Figura # 5.	Cuadrícula del Isologo utilizado en el website.	95
Figura # 6	Descripción de los colores de la línea gráfica.	96
Figura # 7.	Diseñando en illustrator.	97
Figura # 8	Diseñando en photoshop.	98
Figura # 9.	. Editando en audition	98
Figura # 10	Editando en after effects.	99
Figura # 11.	Editando en premiere.	100
Figura # 12	Diseñando en Wordpress.	101
Figura # 13.	Website “Play Squash”	102
Figura # 14	Encabezado del website	103
Figura # 15.	Menú del website	106
Figura # 16	Página de Inicio	107
Figura # 17.	Página de “Qué es el squash”	108
Figura # 18	Página de “Dónde practicarlo”	108
Figura # 19.	Página de “Cómo se Juega”	109

Figura # 20.	Página de “Torneos y Eventos”	110
Figura # 21	Visualización de las noticias del squash	111
Figura # 22.	Interacción de website con las redes sociales.	112
Figura # 23	Diagrama de Navegabilidad del website “Play squash”.	113



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
CARRERA: DISEÑO GRÁFICO

TEMA: Difusión del squash como práctica deportiva y recurso promocional para el sector de Samborondón de la provincia del Guayas del año 2015.

Autor: Jimmy Fabricio Riofrío Yépez

Tutora: MSc. Ma. Carmen Aguilera

RESUMEN

El presente proyecto tiene el objetivo de difundir el squash como práctica deportiva y recurso promocional para el sector de Samborondón de la provincia del Guayas para conocer acerca de este deporte. Para que esto sea posible es necesario la participación de los jóvenes y autoridades del cantón Samborondón para la cual se creará un diseño y elaboración de website como herramienta para difusión deportiva del squash, que tiene la iniciativa de impulsar la práctica deportiva dentro del sector, con la colaboración de la alcaldía que pueda proporcionar lugares para la ejecución de este deporte. El estudio de investigación que se realizó presenta diferentes teorías científicas sobre una plataforma cuali-cuantitativa, este proyecto es factible, con la utilización de las diferentes técnicas de investigación; se estableció por medio de las encuestas la aceptación de los jóvenes sobre la práctica deportiva del squash. Se consideró a esta investigación del tipo probabilística. La aplicación de instrumentos de investigación: la observación, entrevista y la encuesta, a través de un cuestionario de preguntas cuyos resultados permitieron justificar la propuesta para lograr comunicar as actividades deportivas que se dará a conocer al público a través del diseño de una página web para brinda un direccionamiento para todos los usuarios de forma veloz y eficaz con la ayuda de los programas específicos, que servirán de herramientas para generar conocimiento a nivel general de la práctica deportiva del squash.

Deporte Squash - herramientas web - website

INTRODUCCIÓN

La investigación destaca su interés en el análisis y revisión sobre el presente comportamiento, relacionado con la salud de los jóvenes adolescentes que por el consumismo de comidas rápidas o chatarras tiende a sufrir enfermedades como obesidad, hipertensión entre otras que afectan gravemente a la población. Por esta razón existe la necesidad de crear interés por fomentar los deportes desde temprana edad para llevar una vida saludable con la práctica deportiva y recreativa. Se desea influir de manera directa en los estudiantes de colegios para que se interesen por este deporte el cual no es muy conocido dentro del país con la explicación de técnicas, torneos, o diversas actividades que puedan integrar a los ciudadanos a la práctica de actividades físicas habitual

En el deporte del squash se hace uso de una raqueta, no se realiza al aire libre se practica en interiores con dos personas utilizando una pelota de goma la cual podría tener distintos movimientos en la cancha. Dicho grado se lo reconoce por el color de la bola. Los integrantes de este juego dan un fuerte tope sobre la pelota con sus raquetas de tal manera que esta tiende a rebotar justo al frente en la pared de la cancha de juego. Una vez que la bola rebota esta se puede topar con todas las paredes de sus alrededores una y otra vez de manera indistinta, la regla principal es que no tope el suelo existe una opción la que permite que la pelota rebote una sola vez en el suelo en caso contrario el punto será concedido al contrincante.

En la actualidad muchos países se ven en la preocupación de aquellas enfermedades crónicas que en muchas ocasiones provocan la muerte debido a la globalización y a la falta de tiempo no se practican deportes y se mantienen malos hábitos alimenticios y el sedentarismo en familias. En entorno actual son muchas las familias que se han desligado en preocuparse por el bienestar físico y psicológico de todos los miembros que lo integran, como son los buenos hábitos alimenticios y

caminatas en familia, ahora la tecnología a domado sus vidas, los celulares, videojuegos, internet entre otros

Una vez tomado en cuenta estos factores, se decidió crear una página web para difundir el deporte del squash en jóvenes y fomentar un mejor estilo de vida, con videos y actividades que se efectuaran en ciertos periodos entre otros datos que benefician a la comunidad deportiva

Para esto es necesario eliminar las carencias existentes en el squash como práctica deportiva en jóvenes del sector de Samborondón de la provincia del Guayas, es por esto que se elaborará una website como herramienta de difusión para este deporte, un website, el cual podría tener varias aristas las cuales servirían como medio de comunicación para dar a conocer diversos temas, tales como: noticias, ciencia, tecnología, comentarios, foros, música, películas y otros.

CONTEXTO DE LA INVESTIGACIÓN

En los últimos años surgieron nuevos deportes ante la necesidad de las personas de realizar una actividad física saludable, entre este grupo de deportes modernos se tiene el squash, tanto en número de personas que lo practican, como en el número de canchas y países que han adoptado el squash como uno de los deportes a promover; gracias a los múltiples beneficios que ofrece su práctica, se dice que el squash es uno de los deportes más saludables del mundo, ya que 30 minutos de practica equivalen a haber jugado dos horas de tenis.

Se tonifican todos los músculos del cuerpo y gracias a la rapidez del juego desarrolla los reflejos y la coordinación mientras mejora la resistencia. Estos son algunos de los beneficios de su práctica porque no importa si llueve o hace sol siempre se podrá jugar. Adicionalmente, esta disciplina es practicada en más de 150 países, hace parte de los deportes

del ciclo olímpico en el continente, juegos bolivarianos, juegos sudamericanos y juegos panamericanos.

En Samborondón, se pretende implementar un proyecto de difusión que logre la expansión del Deporte Squash, “el cual lleva aproximadamente 20 años en el país, y se lo ha jugado de manera oficial 10 años, con el apoyo de las diferentes asociaciones, clubes” (ECUADOR SQUASH TOUR, 2013), Federaciones Provinciales, hasta llegar a tener su propia Federación Ecuatoriana.

El squash en el Ecuador ha tenido un crecimiento sostenido en los últimos años, cada día se unen a su práctica niños y adolescentes en nivel sudamericano es uno de los países con más crecimiento en la masificación del deporte gracias a la creación de escenarios públicos y de esta manera las clases sociales menos favorecidas pueden acceder a su práctica, que hasta hace una década aproximadamente era prácticamente exclusiva en los clubes sociales de las principales ciudades.

Provincias como Pichincha, Tungurahua, Chimborazo y Azuay sostienen un importante número de jugadores en su nómina y aportan igual número de jugadores a los campeonatos nacionales que en promedio cuentan con una participación estimada de 150 jugadores, mientras que la Provincia del Guayas aporta con un número mayor de 4 jugadores en los campeonatos, siendo una de las provincias más grandes del Ecuador.

Por consiguiente se desea presentar una propuesta innovadora en el 2015 la Provincia del Guayas sea líder en la promoción y divulgación de este deporte en el país y porque no decirlo sea la Provincia líder en el

Ecuador que aporte con la gran mayoría de jugadores en las selecciones nacionales.

El squash en la provincia del Guayas se lo practica entre las edades de 10 a 45 años, de manera particular y los deportistas que asisten a Campeonatos Provinciales y Nacionales son realmente pocos, por dar un ejemplo son un máximo de 6 deportistas, cuando existen provincias que asisten hasta con 50.

Este deporte en varios países del mundo es uno de los deportes de target alto, por su costo en cuanto a la implementación, o porque únicamente se lo practica en Clubes. En el país lo puede practicar cualquier persona, pues, el Ministerio del Deporte en la actualidad, tiene muy buenas relaciones con los dirigentes y están en contacto con el deportista, motivo por lo que se da la iniciativa de la Provincia en que existan deportistas que lo practiquen; se lograra la difusión deseada de construir canchas públicas, y crear una gran ventaja para la sociedad, en cuanto a los niños y jóvenes que gusten del deporte, y hasta tener una variedad en cuanto a la práctica deportiva, puesto que solo se desarrollan muchas veces deportes que son conocidos, y porque no dar también a conocer un deporte que se obtiene resultados a nivel internacional, pues en el ranking Sudamericano se encuentra nuestro País en el Tercer Puesto.

La provincia tiene dos grandes exponentes del squash deporte que juegan internacionalmente tanto circuitos abiertos como oficiales, los cuales muchas veces han dejado de asistir porque no han completado con lo necesario para su viaje.

La problemática recae en que al no existir un gran número de practicantes o resultados en los campeonatos no existe un mayor apoyo, y los que llegan a participar lo hacen con recursos propios, como los costos de asistencia e inscripción a estos eventos oficiales.

Son logros y resultados para la Provincia, puesto que hace más de un año la Federación Deportiva del Guayas, ayuda a pagar a un entrenador, pero los espacios en los que se practica son privados. Por lo que habría que pagar una mensualidad por el espacio.

Crear la correcta gestión y difusión llevará a implementar una campaña que primero este dirigida a colegios y escuela en un target alto, para que se inscriban los jóvenes y niños que cuenten con los recursos necesarios para pagar una mensualidad en los clubes que ya cuenta con canchas propias, para en lo posterior llegar a formar la gestión en cuanto a la formación de canchas de squash que sean públicas y llegar a los demás niños de escasos recursos.

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

En el transcurso de los años 1999 solo existían 5 jugadores y en octubre de 2013 hay 196 deportistas federales el Squash en el Ecuador evoluciona, de ser un deporte recreativo a formativo en el cual las personas que lo practicaban únicamente eran extranjeros, pero el mismo puede ser practicado por todas las personas convirtiéndose en un deporte familiar, el cual con el tiempo se desarrolló, empiezan a surgir talentos los cuales serían representantes del país en el extranjero.

Siempre ésta como algunas disciplinas, no cuentan con la misma ayuda como por ejemplo el Fútbol que constantemente ha tenido apoyo económico, que no solamente se mantiene por su Federación, que es el

vínculo entre el gobierno y el deportista, sino también por organismos internacionales, hasta consiguiendo recursos por autogestión (auspiciantes) de manera rápida.

Con esta propuesta se desee crear mayor difusión y resultados hacia este deporte, ya que existen aportes mayores que dependen de una tabla de resultados obtenidos en cada país, con las evaluaciones se determina si los resultados fueron mejores que los anteriores para apoyar a este deporte, porque se corre el riesgo de quedarse sin el ayuda por parte del gobierno.

En Samborondón de la provincia del Guayas es uno de los deportes poco conocido por la población, pero no menos importante que otros, pues tiene un ente internacional que es quien está autorizado por el Comité Olímpico Internacional. En el cantón, aun no se realiza la difusión necesaria para llegar a la población, y de esta manera no se masificará, solo llegará hasta las personas que se interesan por algún deporte, porque sus familiares lo practican y lo recomiendan o en su defecto porque sus padres quieren que sus hijos se dediquen en alguna actividad física.

Y esta es una de las principales problemáticas que tiene el deporte en la sociedad, la falta de conocimiento hace que se deje de practicarlo, o no se lo efectúe. Lo que ha pasado con el squash, y al no tener conocimiento de cómo hacerlo conocer, no se sabe por dónde empezar o si lo que se realiza esta correcto.

Es por ello que se induce a los deportistas a receptar toda la información necesaria sobre las reglas, normativas y prohibiciones sobre

este deporte moderno, con sus respectivas estrategias que les permitan el aprendizaje inmediato a nuestros jóvenes.

CAUSAS Y CONSECUENCIAS.

Se detallan las causas y consecuencias de este proyecto de investigación:

CAUSAS:

- Pocos escenarios públicos para la practica deportiva del squash en el sector de Samborondón.
- Escases de información y noticias sobre el squash.
- Desinterés por la formación de Clubes formativos o de Alto Rendimiento en la provincia del Guayas

CONSECUENCIAS:

- Carencia de la práctica deportiva en jóvenes o personas, quienes les gustaría jugar esta disciplina.
- Desconocimiento de la esencia del deporte y lo que conlleva a la practica del mismo.
- No se incluyen a los deportistas de la provincia en la participación de los Campeonatos Nacionales (actualidad solo se juegan a nivel de Clubes).

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera influye el diseño y elaboración de un website como herramienta de difusión deportiva del squash en los jóvenes del sector de Samborondón de la provincia del Guayas, para conocer más acerca de las actividades de este deporte?

DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

- **Campo:** Deportivo, social y cultural
- **Área:** Diseño gráfico y Audiovisual
- **Aspectos del tema:** deportivo social y tecnológico.

Tema: Difusión del squash como práctica deportiva en jóvenes del sector de Samborondón de la provincia del Guayas del año 2015.

Propuesta: Diseño y elaboración de website como herramienta para difusión deportiva del squash.

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Objetivo General

- Proponer soluciones posibles para mejorar la práctica del deporte identificando técnicas y estrategias para que se difunda el squash en Samborondón de la provincia del Guayas.

Objetivo Específicos

- Obtener información acerca de los factores que inciden en los niños y jóvenes a la práctica de un nuevo deporte.

- Analizar las causas que llevan a los adolescentes a retirarse de una actividad deportiva.
- Mencionar las consecuencias que ocasionan la falta de comunicación entre los dirigentes deportivos y los deportistas de squash.
- Diseñar un website que proyecte y pruebe los beneficios del Squash, a través de los colegios y escuelas.

HIPÓTESIS Y VARIABLES

El diseño y elaboración de website es una herramienta para difusión del squash como práctica deportiva, en jóvenes del sector de Samborondón de la provincia del Guayas, del año 2015.

Variable independiente

Difusión del squash como práctica deportiva en jóvenes del sector de Samborondón de la provincia del Guayas, del año 2015.

Variable dependiente

Diseño y elaboración de website

JUSTIFICACIÓN

A través de este tema de investigación se puede analizar que en Samborondón de la provincia del Guayas se puede desarrollar la masificación del Squash de manera adecuada y consecutiva en los años que lleva el deporte en el país. La problemática se presenta en los medios de comunicación que existen, que son los principales en llevar la nuevo;

pero no hacen más que enfocarse únicamente en los deportes que más llaman la atención o están en boga, dejando de lado o sin importancia los que existen y quieren surgir o difundirse.

Un claro ejemplo de ello, es que cuando se realizan los campeonatos nacionales, y se invitan a los medios, son pocos y hasta contados aquellos que acuden, mostrando una parte de lo que es el squash, pero no exponen su esencia o contexto de lo que es y cómo se juega.

Para que se vuelva atractivo el deporte se debe tener un valor agregado, o sea la práctica del mismo; para obtener buenos resultados, y nuestros representantes obtengan los primeros lugares en el extranjero, llamando la atención de la prensa sobre la novedad. Pero para llegar a ello se debe pasar un proceso, claro está que el objetivo es llegar a la población primero, con un Material Visual que proyecte y pruebe los beneficios del Squash, que sea transmitido inicialmente a través de los colegios y escuelas.

Se desea empezar por la etapa formativa que aún no existe, para así llegar a fortalecer el alto rendimiento, para obtener buenos deportistas, que difunda el deporte, crear afición y práctica en todos los rincones de la cantón, y no solo limitando el target, y marcar un antecedente que logre el apoyo económico, y así crear escenarios públicos para que no solo sean aquellos que tienen la posibilidad sino también aquellos que tengan el interés.

Aportes

Aporte teórico

El aporte teórico que se obtendrá con este tema de investigación es el conocimiento pleno de esta disciplina deportiva, ya que es un aporte cultural, formativo y educativo, para innovar en esta área de recreación importante en niños, jóvenes y adultos, es por ello que a través de este

proyecto se dará a conocer la información por medio de la web como herramienta para difusión deportiva del squash de este juego deportivo.

Aporte práctico

Analizado el problema mediante la observación empírica, se tiene la posibilidad de solución ante la presente situación, es el desarrollo de este proyecto, mediante recurso audiovisuales que tendrá acogida, y servirá como herramienta fundamental para el conocimiento pleno de este deporte, y así lograr su avance, y a la vez será una ventaja para la sociedad en cuanto a niños y jóvenes que gusten de esta disciplina y así formar deportistas de calidad y representante reconocidos mundialmente.

Aporte metodológico

Cumplir metodológicamente significa realizar el principio de la continuidad, o en otras palabras, el principio del despliegue permanentemente de la preparación deportiva, su manifestación práctica típica en el deporte actual se expresa en las sesiones de preparación deportiva diarias durante todo el año y durante muchos años. Tomando en consideración que los deportistas que han tenido una preparación anterior fundamental, se entrenan no sólo diariamente, sino con intervalos aún más densos.

El proceso de entrenamiento, se convierte en un proceso densificado, continuo, actúa de manera acumulativa y que permite asegurar las modificaciones más sustanciales en el desarrollo del estado de entrenamiento y realización de las posibilidades de logro del deportista.

Para la viabilidad del proyecto se debe aplicar instrumentos como la observación y la encuesta, con las cuales se obtendrán resultados

acertados sobre las necesidades de niños y jóvenes que practican dicho deporte.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes del estudio

Revisados los archivos y fuentes de información de la Universidad de Guayaquil, Facultad de comunicación social carrera diseño gráfico, se encontró trabajos de investigaciones similares pero con enfoques diferentes al que se presenta en este proyecto con el Tema: Difusión del squash como práctica deportiva en jóvenes del sector de Samborondón de la provincia del Guayas, del año 2015. Propuesta: Diseño y elaboración de website como herramienta para difusión deportiva del squash.

El autor del presente proyecto consideró necesario indagar los siguientes antecedentes:

Universidad de Guayaquil facultad de educación física, deportes y recreación. Creación del departamento de cultura física en la Universidad técnica de Machala

Maestrante: Ing. Mario Efrén Ontaneda Rosales indicó: La creación del Departamento de Cultura Física, este proyecto de investigación tiene la finalidad de organizar el área administrativa con la iniciativa de elaborar diseños para impulsar el área deportiva que pueda ser manejado por todas las edades sin restricciones alguna, con el objetivo específico de crear áreas de esparcimiento dentro de escuelas, parques este proyecto se efectuó en el recinto universitario, durante los meses de abril a septiembre del 2012, realizo encuestas a grupos determinados con el objetivo de determinar cuál es el camino más viable dentro de la investigación, con la colaboración de profesionales en la rama de esta ciencia y obtener la mayor cantidad de información posible y lograr mejores beneficios

Universidad de Guayaquil de la facultad de comunicación social con el tema: “análisis de los programas deportivos en las radios de Guayaquil para la realización de un programa de fútbol exclusivo para mujeres”

Autores: José Antonio Ochoa Aguilar, Eduardo Luis Quijije Borbor el objetivo de esta propuesta radica en la elaboración de un programa radial, que maneje temas deportivos dirigido a todas las edades, que generen comentarios divertidos y entretenidos, para que los radioescucha se sientan identificados con cualquier deporte que practiquen, con explicaciones de la práctica de los mismos, consejos y alcanzar dinamismo, es necesaria lograr la participación directa de los jóvenes a través de este medio que se involucren y crear un impacto validado por profesionales deportistas, jugadores, técnicos, directivos, la importancia de este proyecto está enfocada en romper los tabúes y todas aquellas trabas que han impedido a muchos jóvenes entre ellos hombres y mujeres ejercer deportes de su agrado sin ser juzgados dentro de la sociedad. Y encontrar a más personas de la misma comunidad que se puedan relacionar entre sí.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Deporte squash

Se practica con el uso de una raqueta dentro de un área por lo general son dos jugadores, que deben manipular una pelota de goma con diferentes niveles de velocidad o rebote, este se lo reconoce a través del color de la pelota, la cual debe topar la pared del frente del área de juego. No es necesaria la existencia ordenada en la manipulación de la pelota, pero es un requerimiento indispensable que esta tope el frente, entre las reglas permite que la pelota pueda tocar el suelo en una sola ocasión sin que sea considerado un punto a favor del contrincante

Entre las cualidades de este deporte se encuentra la diversión y la práctica deportiva que sirven de vínculo para la participación de esta actividad llamada squash, el cual será ejecutado dentro de un espacio limite 9,75 metros de longitud, 6,40 metros de anchura, y finalmente una pared frontal con 4,57 metros de altura.

Con respecto a otros deportes el squash se caracteriza por ser un deporte sencillo que a pesar que una persona no lo haya practicado antes, tenga conceptos breves del uso de una raqueta, al corto tiempo le resultara divertido pero agotador.

Entre las técnicas del squash resalta la seguridad. Muchos consideran que no hay problema cuando la raqueta o la bola golpea a una persona a gran velocidad, pero esto es lo que no se desea presenciar en esta actividad, por este motivo cuando el contrincante se encuentra realizando el deporte de levantar la voz y decir “let”, se lo conoce como la repetición del punto. Si en algún momento este jugado golpea al contrincante con alguno de los instrumentos de juego el afectado recibirá el punto a favor.

Entre los más reconocidos en este deporte se puede nombrar a Jesús Souto, entrenador con más de 25 años de trayectoria, actualmente director del Club Squash el cual establece que este deporte no posee límites de edad, lo puede realizar un niño a partir de los cuatro años como un adulto mayor de ochenta, el cual reafirma a través de la asistencia de varios torneos a los cuales ha asistido dentro y fuera del país, se lo denomina como un deporte muy atractivo el cual se puede ejecutar con familia, amigos y con otras personas que se encuentren motivadas a ser partícipes.

Orígenes del squash

Sus inicios datan desde el siglo XIX, dentro de una prisión en Londres en donde los presos golpeaban una pelota contra la pared con

una raqueta en los patios del reclusorio el cual lo denominaron rackets. Entre los años 20 y 30 el cual trascendió a la escuela Harrow, el cual se practicó con una pelota con fallas para dar mayor complejidad al juego y hacer que la persona se esfuerce más.

El juego se constituyó como un nuevo deporte con la construcción de las primeras canchas, hasta la actualidad, los reglamentos los ha establecido la Federación Mundial de Squash.

El tanteo

El partido se constituye de juegos el ganador es el que supera de 3 a 5 juegos, los juegos tienen un puntaje de nueve, si el jugador logra alcanzar el puntaje máximo gana, en caso contrario o que exista un empate por ambos lados y que este sea de 8 puntos, se continuará el mismo juego a nueve puntos o también conocido como "Una más" o a diez puntos que representa al "Dos más" el cual debe superarlo con dos puntos más para ganar el juego. El jugador aclarará su decisión al Anotador, al Árbitro ya su contrincante.

El Anotador dirá "Una más" o "Dos más" de forma correcta antes del inicio del juego. El Anotador dirá "Bola de juego" con el cual indica que requiere de un punto para ganar, en el cual se pelea la "Bola de partido" como anunciante del juego en el triunfo.

Puntuación

Quien tiene la potestad de anotar los puntos es el jugador al servicio cuando atina un stroke y registra un punto, cuando este aprueba puede continuar y pasar a la siguiente fase.

El servicio

Todo juego al iniciarse comienza con un servicio este únicamente lo decide un sorteo con el giro de una raqueta una vez realizado esto el

jugador permanece al servicio hasta que pierde un stroke, en este momento el contrincante se instala al servicio, este proceso se efectúa una y otra vez. En el segundo juego y de los juegos sucesivos el afortunado en ganar se hará cargo del servicio.

Al momento de iniciar los juegos quien tenga el servicio tendrá la libertad de elección sobre cualquier cuadro que obtenga, el cual deberá cambiar consecutivamente mientras se encuentre activo si en caso este termina en let retornara al inicio con el cuadro que empezó.

NOTA a los equipos arbitrales:

Si en algún momento el jugador saca un cuadro que no corresponde, y en caso que los jugadores no se muestren seguros de que el cuadro sea el correcto, el anotador debe direccionar a los otros el cuadro que vaya a utilizar, en caso de que el anotador cometa un error, o exista disyuntiva, el árbitro seleccionara el lugar adecuado.

El jugador soltará la pelota o la aventara al aire para lanzarla con la raqueta, si el jugador no lanzará la pelota en el momento de elevarla puede intentarlo y poder servir. Se lo considera legítimo cuando el practicante no comete errores, si este comete errores pierde el stroke.

Una de ellas es considerada cuando se deja caer la pelota y esta por su propia gravedad golpea alguno de los elementos que conforman el juego dentro del lugar como techo o pared se lo denomina "Falta".

En el instante de topar la pelota, el jugador debe tener elevado uno de sus pies en el área de sacada, el cual no debe tocar el cuadro de saque, este pie puede estar direccionado sobre la línea, pero no debe mantener contacto. "Falta de pie".

Cuando el jugador falla varias vecen en el intento de golpear la pelota ya representa una falla. "Mala".

No se golpea la pelota de forma debida. "Mala".

La pelota sale fuera del área de juego. "Fuera".

Cuando la pelota es arrojada sin intención y esta golpea las paredes o techos. "Falta".

Cuando la pelota topa el suelo y sobrepasa la el límite de saque es una "Falta" si sobrepasa la línea por encima "Baja".

Es necesario que el anotador haya terminado de cantar el tanteo para que el jugador pueda servir.

NOTA a los equipos arbitrales

El juego no debe ser demorado por el anotador, en caso que el jugador sirva antes de tiempo sin que se conozca quien obtuvo puntos, el árbitro detendrá el juego y deberá esperar que se haya anunciado por completo.

La jugada

Una vez que el juego es validado los jugadores se alternarán hasta que alguno de ellos se rinda o incumpla las normativas del juego, o cualquier motivo siempre y cuando este argumentado y aprobado por el árbitro.

El resto

Un resto es bueno si la pelota, siempre y cuando esta no haya tocado el suelo, el jugador lo regresa al frontis encima de la línea inferior, una vez que haya tocado las paredes laterales o la trasera, mientras esta no toque el suelo, cuerpo o vestimenta del contrincante se hay ido fuera de la misma.

No es recomendable que la pelota toque la chapa antes o después de golpear la pared frontal y antes que esta rebote en el piso, o si la raqueta no se encuentra con el jugador al iniciar el juego.

Evolución del deporte

De la necesidad de jugar, ha surgido el deporte desde los principios de la humanidad. A medida que los hombres se unían cada vez más para la protección de las especies y las especies y la evolución de intereses de grupos con una creciente comunicación social y comunal, apareció la ventaja de estar y jugar juntos. Inevitablemente varios medios utilizados para conseguir este propósito desembocaron en la culminación de actividades organizadas, quizás con reglas sencillas acordes con las condiciones primitivas al principio, hasta hoy que nos encontramos con competiciones de alto nivel basadas en unas reglas complicadas en algunos deportes. En los siglos intermedios se han desarrollado varias modalidades de actividades procedentes del ocio en sí; otras se han inventado para satisfacer gustos e inclinaciones específicas o recursos físicos de distintas regiones. En efecto el deporte como manifestación del hombre en el juego, sigue con su evolución.

El desarrollo de las oportunidades deportivas

Evidentemente el deporte en el mundo actual, varía considerablemente. En ciertas zonas mientras que los niños juegan siempre y los adultos tiempo de no trabajar, se dice que las actividades deportivas organizadas son pocas numerosas quizás porque incluso un equipaje mínimo está por encima de los medios económicos de la gente.

A pesar de esto, es dudoso que haya una comunidad en alguna parte, por remota y aislada que esté, donde la gente no juegue junta en algún tipo de actividad de grupo, aunque sea rudimentaria. Al otro lado de la escala, por supuesto, en las sociedades más avanzadas, especialmente donde aquellas donde un gobierno reconoce su responsabilidad de

ofrecer la oportunidad de hacer deportes con la gente, existe un gran alimento hacia el mismo. De seguro se encuentran el de realizar deportes en cualquier vecindad, aunque con ciertos límites, si bien sin la manifestación del espíritu de los tiempos que corren, cuando se reconocen que el derecho de jugar pertenece a todos los hombre, mujeres y niños.

Por ello en el colegio y en las instituciones educativas o de entrenamiento, debe aceptarse un programa de educación física bien planificado y elaborado cuidadosamente, como parte básica de la realización del hombre. Pero también es en el gran desarrollo de las oportunidades de hacer deportes ofrecidas a la comunidad a la larga, cuando el papel de las autoridades públicas ha sido beneficioso para las personas, para dar una forma tangible a su intento de elevar la calidad de la vida asegurando una comunidad sana y alegre a través del juego.

El valor del deporte

Además existe la necesidad de hacer deporte, particularmente en sociedades urbanas, para escapar de la presión de una existencia - agitada- en un ambiente posiblemente contaminado. El deporte como terapia, tanto física como mental, no debe interesar solo a los especialistas en medicina deportiva, sino también a las autoridades públicas.

De hechos si las personas tienen que estar sanas, tanto corporal como mentalmente, el lugar del recreo físico en forma de deporte, bien sea como actividad informal o como competición bien organizada, debe considerarse primordial en cualquiera comunidad progresista y feliz. El desarrollo total de una comunidad no puede pasar por alto el valor médico social del deporte. El autor Norman Macmillan (2010) considera que

Como sujetos activos enfocados en promover su salud, el indicador que debe requerir la atención es el exceso de masa grasa

y no solamente la masa corporal. La determinación periódica de la masa grasa y de masa magra puede además entregar una mejor información si una intervención nutricional y de entrenamiento está cumpliendo con sus objetivos. (Macmillan, pág. 15)

En efecto, el valor sanitario del deporte se ha realizado desde que se organizaron los deportes de competición en el siglo pasado. Su utilidad como medio de contacto social, la abolición de las clases y otras barreras, y la promoción de un mejor entendimiento entre las personas, no se ha pasado por alto. Es de común interés para las personas el de reunirse a través del deporte, con el fin de conocerse mejor los unos con los otros. Este es el gran servicio que el deporte rinde a la sociedad. Reúne a las personas. Por supuesto, se dice que al promocionar competencias internacionales, especialmente en deporte de equipo, inevitablemente aparecen rivalidades nacionales a veces con malas consecuencias. Esto puede ocurrir al principio. Pero dicha rivalidad tiene otro valor que simplemente el de estimular para alcanzar mejores marcas por encima de todo.

Si la persona instruida alcanza una amplitud de miras, entonces las consideraciones nacionales pueden canalizarse, debidamente e incluso dar paso a una apreciación objetiva de la brillantez de la marca por parte de todos.

Entrenamiento deportivo

En esta relación es el componente de mayor importancia y la forma predominante de la preparación del deportista, es decir, es la parte dominante de la preparación deportiva que se construye sobre la base del uso sistémico de los métodos de ejercicio. El efecto utilitario del entrenamiento se expresa en la adquisición y elevación del nivel de ejercitación y en la adaptación del deportista al cumplimiento de los ejercicios utilizados en el entrenamiento, con buen resultado. Sin

embargo, toda la esencia del entrenamiento deportivo no se reduce solo al ejercicio y a lograr el efecto aplicado.

Desde las posiciones más amplias, su esencia determinante es ser un proceso polifacético de la enseñanza y educación deportiva especializada del deportista (o en el caso de practicar el deporte en forma individual, un proceso de auto enseñanza y autoeducación). Su efecto general educativo y formador se manifiesta en determinadas condiciones, no tanto en la adaptación del deportista para el cumplimiento de los ejercicios, como en el enriquecimiento y perfeccionamiento del bagaje de sus hábitos y destrezas, en el desarrollo consecutivo de sus cualidades físicas y espirituales.

Esta afirmación pertenece a Edouard Clarapede y se presenta de una manera obligada cada vez que se aborda el tema del entrenamiento infanto-juvenil; sin embargo con el mismo interés que lo leemos y escuchamos, también existe un descuido y olvido por parte de nosotros; quizás por la negligencia o muchos factores más que hacen que esto suceda, pero más allá de todo esto, Gabriel Molnar plantea que “El avance de la educación física y el deporte en la etapa de la niñez y adolescencia, en sus formas recreativas y competitivas, piden que los elementos centrales sean: el reconocimiento y respeto y que estos se conviertan en factores importantes del principio de individualización, la selección de los medios y métodos con bases científicas muy bien planteadas, junto con un seguimiento biológico del proceso de aprendizaje.

Ventajas de un entrenamiento personalizado con respecto a las clases grupales

Continuidad en el trabajo: En una clase grupal es imposible lograr una continuidad en el trabajo, el ingreso de nuevos alumnos en

forma continua dificulta enormemente la tarea del profesor en cuanto a la planificación e intensidad del trabajo.

Objetivos distintos: En una clase grupal cada uno de los estudiantes persigue propósitos y objetivos distintos y es normal que ello suceda. En una clase grupal cada estudiante representa condiciones y necesidades diferentes al dificultar el desarrollo de un programa de entrenamiento que se adapte a todos ellos. El entrenamiento personalizado establece objetivos claros y personalizados y acotados por las necesidades, posibilidades y propósitos del alumno.

Motivación e Interpretación: En una clase grupal es común confundir el concepto de motivación con alentar al alumno, asimismo, cada alumno interpreta al profesor en forma diferente, lo que sin dudas dificulta la comunicación. El entrenamiento personalizado es motivador por excelencia, crea en el alumno esa necesidad de superación y lo hace sentir participe de sus logros. La comunicación es personal y enriquecedora.

Evaluaciones Periódicas: En un trabajo en grupo, es muy complicado realizar dichas evaluaciones y esto se debe al gran número de estudiantes, a su vez, en un espacio de entrenamiento personal se hacen pruebas periódicas que llevan un seguimiento y coordinan cada detalle del mismo, logrando obtener un registro verás de la frecuencia cardíaca y de ciertos porcentajes relacionados al aumento muscular. Según Luiz Chiesa (2010) considera que:

Todo profesional de la educación física que es responsable de los entrenamientos, bien sean de resistencia, deportivos variados o de entrenamiento personal, tiene el deber de conocer perfectamente las bases organizativas de los entrenamientos y los principios del entrenamiento deportivo (Chiesa, pág. 129)

Planes de entrenamientos

Plan Inicial (Periodo de Adaptación): Se formula un Plan Inicial de Adaptación y/o reconocimiento de las condiciones físicas del alumno con la finalidad de conformar las bases para un Plan de Trabajo. El plan inicial durará el tiempo que el profesor considere que el alumno esté adaptado al trabajo y/o posea una clara posición acerca de su condición física.

Plan de Trabajo: Se elabora un Plan de Trabajo o Espacio de Entrenamiento renovable constantemente, por lo general se lo hace cada mes. Dicho plan queda a disposición del estudiante en caso de que exista alguna duda o consulta. El estudiante esta en todo el derecho de solicitar un plan de trabajo de mantenimiento para los días de sus largas vacaciones y deberá ser efectuado sin cargo alguno.

El autor Juan Jiménez (2011) considera

Planificación del entrenamiento deportivo se orienta hacia los procesos que ocurren en la preparación deportiva de los atletas, que incluyen la evaluación, programación, ejecución y control de las capacidades y habilidades de los deportistas y sus diferentes manifestaciones. el desarrollo de las diferentes modalidades deportivas y el surgimiento de otras, debe analizarse con detenimiento al momento de estructurar un plan para desarrollar las capacidades y habilidades de los deportistas. (Jiménez, pág. 8)

Problemática del niño en el deporte

Haciendo énfasis en este tema de "Los Derechos de los Niños", mi mayor angustia y labor rutinaria esta enfocada con "La Problemática del Niño en el Deporte", ya que es un tema que se ha venido dando con mucha frecuencia, hace varios años atrás.

El Docente de Educación Física, quien se desempeñó como Director de Deportes y Recreación de la Municipalidad de Hernando, en Argentina,

al convivir y experimentar los diferentes enfoques del deporte infantil, llega a la misma conclusión: "El deporte es vida, por lo tanto en unión con el ejercicio y la salud, esta actividad física debería ser parte de la educación" y desde la hipótesis de que: "El movimiento es humano y se considera que el hombre es fundamentalmente un ser social".

Por su parte Jean Piaget, expresaba: "cuando observo a un infante, él me inspira dos sentimientos: ternura por lo que él es y respeto por lo que puede ser". La pregunta sería, ¿Dónde está esa ternura y respeto será que desde la perspectiva del deporte infantil se está desarrollando a nivel federal?

Para este margen se estudiaron , algunas observaciones, en relación a " la problemática del deporte infantil"

Según (Hernández & Sánchez, 2013) "En lo que respecta a los espacios de diversión , los adolescentes más jóvenes disfrutaban con fiestas, ver televisión y escuchar música, pero no pasan mucho tiempo con una pareja, ni dedican demasiadas horas semanales a un deporte". (pág. 113)

Filosofía del entrenamiento deportivo.

Es considerable saber que el deporte es un medio y no un fin en sí mismo, un medio de enseñanza y formación, sobre todo un medio de desarrollo de las habilidades innatas y de las capacidades básicas o fundamentales.

Sin embargo este concepto no es adoptado en la sociedad, debido a que existe un paradigma que nos hace pensar que el deporte y la educación son dos conceptos totalmente diferentes. La problemática del niño y el deporte por un lado, el caos generado por el doping (pasta o grasa - lubricante) y la violencia en el campo de juego por otro lado, hablar a las claras de la distorsión del deporte como agente educativo.

Analizar este deporte según la percepción exacta y referirse al reconocido expositor Norberto Alarcón, el cual en continuas ocasiones posesionó a dicho deporte como: “Actividad lúdica, expuesta a reglas ya establecidas, con un enfoque serio y siempre resaltando varios ejes como impulso y la fruición”.

Por otro lado el autor Armando Forteza (2011) afirma:

El concepto de especificidad y el mecanismo de formación de las capacidades motrices están basados en el fenómeno de la conversión de las influencias externas en particularidades internas del organismo. Eso significa que el organismo percibe y consolida las propiedades funcionales (trazos) cuya necesidad está determinada por el régimen de su actividad motriz. La especificidad de las capacidades motrices es el resultado del carácter integró de la especialización morfofuncional del organismo del deportista. (Forteza, pág. 357)

Este es el análisis que expone, el antes mencionado docente:

El Deporte:

- Es actividad porque implica acción y sobre todo movimiento...
- Es agradable porque mantiene y revive los estados de plenitud del ser humano
- Tiene normas establecidas que por lo general lo diferencian del juego...
- Tiene un carácter competitivo que define esa ímpetu y ese espíritu de lucha y perseverancia ...
- Mantiene una participación impulsiva la cual mide las diferentes conductas y comportamientos de los vestigios del hombre...

- El placer con que se lo practica habla de esas ganas inherentes de poner a ejercitar el cuerpo.

Deporte de competición

En el deporte de competición nos enfrentamos con un fenómeno social extraordinariamente importante, en cuanto al desarrollo de los hombres y sus relaciones sociales, que no puede explicarse por teorías pseudocientíficas e idealistas, sino que son la expresión de leyes sociales objetivas de nuestro tiempo.

Se tiene en cuenta algunas tendencias del desarrollo deportivo, sin olvidar la eficiencia social en los distintos sistemas sociales, se ve que:

1. Las competiciones deportivas internacionales, especialmente a nivel Olímpico, reflejan la importancia creciente del deporte en nuestros días, porque ayuda a establecer y estrechar las relaciones amistosas entre los hombres, basándose en los ideales olímpicos de paz, entendimiento e igualdad entre las personas.
2. Se ha dado un gran paso en la consecución de records, en los Juegos Olímpicos, Campeonatos mundiales y nacionales, siendo éstos la expresión de los esfuerzos sociales cada vez mayores, y de la penetración científica más profunda de las normas del desarrollo de las marcas deportivas.
3. Un reconocimiento social más importante de los records humanos en el deporte y su influencia sobre otros campos de la evolución humana, dado que los descubrimientos y experiencias adquiridas a través del entrenamiento y la competición enriquecen a los ciudadanos, canalizando su forma de vida, y así obtener una expansión social cada vez mayor.

4. Es necesario luchar por la aceptación del deporte y de sus efectos económicos, ideológicos, políticos, culturales, educacionales y éticos, sobre la planificación social, como un aspecto esencial de expresión de la vida humana, dado que el deporte, que en sus formas varias, es importante a la vez para el individuo y para las esferas de la población, desde la infancia hasta la vejez.

Los resultados obtenidos en el deporte de competición en una República muy conocida como lo es Alemania, no son un milagro, como se ha dicho con frecuencia. Son la consecuencia de un trabajo bien planificado, sistematizado y científico, llevado a cabo en todos los campos de la educación física y del deporte, bajo condiciones socialistas, y se deben a una estrecha cooperación con nuestros amigos de los demás países socialistas.

El deporte de competición, no solo sirve para la representación nacional, sino que ofrece igualmente a los jóvenes la oportunidad de desarrollar sus facultades físicas y de probarse a sí mismo como personalidades socialistas. Influye sobre la importancia de los ejemplos, para elevar y promocionar el nivel del deporte infantil y juvenil el deporte recreativo, así como el deporte de competición en conjunto.

Se considera al deporte de competición y el deporte de masa como una unidad; el deporte de competición promueve la idea de alcanzar mejores marcas y de luchar por obtener la mejor calidad en todos los campos de nuestra sociedad y enriquece la vida cultural de nuestro país.

Si se mira al deporte de competición desde su aspecto social, debemos caracterizar los factores sociales que influyen subjetivamente en la preparación deportiva y el rendimiento del deportista individual o del equipo. Si quiere que sus deportistas consigan victorias en el deporte, el entrenador debe tener en cuenta:

1. La actitud del deportista frente a la labor que tiene que realizar.
2. Las principales relaciones sociales del deportista y sus compañeros:
 - Deportista y entrenador, deportista y miembro de su propio equipo o grupo.
 - Deportista y su adversario deportivo.
 - Deportista y sus padres, la familia.
 - Deportista y sus amigos, compañeros de clases o colegio.
 - Deportista y espectador.
3. La educación escolar, su actividad profesional y su carrera.

Resultados deportivos como atributos del deporte: factores y tendencias de su dinámica

Determinación e importancia de los resultados deportivos. Es probable que el concepto de “resultado deportivo” parezca intuitivamente claro a cualquiera que conoce el deporte. Sin embargo, cuando uno intenta desarrollar su esencia, este concepto resulta lejos de ser fácil.

A diferencia de una serie de otros resultados de actividad humana, por ejemplo, de la actividad productiva, que tiene una manifestación objetivo-material (como productos de trabajo), el resultado deportivo no está separado del sujeto de la actividad, sino que está fusionado orgánicamente con sus características cuantitativas y cualitativas.

En breves palabras, el resultado deportivo es el índice de la realización de las capacidades de logros deportivos de los deportistas o del equipo deportivo, evaluado de acuerdo a los criterios establecidos en el deporte. Hay que comprender aquí como capacidades de logros deportivos todo el conjunto de capacidades, hábitos, destrezas y habituales en el tipo de deporte seleccionado y alcanzar el desenlace de la competencia realmente accesible para el deportista (o equipo) concreto.

Para una mayor precisión de la terminología, hay que diferenciar las nociones de “resultado deportivo” y “logros deportivos”: la primera es más amplia que la segunda, porque el “logro deportivo” significa estrictamente hablado, no cualquier resultado demostrado por el deportista (o equipo deportivo) en el proceso de las participaciones reiteradas en las competencias, sino solamente aquellos que superan los anteriores.

De esta manera se destaca el hecho que a raíz de determinadas causas y circunstancias (donde el papel fundamental lo juega la variabilidad del estado de la llamada “forma deportiva”), los deportistas no pueden realizar plenamente sus capacidades de logros deportivos presente en cada competencia, aunque cada vez muestran algún resultado deportivo. En relación a ellos, la dinámica individual de resultado deportivo (sin hablar de la dinámica del equipo) no se caracteriza por un crecimiento lineal de logros, sino por tendencias más complejas.

Los resultados deportivos se miden y se evalúan por los árbitros o jueces deportivos, se miden y se evalúan por los árbitros o jueces deportivos, de acuerdo a algunos índices externos, que son considerados de manera prevista para las singularidades de cada tipo de deporte, en particular: por la cantidad de tiempo que se ocupa en cubrir las distancias de competencia, dimensiones del espacio superado en carreras, saltos y lanzamientos, peso de carga externa vencido en levantamiento de pesos, cantidad y efecto notable visualmente de impacto físico directo sobre el rival en luchas deportivas de contacto, cantidad de aciertos con objeto abatidor en el objetivo-blanco convencional, etc.

Los resultados fijados en estas dimensiones llegan al público, especialmente amplios en nuestros tiempos, gracias a los canales de la divulgación masiva de la información (prensa, radio y televisión). Estos

reflejos informativos y valorativos de los resultados en el deporte son muy importantes para el funcionamiento y popularización del deporte en la sociedad, aunque ellos reflejan lo alcanzado solo externamente y no revelan la esencia misma de los logros.

Por supuesto, los efectos resultantes de las actividades deportivas realmente alcanzados no se reducen solo a aquellos mediadores y evaluaciones convencionales, por medio de los cuales se determina el desenlace de las competencias deportivas y que posteriormente se reflejan en la información deportiva (aunque parezca extraño, una confusión de los resultados deportivos con sus representaciones convencionales, a veces se da hasta en la literatura especializada, cuando los primeros son residuos a ciertos “signos” simbólicos).

Se trata, entonces, de los resultados, que en la práctica son inseparables de las capacidades del mismo deportista (es decir no son un “signo” abstracto, sino un hecho absolutamente natural; además, el resultado puede ser reflejado convencionalmente en la forma informativa o cualquier otra). Como indicadores de capacidades de logros que se realizan en el deporte, los resultados deportivos en su dinámica demuestran, entre otras cosas, el nivel de desarrollo de las fuerzas de actividad del individuo y de sus capacidades en la esfera de actividades elegida.

Los logros deportivos superiores (absolutos a escala global) constituyen una especie de patrón de referencia de las capacidades humanas, realizadas en el deporte en uno u otro momento de su historia. Al orientarse con ellos, cada uno puede correlacionar sus éxitos deportivos personales, compararlos de manera palpables o fijar la medida alcanzable de su aumento. En esto consiste el papel estimulante y de patrón referencial de los logros deportivos subrayado, en particular, por la consigna olímpica: “¡Más rápido, más alto, más fuerte!”.

Es notable que el análisis comparativo de las variaciones individuales de la dinámica de los resultados similares de los deportistas dé ciertas bases para juzgar sobre el grado de productividad de sus gastos de tiempo y fuerzas para la actividad deportiva, y de ahí, sobre el grado de eficiencia de los medios y métodos que utilizan ellos para alcanzar los resultados. Toda dinámica de largo tiempo de logros deportivos superiores en la sociedad atestigua sobre la calidad de la escuela deportiva que se ha formado, sobre el nivel de desarrollo de la cultura deportiva, y en alguna medida, sobre el grado de progreso en las esferas contiguas de la cultura de una sociedad.

Todo esto determina la significancia personal y social de los resultados deportivos. El alcanzarlos se considera objetivo directo de la actividad deportiva. Esto es justo si se tiene en cuenta el objetivo externamente concretizado, evidentemente inteligible y bastante reducido.

Pero a través del alcance de los resultados deportivos se realiza también el objetivo más sustancial y profundo que en una sociedad humanista debe consistir en analizar o establecer el camino hacia los resultados, estimular el desarrollo físico y espiritual del deportista, contribuir a la autoafirmación y perfeccionamiento multifacético de la persona, educar a través del deporte a los agentes activos del progreso social.

Sólo en la realización con jugadas de estos objetivos -del expresado externamente en el alcance de los resultados deportivos y del profundo- la actividad deportiva adquiere su verdadero sentido social y educativo.

Tipos de criterios de los resultados deportivos.

Los criterios de resultados habituales en distintos tipos de deporte tienen, naturalmente, sus diferencias. En general, se los puede dividir convencionalmente en “objetivos”, “subjetivos” y “mixtos” (la

convencionalidad de esta diferenciación consiste en el hecho de que los momentos de la objetividad y subjetividad existen casi en todo el conjunto de los criterios existentes de los resultados deportivos, pero no en la misma correlación).

Los primeros, criterios objetivos, están relacionados con la medición, independiente en lo posible de los evaluadores del resultado, de algunos de sus parámetros físicos. En particular, se miden en unidades de espacio, (longitud de distancias vencidas por los deportistas, altura de los saltos realizados, distancias de lanzamientos, etc.) del tiempo ocupado en cumplimiento del ejercicio competitivo (carreras, natación, remo, patinaje, ciclismo, etc.), peso del objeto trasladado (por ejemplo, de la barra de discos en pesas).

Los métodos de calificación del resultado deportivo que se destacan por una dependencia especialmente significativa de los procedimientos de evaluación de las impresiones que tienen los árbitros deportivos para dar su fallo en las competencias, se denominan criterios subjetivos.

En base de estos criterios se encuentran los procedimientos realizados por los árbitros deportivos para confrontar sus percepciones, que surgen en el transcurso y como resultado de la observación del cumplimiento de las acciones competitivas, con ciertos patrones de referencia del cumplimiento de estas acciones (como se los imaginan los árbitros bajo la influencia de sus experiencia y partiendo de exigencias de las orientaciones técnico-deportivas y reglas de competencias adoptadas), de constatación de correspondencias y distorsiones que aparecen en esta comparación y del cálculo, sobre la base de ello, de una nota de resultado que posee graduaciones convencionales (en puntos o unidades semejantes).

De esta manera se evalúan los resultados de aquellos tipos de deporte, donde una importancia especial se atribuye a la realización estéticamente, expresiva, artística de las acciones motrices coordinativas complejas: de la gimnasia deportiva y artística, de la acrobacia deportiva, de los saltos ornamentales, del patinaje artístico, etc.

Los criterios mixtos de los resultados deportivos combinan los componentes objetivados y subjetivados de su evaluación en la misma medida. Así en los juegos deportivos carácter motriz activo (sin contar, por supuesto, ajedrez y deportes similares), el resultado de los episodios relativamente concluidos y del desenlace final de la competencia está objetivado con ciertos índices materialmente determinados de la precisión final de acciones (dar con la pelota, disco u otro objeto de juego en el blanco convencional: arco, cesto, partes vulnerables del terreno del juego, etc.).

No es difícil notar que la evolución de los criterios de los resultados deportivos en general se ha conseguido por el camino de su objetivación y aumento del grado de precisión de los procedimientos evaluativos. Esto se consigue, entre otras cosas, gracias a la incorporación en la práctica deportiva y el perfeccionamiento de acuerdo a sus necesidades de los equipos mediadores, calculadores e informativos (de los medidores electrónicos, fotométricos, tenso métricos y otros, unidos a los computadores, equipos de televisión y otros). El perfeccionamiento de las reglas, reglamentos y modos de arbitrajes también contribuye a la determinación correcta del desenlace de las competencias deportivas.

La propia naturaleza del deporte, y especialmente el papel de los logros deportivos, como un particular patrón de referencia de las capacidades humanas, obliga a prestar atención en forma permanente al problema de la elaboración de los criterios adecuados de los resultados

deportivos, sin lo cual el funcionamiento y el desarrollo del deporte son indispensables.

Los factores generales de la dinámica de los resultados deportivos y sus tendencias.

Los resultados deportivos cambian bajo la influencia de muchos factores y condiciones. Es una característica más generalizada los factores principales pueden ser reducidos a los siguientes:

1. Talento deportivo individual y el grado deportivo de su realización en el proceso de desarrollo individual;
2. El estado concreto del sistema de preparación de deportistas en una sociedad, su calidad, el grado de su organización y aprovisionamiento;
3. La amplitud del movimiento deportivo y las condiciones sociales y fundamentales para su desarrollo en una sociedad.

En condiciones generales relativamente iguales, el nivel del logro deportivo individual es derivado, naturalmente, en primer lugar al talento del deportista y al grado de su preparación para el logro. El primero de estos factores es bastante conservativo, porque en su base encuentran las actitudes naturales (genéticas). El grado de la preparación deportiva es altamente dinámico: en un principio, crece de una manera prácticamente inagotable bajo el impacto del sistema de preparación deportiva racionalmente construido.

Esto significa que el factor más cercano de influencia sobre la dinámica de los logros del deportista es precisamente el sistema de su preparación, gracias al cual se asegura la formación y perfeccionamiento dirigidos de los hábitos y destrezas deportivos junto con el desarrollo consecuente de sus capacidades, necesarias para el progreso en el deporte. Una de las condiciones obligatorias aquí es asegurar los gastos crecientes de los esfuerzos del deportista en el auto perfeccionamiento

(no es casual que el despegue sorprendente de los logros deportivos en la historia olímpica contemporánea se produjera en las condiciones del crecimiento inédito del volumen e intensidad del trabajo de entrenamiento).

Hasta el deportista más talentoso resulta hoy fuera de competencia si no trabaja permanentemente con los gastos crecientes del tiempo y fuerzas para realizar sus aptitudes naturales. En relación a logros deportivos, sería correcto catalogar como índices del volumen los gastos útiles de esfuerzos del deportista para el auto perfeccionamiento.

En el camino hacia los nuevos logros en el deporte se crean, se racionalizan y se comprueban los medios y métodos del entrenamiento deportivo más eficiente, se perfeccionan cualitativamente todos los demás componentes y condiciones del funcionamiento del sistema de preparación de los deportistas, incluyendo sus bases científicas-metodológicas, sus formas organizativas, su aprovisionamiento material y técnico.

Todos ellos al convertirse en patrimonio de la práctica deportiva masiva, determinan la elevación del nivel general de los resultados alcanzados, hasta llegar a aquellos que anteriormente eran accesibles sólo a los deportistas destacados (es notable, por ejemplo, que los récords deportivos establecidos en los Juegos Olímpicos del primer cuarto del presente siglo sean accesibles hoy a miles y miles deportistas de categorías masivas).

Por eso tiene su fundamento la afirmación de que los logros deportivos, su nivel general y dinámica constituyen una especie de manifestación concentrada del estado de la cultura deportiva y esferas de cultura en una sociedad.

Está claro que el deporte como fenómeno social está incorporado de alguna manera en el sistema ramificado de las relaciones sociales y está

determinado en su desarrollo por los factores socioeconómicos y otros relacionados con ellos. Por eso, el nivel de los logros deportivos de los países, especialmente las tendencias generales de su evolución, depende de las condiciones básicas de la vida material de la sociedad, de su bienestar, así como de sus instituciones sociales que a través de una serie de eslabones intermedios influyen en el desarrollo del movimiento deportivo (órganos de poder y de autogestión de la sociedad, preparación de los cuadros profesionales, etc.).

Sin embargo, el impacto de estos factores sobre el crecimiento de los resultados deportivos se manifiesta muchas veces de manera indirecta. Así, un alto nivel del bienestar económico de un país no garantiza automáticamente su superioridad en el deporte: su influencia sobre el deporte depende de la manera como en la práctica serían utilizadas las posibilidades socioeconómicas presentes para el desarrollo del deporte especialmente a través de la formación del sistema de preparación de los deportistas de alto nivel.

Esta revisión rápida de los factores y condiciones que influyen directa o indirectamente en las tendencias generales de la dinámica de los logros deportivos, permiten ver que el sistema de preparación de los deportistas (o en otras palabras, “sistema de preparación deportiva”) que funciona en las condiciones dadas, juega un papel de primer orden en el resultado conjunto del impacto de los principales de estos factores.

Se trata de un conjunto ordenado de los principales medios y métodos de asegurar la preparación del deportista a los logros, una práctica organizada racionalmente en combinación con las condiciones que contribuyen al crecimiento de los logros incluye completa o parcialmente, en calidad de una especie de “subsistemas”, los siguientes componentes:

- Sistema de entrenamiento deportivo.
- Sistemas de competencias deportivas,

- Sistemas de factores adicionales de la preparación deportiva que sobrepasan los marcos de la actividad de entrenamiento y competencia, pero que de una u otra manera contribuyen al progreso de los logros deportivos.

Ejercicio como medio y método

El término “ejercicio” en la teoría y la metodología del deporte, así como en las disciplinas aplicadas metodológicas contiguas, denominan la reproducción regular de los impactos racionales (de manera aislada o en su conjunto), ordenado de acuerdo a los principios de consecución del efecto de la actividad preparatoria. El efecto del ejercicio puede expresarse, en ciertas condiciones, en la enseñanza de los métodos racionales del cumplimiento de las acciones en su perfeccionamiento, en el impacto del desarrollo sobre las cualidades físicas y psíquicas del individuo que se manifiestan en el cumplimiento de las acciones, en la elevación, conservación y recuperación del nivel de la capacidad de acción.

La noción “ejercicio” se refiere tanto a todo el proceso de la reproducción múltiple de las acciones coordinadas de una manera determinada, así como a aquellas acciones y variaciones que se reproducen en ella (correr una cierta distancia, levantar la barra de pesas, resolver un problema de ajedrez, etc.); aquí se requiere, sin embargo, una distinción de significados de la cual se hablará más adelante.

La esencia del proceso y del efecto del ejercicio, que incluye la reproducción de las acciones motrices, se descubre detalladamente en la teoría y metodología de la cultura física.

Diseño gráfico y comunicación visual.

El diseño gráfico es una forma de información detallada, en tanto comprendamos a donde lleva el usar esta forma comunicacional, puesto

que el diseño nos permite demostrar la fuerza que tiene dentro del ámbito visual.

En la obra Diseño y Comunicación Teorías y Enfoques Críticos, se cita que: "Las artes gráficas son un tipo de comunicación que por medio de un canal visual busca establecer ciertas distancias entre la personas que envían y reciben el mensaje, esto se da con un carácter colectivo. No es un medio de comunicación basado en masas; más bien es una manera que facilita la circulación en distintos medios."

En nuestro medio a diario miramos los productos gráficos que este nos presentan, afiches, señales, pantallas interactivas, imágenes corporativas, folletos, boletines, etc.

Estos productos poseen un amplio dominio de circulación, puesto que llegan desde los espacios más reducidos, hasta los de mayor extensión, como el mercado local, nacional e internacional. Son circulación de la comunicación por espacios diversos, productos que contienen una gama de conceptos diferente.

De esta manera el diseño gráfico, es muy extenso y no se lo podría conceptualizar o clasificar como una forma única de comunicación propia del mismo.

Los autores Diego, Hernán, Gabriela (2014) consideran:

El problema comunicacional es una enfermedad que tiene la marca, personaje u organización y la publicidad se transforma en la medicina para resolver el mismo. Una publicidad bien manejada ayuda a que el mensaje difundido sea efectivo e impactante, pero también existe publicidad que no logra los objetivos planteados, por esta razón cuando se realiza publicidad, debe ser pensada para el consumidor (Apolo, murillo, & Gabriela, pág. 38).

La imagen

Un centenar de años en los que nos hemos visto inmersos, sin darnos cuenta en la era de la imagen. Pero al introducirnos al estudio de la imagen y su importancia en el desarrollo de la humanidad, la imagen toma fuerza una vez que aparece el fenómeno de la fotografía, pero también como ente de no razón. La razón continúa del lado de logos; la imagen; del lado de la expresión, esto quiere decir, que la imagen nos posibilita a materializar todo aquello que nuestra creatividad aflore, con detalles simples hasta los más complicados y minuciosos trabajos, de ahí que sin imagen tampoco habría lenguaje... al menos en el campo visual.

El mensaje para la presentación del proyecto gráfico, es que no exista dificultad para su comprensión y todo se encamine con éxito.

La identidad

La identidad del sujeto institucional o empresarial, constituye un sistema de mensajes complejo que puede manifestarse en todos y cada uno de los componentes de la institución, desde los creados y utilizados específicamente para identificarla hasta aquellos elementos esencialmente pequeños, pero que connotan rasgos y valores de la entidad.

El autor Paúl (2010) considera:

La gente espera de su empresa, de su marca, mucho más que un producto o servicio que satisfaga sus necesidades; la gente espera una empresa socialmente responsable, que actúe correctamente. Está tomando mucho auge el tema de la protección del medio ambiente, y el consumidor empieza a valorar aquellas marcas verdes, que protegen el medio ambiente. (Capriotti, 2010, pág. 82)

FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

En la fundamentación filosófica hace un análisis históricos-metodológico es necesario justificar la necesidad de reflexionar crítico-racionalmente sobre el deporte como asegura Mauro Valenciano en su libro:.

Es importante destacar lo axiológico, praxeológico, metodológico, epistemológico, con respecto al deporte.

Los valores no valen por si solos, es el hombre quien les da ese verdadero valor y significado, puesto que ellos nos ayudan a tomar decisiones en nuestras vidas, como en; sentimientos, creencias, actitudes, juicio de valor, y estos a la vez orientan al ser humano a llevar una buena vida moral.

Bernad Suits puede considerarse el padre de la corriente marxista en la filosofía contemporánea debida, su texto *“The Elements of Sport”* (aunque otros defensores serían Delattre o Pearson) en el que aplica al deporte las conclusiones alcanzadas respecto al concepto de juego, como hace Morgan en este texto:

La filosofía mediante este proyecto tiene el objetivo de hacer conocer que el deporte es una de las actividades sociales más practicadas y seguidas de la historia humana, así tenemos al atletismo, carreras de cuadrigas, los deportes de pelota, y un sin fin de disciplinas, que hay en la actualidad, sin lugar a dudas el deporte siempre ha sido, y sigue siendo, un modo de autorrealización humano

Los autores Carmen y Carlos (2012) consideran que:

No sólo se empezó a valorar la filosofía y la poesía, sino también la seriedad de la expresión del juego, que no solo trataba de desarrollar los músculos, sino también las lides amistosas entre los humanos, con la armonía estética entre la suavidad y la fuerza,

entre la destreza y la resistencia. El deporte pasó a ser, así, un núcleo expansivo de comunicación, un lazo de humanismo y fraternidad. (Villoro & Martínez, deporte y sociedad, pág. 9)

FUNDAMENTACIÓN SOCIOLÓGICA

En este punto cabe mencionar que existe una gran complejidad al momento de establecer un concepto relacionado al deporte y esto se da porque se convierte en una amplia gama donde hay un poco de todo y conlleva todo lo que implica el diario vivir, es decir temas de importancia global como: económico, social, político, educativo

En los marcos del movimiento deportivo de orientación humanista crece la validez del deporte como factor de la socialización de la persona, de la integración social y de los vínculos internacionales. Estos rasgos del significado social del deporte dependen en mayor grado del carácter y de la escala de las relaciones interpersonales, intergrupales y más amplias relaciones sociales que se forman en la esfera del deporte y vinculadas con él. Incluso cuando las relaciones establecidas en forma individual en su esfera son limitadas, su conjunto influye de alguna manera en lo que los sociólogos llaman la “socialización” de la persona, es decir, la apropiación por parte del individuo de la experiencia social, de la experiencia de la comunicación interpersonal y de las conductas socialmente válidas.

La actividad deportiva de muchos años incorpora de manera consecutiva a los deportistas en un conjunto cada vez más complejo de relaciones interpersonales, intergrupales, colectivas y otras, a veces de mucha responsabilidad y agudeza, lo que refuerza el impacto de la vida deportiva en la experiencia social de los involucrados en ella.

En la medida del desenvolvimiento del movimiento deportivo como una corriente social masiva, crece su papel en la integración social –en la unión de las personas en las organizaciones más o menos consolidadas

de carácter formal e informal- sobre la base de la unidad de intereses y actividad conjunta, en aras de su satisfacción. Las fuerzas dirigentes de la sociedad no pueden quedar indiferentes ante la orientación formativa social y de ideas de este movimiento.

La popularidad del deporte, la accesibilidad emocional de sus contenidos, y la vinculación creciente de los éxitos deportivos con los intereses de prestigio de las masas, naciones y estados, lo contienen en un canal conveniente para influir en la conciencia de masas que a veces es utilizado por diferentes fuerzas políticas en sus intereses. Esto no significa que al deporte le sea por propia alguna fuerza política concreta o política ideológica. Más aún, la manipulación política del deporte contradice profundamente a la esencia humanista del deporte y a su papel reconocido en la formación y desarrollo de los vínculos internacionales, en la comprensión mutua y colaboración cultural de la comunidad humana, y en el fortalecimiento de la paz sobre la tierra.

La Sociología del deporte se enfoca en dar a conocer la distancia social de las actividades eventuales del deporte y busca analizar cada uno de los aspectos de dicha práctica, tomando en cuenta la socialización, y el grado de aceptación del deporte, así como varios factores que intervienen en dicho proceso.

Por otro lado esta ciencia surgió como un tema de necesidad para poder dejar a un lado los malos hábitos, debido a la falta de práctica de un deporte en la sociedad, esto está relacionado con los métodos que vayan a tomar cada uno de los gestores que intervengan en el caso, pero sería muy importante que se tome en cuenta la inexistencia deportiva. Concepto de sociología: ciencia que estudia la sociedad humana; como tal refiriéndose a ese conjunto de personas que viven dentro de un mismo lugar y comparten experiencias día a día. Su objetivo principal a

enfocarse son los grupos sociales los cuales mantienen ciertos estereotipos que con el pasar del tiempo hay que romper.

La sociología del deporte cambia la perspectiva del pensamiento social con respecto a la conducta, ya que es considerado en estos tiempos como un fenómeno no solo social sino también mundial, para esto se debe trabajar conjuntamente con la filosofía y la epistemología las cuales servirán como plataforma para conocer el origen de la palabra deporte: Los filólogos afirman que la palabra se deriva del vocablo "deportarse", divertirse, y éste a su vez, del latino "deportare, lo cual significaba , salir a divertirse y entregarse a la acción.

Los deportes mentales o los de motor. Las disciplinas son un entretenimiento tanto para el que está realizando como para quien lo observa. Pero continuamente se entrelazan los criterios; deporte y actividad física, en realidad no son lo mismo. La diferencia radica en el carácter competitivo del primero, en contra del mismo hecho de la práctica del segundo.

Contemporáneo a lo que se citaba deportista aficionado se le llama deportista profesional, determinado así por la sociología deportiva como el proceder del hombre en el mundo y su actitud de seriedad en cada competencia y se da inicio en los niveles escolares tanto en hombres como en mujeres.

"No es solo deporte escolar es activar la práctica física" - DR. Luis Enrique Alonso.

Es necesario, reconocer al diseño gráfico como la disciplina facilitadora de las comunicaciones, nexo ineludible entre emisor y receptor que motiva la convivencia humana para favorecer en la cotidianeidad, el contacto entre las personas y fortalecer sus relaciones sociales. Reforzar la propuesta en estos términos traspasaremos las barreras del lenguaje

hablado, integrado de modo inmediato a nuestros receptores haciéndolos partícipes del desarrollo de la expansión.

FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

Es en este sentido como hay que considerar el papel del deporte en calidad de factor de la formación y desarrollo dirigido del individuo. En la incorporación orgánica del deporte en el sistema pedagógico-social integral y organizado, este sirve de método y medio extremadamente eficaz de la práctica educativa polifacética.

La orientación hacia los resultados extraordinarios propios del deporte, su carácter propiamente competitivo, las exigencias extraordinarias que se plantean objetivamente a las cualidades físicas y psíquicas del deportista, junto con otras particularidades suyas, permiten utilizar el deporte como el medio más radicalmente influyente en la educación física, y además, como un medio muy eficiente de la educación de la voluntad, el carácter y de las cualidades personales del individuo (por algo, el deporte desde hace tiempo es llamado “escuela” de voluntad, carácter, comportamiento, cuya importancia difícilmente puede ser subestimada).

El efecto personal educativo de la iniciación en el deporte depende no sólo y no tanto del deporte mismo, sino, en primer lugar, de todo el sistema de las relaciones interpersonales y pedagógicas que se forman en las esferas del deporte y alrededor de él.

De las posiciones pedagógicas generales el proceso sistémico del deportista aparece como un proceso de largo plazo de una educación aplicada y especializada y de educación del deportista. Esto significa que en su transcurso, si este proceso se desarrolla en las condiciones de regulación pedagógica de un especialista (profesor, entrenador, etc.), se

realiza una transmisión sistemática (por parte del pedagogo y la apropiación por parte del deportista) de ciertos conocimientos necesarios en el deporte, se asegura la formación y perfeccionamiento de los conocimientos y hábitos que se requieren en la esfera del deporte junto, con la educación de las cualidades físicas, voluntad y ética del individuo, necesarias para progresar en el deporte.

En este sentido, la preparación del deportista puede ser caracterizada como un proceso pedagógicamente dirigido, sometido a regularidades generales didácticas y educativas. A la vez, es un proceso de autoeducación y auto enseñanza del deportista y esta dimensión va creciendo en la medida que la propia experiencia de preparación de competencia del deportista, sus conocimientos y hábitos se hacen más ricos y perfectos, lo que le permite realizar individualmente la actividad deportiva.

En cuanto a los principios, relevantes para la orientación correcta de la actividad del entrenador en la preparación del deportista, en la literatura especializada por lo general se nombran, en primer lugar, los principios pedagógicos generales incluyendo los didácticos, que se ha formado en la esfera de la pedagogía general que sintetiza los conocimientos, aplicados sobre las reglas de enseñanza y educación (se trata de las nociones conocidas con los nombres de los principios de lo consciente y lo activo, de lo didáctico, de lo accesible, de lo sistemático, etc.) Este enfoque se justifica, pues los principios de esta índole, si están elaborados correctamente, reflejan las normas universales de la enseñanza y de la educación que se extienden a la preparación de los deportistas. Sin embargo, estos principios, naturalmente, no reflejan sus normas específicas y por lo tanto no pueden construir los principios especiales de la preparación de los deportistas.

FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA

La práctica deportiva es una prueba para el atleta encontrándose al máximo de rendimiento. La principal función radica en llegar a conocer los síntomas psicológicos que se caracterizan, al llegar a una evaluación integral del atleta. Se señalan las diferencias de los procesos afectivos, cognoscitivos y volitivos de los atletas al momento de competir.

El entrenamiento del atleta es un proceso pedagógico, en donde el principal objetivo llegar su mayor capacidad de adaptación de su sistema psicofísico hacia una ampliación constante en las cargas. Y de esta manera ampliar el límite del organismo a la autorregulación, las cargas que se realizan presentan una gran influencia en todos los órganos y sistemas de quien entrena, tanto desde el punto de vista fisiológico como psicológico.

El entrenamiento está ligado con los cambios biológicos de adaptación que se operan en el organismo del atleta, y también las cargas y determinación para el desenvolvimiento físico, el progreso de la actividad en sus órganos y sistemas, el perfeccionamiento de las cualidades físicas que demanda la intervención en la especialidad deportiva y su aumento.

El entrenamiento además, cuenta con otros recursos; como las clases teóricas sobre técnica y táctica del evento deportivo. Puesto que la formación en el deportista se cumple con el manejo de un conjunto de medios y procedimientos pedagógicos que facilitan un llegar a un alcance óptimo de los resultados en las competencias más importantes de un ciclo de entrenamiento, con las cuales se pone de manifiesto la forma deportiva del atleta.

En la actualidad: muchos entrenadores evalúan la forma deportiva, entre otras cuestiones, en la etapa previa a las competencias, con utilización de las señales que el comportamiento del atleta les brinda;

prácticamente, las guías fundamentales del entrenador para realizar su evaluación están vinculadas al estado psíquico del atleta, que se expresa en su actuación en las sesiones de entrenamiento.

En un análisis realizado por los autores detecta que reconocían dicho estado porque percibían que sus deportistas se encontraban más motivados, más confiados, más despiertos, activos, dispuestos, emocionalmente más estables, prestos a realizar los entrenamientos, , formaban los movimientos con más precisión, poseían una mayor flexibilidad y relajación en las ejecuciones y expresaban sentimientos asténicos. Ello demuestra que en buena medida el criterio de apreciación de la forma es psicológico. El autor Antonio Hernández (2011) considere que:

El grupo, la sociedad han sido elementos importantes en el desarrollo del ser humano. El hombre se ha asociado, desde el comienzo de los tiempos, para convivir, para cazar, para protegerse. Podemos considerar que el grupo y la sociedad son los estados naturales de interrelación del ser humano. En el ámbito deportivo, incluso los deportes considerados individuales por antonomasia (atletismo, ciclismo, gimnasia, natación, ajedrez, tenis, etc.). (Hernández A. , pág. 22)

Desde luego, este método posee sus limitantes, que están dadas por la influencia de factores de personalidad y motivacionales del entrenador en el esfuerzo de percepción y es incluido al realizar el análisis.

La difusión del Squash se basará en este artículo que habla de la psicología del deporte para aportar racionalidad al lenguaje de la visión, se puede decir y como lo perciben las personas, y que se base no únicamente en la práctica diaria de una actividad, sino también realizan un programa de entrenamiento el cual motive al deportista y sea el quien solo quiera ir, y le guste la práctica. Además, la cromática que se determine en la imagen de la academia a implementar estará de acuerdo

a la psicología del color para tener mejores resultados de la identidad visual con la imagen gráfica.

FUNDAMENTACIÓN LEGAL

CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR 2008

TÍTULO II DERECHOS

Capítulo Tercero Derechos de las personas y grupos de atención prioritaria

Sección segunda Jóvenes

Art. 39.- El Estado garantizará los derechos de las jóvenes y los jóvenes, y promoverá su efectivo ejercicio a través de políticas y programas, instituciones y recursos que aseguren y mantengan de modo permanente su participación e inclusión en todos los ámbitos, en particular en los espacios del poder público.

El Estado reconocerá a las jóvenes y los jóvenes como actores estratégicos del desarrollo del país, y les garantizará la educación, salud, vivienda, recreación, deporte, tiempo libre, libertad de expresión y asociación. El Estado fomentará su incorporación al trabajo en condiciones justas y dignas, con énfasis en la capacitación, la garantía de acceso al primer empleo la promoción de sus habilidades de emprendimiento.

Sección quinta Niñas, niños y adolescentes

Art. 45.- Las niñas, niños y adolescentes gozarán de los derechos comunes del ser humano, además de los específicos de su edad. El Estado reconocerá y garantizará la vida, incluido el cuidado y protección desde la concepción.

Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la integridad física y psíquica; a su identidad, nombre y ciudadanía; a la salud integral y nutrición; a la educación y cultura, al deporte y recreación; a la seguridad social; a tener una familia y disfrutar de la convivencia familiar y comunitaria; a la participación social; al respeto de su libertad y dignidad; a ser consultados en los asuntos que les afecten; a educarse de manera prioritaria en su idioma y en los contextos culturales propios de sus pueblos y nacionalidades; y a recibir información acerca de sus progenitores o familiares ausentes, salvo que fuera perjudicial para su bienestar.

El Estado garantizará su libertad de expresión y asociación, el funcionamiento libre de los consejos estudiantiles y demás formas asociativas.

Título VII RÉGIMEN DEL BUEN VIVIR

Capítulo primero Inclusión y equidad

Art. 340.- El sistema nacional de inclusión y equidad social es el conjunto articulado y coordinado de sistemas, instituciones, políticas, normas, programas y servicios que aseguran el ejercicio, garantía y exigibilidad de los derechos reconocidos en la Constitución y el cumplimiento de los objetivos del régimen de desarrollo.

El sistema se articulará al Plan Nacional de Desarrollo y al sistema nacional descentralizado de planificación participativa; se guiará por los principios de universalidad, igualdad, equidad, progresividad, interculturalidad, solidaridad y no discriminación; y funcionará bajo los criterios de calidad, eficiencia, eficacia, transparencia, responsabilidad y participación.

Sección sexta Cultura física y tiempo libre

Art. 381.- El Estado protegerá, promoverá y coordinará la cultura física que comprende el deporte, la educación física y la recreación, como actividades que contribuyen a la salud, formación y desarrollo integral de las personas; impulsará el acceso masivo al deporte y a las actividades deportivas a nivel formativo, barrial y parroquial; auspiciará la preparación y participación de los deportistas en competencias nacionales e internacionales, que incluyen los Juegos Olímpicos y Paraolímpicos; y fomentará la participación de las personas con discapacidad.

El Estado garantizará los recursos y la infraestructura necesaria para estas actividades. Los recursos se sujetarán al control estatal, rendición de cuentas y deberán distribuirse de forma equitativa.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

METODOLOGÍA

La metodología es una de las etapas específicas de un trabajo o proyecto que parte de una posición teórica y conlleva a una selección de técnicas concretas (o *métodos*) acerca del procedimiento para realizar las tareas vinculadas con la investigación, trabajo o proyecto, nos ayuda a mejorar el estudio, la capacidad analítica y de dar una respuesta ante los problemas reales.

Consiste en establecer contacto con la realidad a fin de que la conozcamos mejor, se la entienda, e identifique sus causas, efectos y así proponer soluciones para mejorar la calidad de vida de los demás, constituye además, un estímulo para la actividad intelectual creadora.

Ayuda a desarrollar una curiosidad creciente acerca de la solución de problemas, además, contribuye al progreso de la lectura crítica, amplía los conocimientos, la capacidad de formular políticas y estrategias para mejorar las situaciones identificadas.

Método científico

El método científico es aquel que permite desarrollar preguntas fundamentadas en una hipótesis, posteriormente después de algunas indagaciones la cual ayudará a fortalecer este proyecto.

Método Inductivo

Es el razonamiento, que del caso particular nos lleva a conocimientos generales, este permite las formulaciones de hipótesis, investigaciones de leyes científicas, demostraciones, la inducción puede conllevar a ser completa o incompleta; completa porque se conoce el

número exacto de los elementos que conforman el objeto del estudio, incompleta porque los elementos de su estudio no pueden ser enumerados y estudiados en su totalidad.

Método Deductivo

Este método conduce a encontrar lo desconocido a través de lo que ya se conoce, esto quiere decir, que se aplicara ley o principio, por ejemplo, si un cuerpo cae al suelo, pues por su principio decimos que pesa y por ende deducimos que es por la ley de gravedad, y en sí sus consecuencias conocidas nos llevaran a descubrir las desconocidas. Este método sigue pasos sencillos, lógicos y obvios que permite así descubrir del caso. El autor Osnaider Pérez (2009) Considera que:

La deducción es un método de razonamiento que lleva a conclusiones partiendo de lo general aceptado como válido, hacia las aplicaciones particulares. Es decir, se extraen conclusiones a partir de premisas, se deducen consecuencias de esa hipótesis que se está poniendo a prueba, aplicándolas a un caso particular (Pérez, pág. 68).

Método exploratorio

Esta investigación exploratoria, se realiza con el propósito de destacar aspectos fundamentales de una problemática y así encontrar procedimientos de acuerdo al caso en una investigación posterior, este procedimiento lo realiza el investigador de acuerdo al nivel de conocimiento que ha obtenido después de evaluar los resultados adquiridos.

Según (Hernández S, 2010)“ considera que: “Ayuda a familiarizarse con fenómenos desconocidos, obtener información para realizar una investigación más completa de un contexto particular, investigar nuevos problemas, identificar conceptos o variables promisorias, establecer

prioridades para investigaciones futuras, o surgir afirmaciones y postulados”.

TIPOS DE INVESTIGACIÓN

Los tipos de investigación que se aplicaron en este estudio fueron:

- Investigación de campo
- Investigación descriptiva
- Investigación explicativa
- Investigación bibliográfica

Investigación de campo

La investigación de campo hace referencia aquella información que se toma en el lugar de los hechos donde ocurrieron o surgieron las hipótesis que permite al investigador indagar sobre aquellas incógnitas presentadas en el objeto de estudio se la denomina como investigación pura y directa, la cual permite obtener información veras y real en la investigación

(TAMAYO, Investigacion descriptiva, 2010) **Considera que:**

La investigación debe ser objetiva, es decir, elimina el investigador preferencias y sentimientos personales, y se resiste a buscar aquellos datos que le confirmen su hipótesis, una vez determinado el tema de su investigación y se ha preparado con investigaciones preliminares (P.40).

Investigación descriptiva:

La investigación descriptiva o estadística, determina por el estudio o situaciones concretas, ordena, agrupa y sistematiza los objetos comprendidos en la investigación, sirve para conocer las diferentes situaciones, costumbres y actitudes exactas a través de las actividades, objetos, personas y procesos.

Los autores (2009) Considera que

Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis, su objetivo es describir la estructura de los fenómenos y su dinámica, identificar aspectos relevantes de la realidad (Hernández, Fernández, & Baptista, pág. 71)

Investigación explicativa:

La investigación explicativa consiste en averiguar lo sucedido o el efecto de los hechos o acontecimientos, esta requiere unir los métodos analíticos y sintéticos, entrelazados con el método inductivo y deductivo, el cual consigue la respuesta de la investigación. Entre sus características está que esta investigación emplea la hipótesis, y su rendimiento crea un nivel de conocimiento profundo. El autor Carlos (2009) Considera que:

Este estudio de investigación fue realizado a base de entrevistas para conocer por qué suceden ciertos hechos, analizando las relaciones causales existentes o, al menos, las condiciones en que ellos se producen, proporcionan un sentido de entendimiento del fenómeno a que hacen referencia (Sabino, Proceso de la investigación, 2009, pág. 45).

La misma no solo explica sus hechos sino que intenta encontrar las causas.

Investigación bibliográfica

La investigación Consiste en la información recopilada suelen ser documentos físicos como revistas, periódicos, libros, o documentos bajados de internet, blogs, libros pdf, que faciliten el trabajo del investigador en la elaboración de este proyecto.

POBLACIÓN Y MUESTRA

POBLACIÓN Y MUESTRA

Población:

La palabra población hace referencia al grupo formado por las personas que viven en un determinado lugar.

Según Daniel (2008) Considera que:

De la población es conveniente extraer muestras representativas del universo. Se debe definir en el plan y, justificar, los universos en estudio, el tamaño de la muestra, el método a utilizar y el proceso de selección de las unidades de análisis. En realidad, pocas veces es posible medir a la población por lo que obtendremos o seleccionaremos y, desde luego, esperamos que este subgrupo sea un reflejo fiel de la población (Behar, pág. 51)

Cuadro n° 1

Población de Hombres y Mujeres en el Cantón Samborondón

POBLACIÓN SAMBORONDÓN		67590
RANGOS	%	TOTAL
10 - 14 AÑOS	10,20%	6894
15 - 19 AÑOS	9,30%	6286
20 - 24 AÑOS	8,80%	5948
	28,30%	19128

Fuente: INEC (Instituto Nacional de Estadísticas y Censo)

Elaborado por: Jimmy Riofrio.

Cuadro n# 2. Población

Ítem	Informantes	Población
1	Autoridades	2
2	Jóvenes aprendices	19128
	TOTAL	19130

Fuente: Datos del autor

Elaborado por: Jimmy Riofrio.

Muestra:

La muestra es una técnica de la recolección de datos que permiten investigar a través de una fracción de la población todo el conglomerado en partes iguales, la muestra se utiliza cuando el universo o población es muy grande.

Muestreo probabilístico

A esta muestra puede ser tomada aleatoriamente siempre y cuando la población cuente con un valor establecido mediante censos territoriales, sean estas empresas, ciudades, entre otras que son valoradas mediante una fórmula que permite conocer exactamente el valor de estudio, el cual contiene un pequeño margen de error pero permite conocer con mayor exactitud.

Según Roberto (2011) considera que:

Seleccionar los Determinar el elementos tamaño de la muestrales en muestra forma aleatoria Mediante Tener listado o fórmulas marco muestra, Procede mediante una tómbola o uso programas de números aleatorios, La población se subdivide en segmentos y se escoge una muestra encada segmento (Hernández R. , pág. 278)

Fórmula de la Población

FÓRMULA

$$n = \frac{N}{E^2(N-1) + 1}$$

n = Tamaño de la muestra Variable

E2 = Error máximo admisible 0.05

N = Tamaño de la población

$$n = \frac{19130}{(0.25)^2 (19130-1)+1}$$

$$n = \frac{19130}{(0.0025)(19129)+1}$$

$$n = \frac{19130}{47.8 (5+1)}$$

$$n = \frac{19130}{48.8225}$$

$$n = 391.82$$

$$n = 392$$

Cuadro n# 3 Muestra

Ítem	Informantes	Población
1	Autoridades	1
2	Jóvenes aprendices	392
	TOTAL	393

Fuente: Datos del autor

Elaborado por: Jimmy Riofrio.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN

En el presente proyecto se realizaron las técnicas:

- Observación
- Entrevista
- Encuesta
- Documentación bibliográfica

Métodos Empíricos

Definido así por su fundamento, porque este radica en la percepción directa del objeto de investigación.

Técnica de Recopilación de Datos:

Los investigadores manejan técnicas con la finalidad de obtener datos de la situación en cuestión. Los dos procedimientos más usados son la observación, entrevista. Tenemos a la observación científica y la experimentación científica.

La observación

Es el procedimiento más antiguo y consiste en el uso de los sentidos para la observación de los hechos, las realidades sociales y a las

personas en sus contexto, pero para que la observación sea válida esta tiene que ser intencionada o ilustrada, debe tener un objetivo determinado y guiado, observación científica es de objetivo claro, definido y preciso, saber que desea observar y para qué, pues estudia sus condiciones, alteraciones naturales por medio de la observación contemplativa, se detalla lo siguiente; objeto de la observación, sujeto u observador, circunstancias o el ambiente que rodean la observación, medios de observación y el cuerpo de conocimientos de que forma parte la observación.

Según Luis (2008) Considera que:

Observar al mundo contemporáneo supone un esfuerzo de visión total de una ambición soberbia, el espíritu de la observación crítica y creatividad se desarrolla desde los primeros años de vida, son las técnicas de elección esta depende del objetivo perseguido, el cual está ligado al método de trabajo (Galindo, pág. 2).

Encuesta

Es la conversación entre dos o más personas acerca de un tema haciendo referencia a un esquema que sirve para obtener datos. Técnica antigua y para la psicología, sociología y educación es indispensable ya que con ella se recoge información que sería imposible obtener por otro método. Cuando se considera necesario que exista interacción y diálogo entre investigador - investigado.

El entrevistador debe reunir ciertas características como; demostrar seguridad en sí mismo, el entrevistador se debe colocar a nivel del entrevistado, debe ser sensible para captar los problemas que pudieran presentarse, entender los intereses del entrevistado.

Según (Sabino, 2009) “Se trata por tanto de requerir información a un grupo socialmente significativo de personas acerca de los problemas en estudio para luego, mediante un análisis de tipo cuantitativo, sacar las conclusiones que se correspondan con los datos recogidos” (P.130).

La entrevista

Esta técnica se la aplica cuando el investigador desea tener un concepto más amplio y concreto de la investigación, son preguntas abiertas se la realiza entre dos personas, se la emplea para conocer la importancia de ciertos sucesos, se la realiza a las autoridades o representantes de un lugar que posea conocimiento general solo el tema de investigación

Según Jorge (2009) Considera que:

La entrevista permite conseguir un inteligente equilibrio entre información testimonio y opiniones, Nos permite a delimitar nuestro campo y apreciar su importancia, Esta técnica tiene la desventaja de ser aplicada a pocas personas y de trabajar luego sobre aquellas respuestas que sean útiles (Halperín, pág. 13)

Documentación bibliográfica

La investigación Consiste en la información recopilada suelen ser documentos físicos como revistas, periódicos, libros, o documentos bajados de internet, blogs, libros pdf, que faciliten el trabajo del investigador en la elaboración de este proyecto.

Procedimiento de la investigación

Los pasos que se han realizado en el desarrollo del proyecto de investigación son los siguientes:

- Planteamiento del problema
- Causas de problema y consecuencias

- Objetivos de la investigación
- Marco Teórico
- Metodología
- Diseño de la investigación
- Tipo de investigación
- Población y muestra
- Procedimiento de la investigación
- Conclusiones

Recolección de la información

Una vez obtenida toda la información necesaria para el estudio de la investigación se puede destacar las técnicas de estudio utilizadas;(entrevista y encuestas), ya obtenido toda esta información se procedió a ingresarlos en tablas establecidas con sus respectivas ítems, frecuencias y porcentajes.

Ya realizado estos procedimientos por cada una de las preguntas de las encuestas y la entrevista se procede a la elaboración de los gráficos respectivos estos se desarrollaron en los programas de Word y Excel, los cuales formaron parte importante en la elaboración de este proyecto para la respectiva presentación de los resultado

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

Presentación de los resultados de la investigación

El proyecto de investigación se realizó del sector de Samborondón de la provincia del Guayas bajo los siguientes parámetros:

1 Autoridad de la institución (Analista de proyectos GAD Samborondón)

392 Jóvenes aprendices

Cuando haya terminado de usar los métodos y herramientas escogidos para su estudio, tendrá información almacenada en cuadernos, archivos e índices organizada cronológicamente o por método usado, o ambos.

Permiten analizar la información recopilada; verificar su confiabilidad mediante la triangulación; interpretar y comprender los resultados; y presentar y usar los resultados. Debido a que la documentación es uno de los resultados más importantes de un estudio de evaluación de la higiene se demuestra, en términos prácticos, cómo la investigación y el análisis se vinculan con la redacción de informes

- Cuadro de frecuencias
- Gráfico de pasteles
- Cálculo del porcentaje
- Núcleo de índices

La secuencia utilizada en este instrumento de investigación ha sido:

- La recolección de las respuestas.
- La tabulación de toda la información.
- Los comentarios de la recolección de investigación.

Estas herramientas han contribuido en la búsqueda de soluciones de forma eficaz y eficiente basados en normas y reglamentos diseñado

con programas que permite obtener la información deseada por medio de las tabulaciones las mismas que están diseñadas para la difusión y elaboración de una página web sobre la práctica deportiva llamada squash ubicado en el sector de Samborondón.

ENTREVISTAS REALIZADAS EL ALCALDE PARA EL SECTOR DE SAMBORONDÓN DE LA PROVINCIA DEL GUAYAS.

Analista de proyectos GAD Samborondón: Nina Vicuña

Entrevistado por: Jimmy Riofrío Yépez

1.- ¿Qué estadísticas se posee respecto a la cantidad de jóvenes que practican deportes para el sector de Samborondón del Guayas?

Probablemente un 30%, porque la mayoría de jóvenes que recién se han cambiado al sector, pues en un gran porcentaje se dedican a los video juegos.

2.- ¿Considera usted que impartir información sobre el deporte squash como práctica deportiva a través de la página web logrará generar interés de los jóvenes interesados?

Por supuesto que sí, las persona que son activas y que le gusta el deporte, llegarían con mayor facilidad, por ejemplo yo no sabía del deporte ni existía la práctica de esta disciplina, y de ser posible me gustaría practicarlo.

3.- ¿Considera usted necesario o viable la promoción de la práctica deportiva difundir el deporte squash y conocer los beneficios que brinda el hacer ejercicios motivando a los jóvenes del cantón?

Si es viable porque la juventud de hoy en día, debe practicar el deporte para así alejarse de vicios como las drogas.

4.- ¿Considera usted que en el cantón existen algún tipo de documentación como una guía que sirva para el diseño elaboración de un website?

Si existe, la cuestión es buscarla y desarrollarla.

5.- ¿Qué rol desempeñan los medios y la producción local para promover el deporte en los jóvenes e impartir conocimientos por medio de un portal web?

Es importante, porque como los medios comunicativos que existen, sirven como guía para conocer más del deporte y en qué lugares se lo realiza, si no fuera por la información que transmiten a través de sus paginas que en la actualidad lo hacen no sabríamos nada ni de lo que pasa con el futbol.

6.- ¿Estaría de acuerdo como autoridad del cantón colaborar con alianzas o convenios de asistencia conjunta para difundir este el squash como recurso promocional?

Habría que realizar conversaciones con las personas que están involucradas de los clubes, como también el ministerio del deporte y crear alianzas que ayuden a promover la práctica de este deporte.

7.- ¿Qué alternativas o plataformas de comunicación (web) se han desarrollado en la actualidad en el sector de Samborondón para la creación de una página web ayudaría a todos los jóvenes a tener mayor conocimiento sobre este deporte?

En la actualidad existen las webs de los organismos como el Municipio, Epmapas, que informan acerca de sus actividades, pero de otras

organizaciones no hemos escuchado que se refieran o puedan aportar con el deporte; la verdad es que ninguna que tenga conocimiento.

8.- ¿Usted está de acuerdo el diseño y elaboración un sitio web para la difusión del squash como práctica deportiva y recurso promocional para lograr una mejor intervención en la sociedad actual?

De acuerdo, se necesita difundir y que mejor que los medios web, que son los medios de información en la actualidad mas que nada para los jóvenes.

RESULTADO DE LAS ENCUESTAS REALIZADAS A LOS JOVENES APRENDICES DE SAMBORONDÓN

1.- ¿Supone usted que el deporte squash es practicado o conocido por muchas personas en el Ecuador?

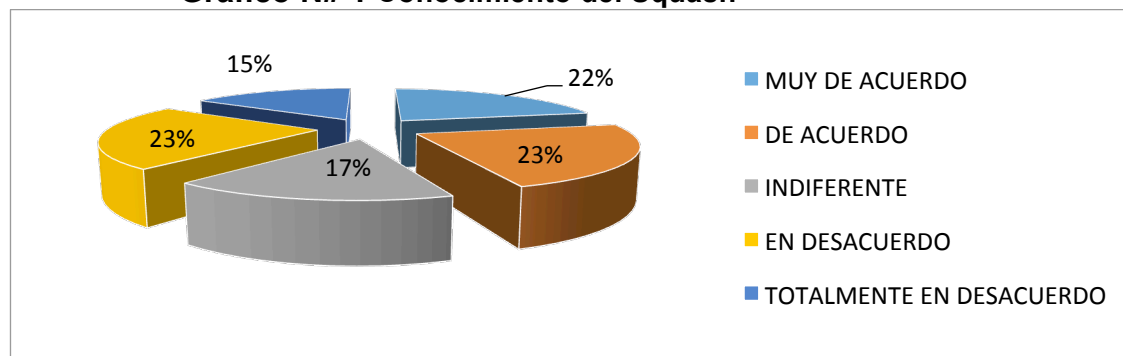
Cuadro N# 1 Conocimiento del Squash

ITEM	VALORACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
5	MUY DE ACUERDO	85	22%
4	DE ACUERDO	90	23%
3	INDIFERENTE	65	17%
2	EN DESACUERDO	92	23%
1	TOTALMENTE EN DESACUERDO	61	15%
	TOTAL	393	100%

Fuente: Porción tomada en el cantón Samborondón

Elaborado por: Jimmy Riofrio

Gráfico N# 1 Conocimiento del Squash



Fuente: Porción tomada en el cantón Samborondón

Elaborado por: Jimmy Riofrio

Análisis

Según las encuestas realizadas estas demuestran si los habitantes conocen acerca del deporte llamado Squash el 22% muy acuerdo, no lo conocen ni su practica el 23% en desacuerdo, el 23% acuerdo, el 17% indiferente, el 15% totalmente en desacuerdo.

2.- ¿Sabe usted de algún lugar en el sector Samborondón, donde exista alguna entidad, que apoye al squash y otras disciplinas deportivas?

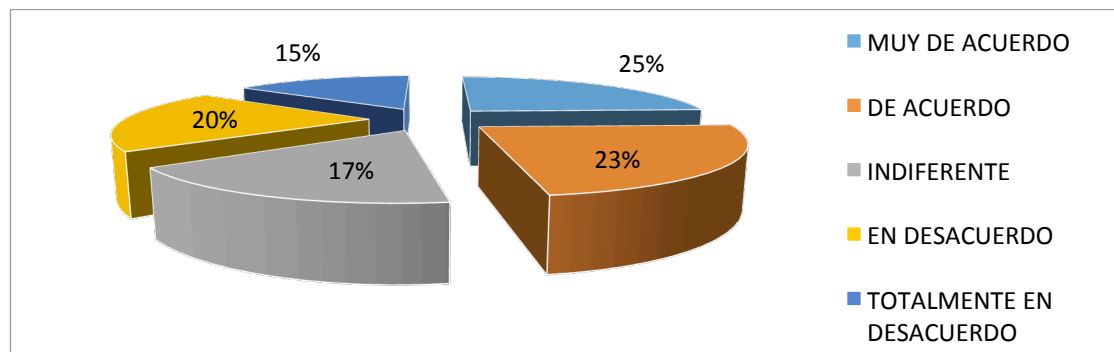
Cuadro N# 2 Entidades de apoyo

ITEM	VALORACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
5	MUY DE ACUERDO	96	25%
4	DE ACUERDO	91	23%
3	INDIFERENTE	68	17%
2	EN DESACUERDO	79	20%
1	TOTALMENTE EN DESACUERDO	59	15%
	TOTAL	393	100%

Fuente: Porción tomada en el cantón Samborondón

Elaborado por: Jimmy Riofrio

Gráfico N# 2 Entidades de apoyo



Fuente: Porción tomada en el cantón Samborondón

Elaborado por: Jimmy Riofrio

Análisis

Según las encuestas realizadas estas demuestran si los habitantes conocen algún lugar del sector Samborondón, donde exista alguna entidad, que apoye al squash y otras disciplinas deportivas, el 25% muy de acuerdo, ya que el deporte no es muy conocido en el país el 23% de acuerdo, el 20% en desacuerdo, el 17% indiferente, el 15% totalmente en desacuerdo.

3.- ¿Considera usted que en el sector Samborondón se debe dar a conocer sobre este deporte llamado Squash?

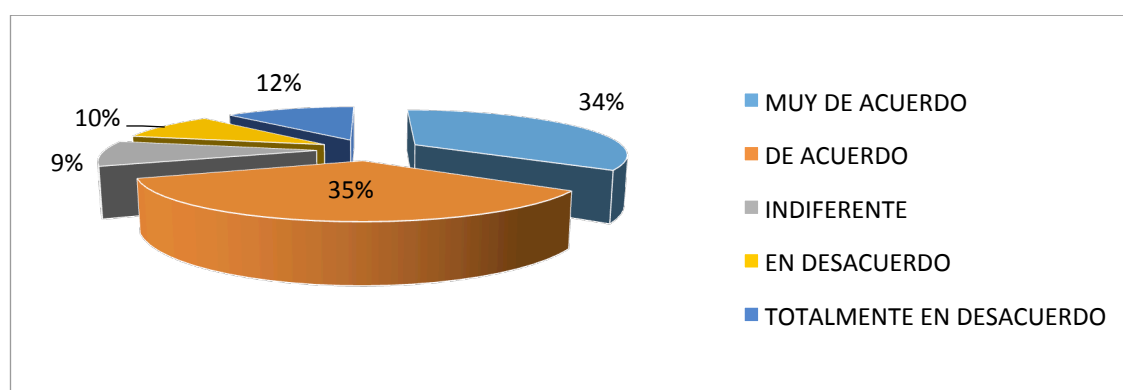
Cuadro N# 3 Conocer sobre el deporte

ITEM	VALORACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
5	MUY DE ACUERDO	135	34%
4	DE ACUERDO	138	35%
3	INDIFERENTE	35	9%
2	EN DESACUERDO	37	10%
1	TOTALMENTE EN DESACUERDO	48	12%
	TOTAL	393	100%

Fuente: Porción tomada en el cantón Samborondón

Elaborado por: Jimmy Riofrio

Gráfico N# 3 Conocer sobre el deporte



Fuente: Porción tomada en el cantón Samborondón

Elaborado por: Jimmy Riofrio

Análisis

Según las encuestas realizadas estas demuestran si los habitantes en Samborondón conocen sobre este deporte llamado Squash, el 35% de acuerdo, los niveles socioeconómicos son más altos el 34% muy de acuerdo, el 12% totalmente en desacuerdo, el 10% en desacuerdo, el 9% indiferente.

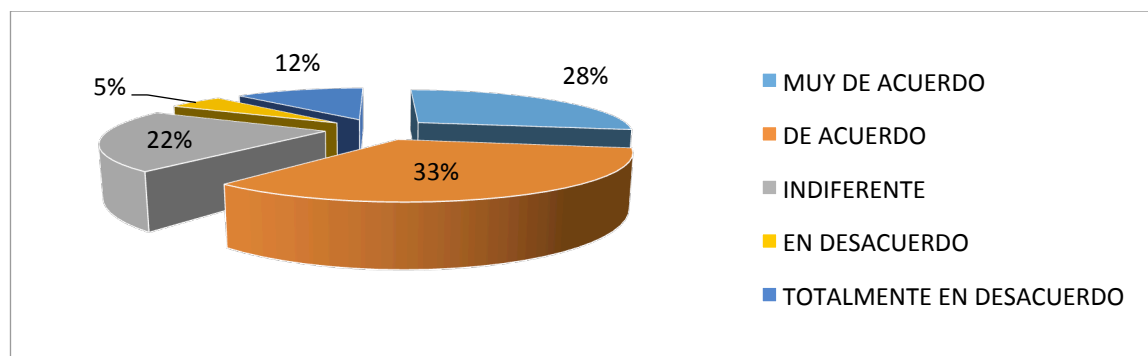
4.- ¿Está usted de acuerdo que en el país se realicen campeonatos de este deporte?

Cuadro N# 4 Conocimiento de campeonatos de Squash

ITEM	VALORACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
5	MUY DE ACUERDO	109	28%
4	DE ACUERDO	131	33%
3	INDIFERENTE	85	22%
2	EN DESACUERDO	20	5%
1	TOTALMENTE EN DESACUERDO	48	12%
	TOTAL	393	100%

Fuente: Porción tomada en el cantón Samborondón
Elaborado por: Jimmy Riofrio

Gráfico N# 4 Conocimiento de campeonatos de Squash



Fuente: Porción tomada en el cantón Samborondón
Elaborado por: Jimmy Riofrio

Análisis

Según las encuestas realizadas demuestran si los habitantes tienen conocimiento que en el país se realizan campeonatos de este deporte el 33% de acuerdo, existen medios publicitarios el 28% muy de acuerdo, 22% indiferente, 12% totalmente en desacuerdo, el 5% en desacuerdo.

5.- ¿Le gustaría a usted en algún momento practicar este deporte?

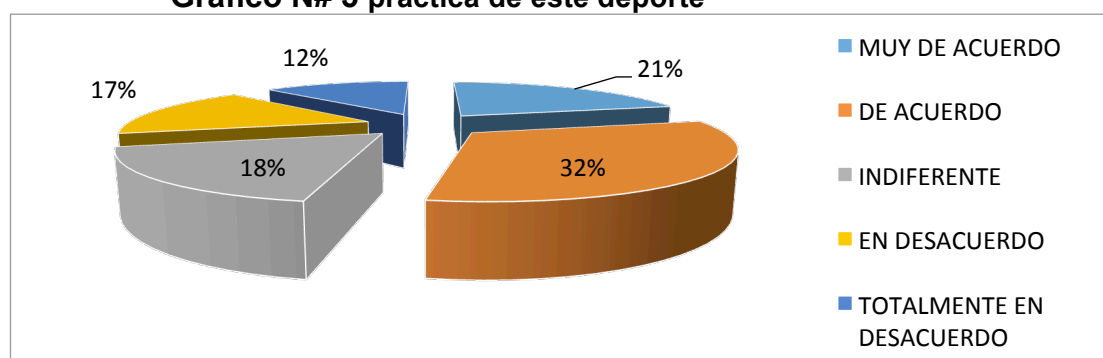
Cuadro N# 5 práctica de este deporte

ÍTEM	VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
5	MUY DE ACUERDO	83	21%
4	DE ACUERDO	125	32%
3	INDIFERENTE	71	18%
2	EN DESACUERDO	65	17%
1	TOTALMENTE EN DESACUERDO	49	12%
	TOTAL	393	100%

Fuente: Porción tomada en el cantón Samborondón

Elaborado por: Jimmy Riofrio

Gráfico N# 5 práctica de este deporte



Fuente: Porción tomada en el cantón Samborondón

Elaborado por: Jimmy Riofrio

Análisis

Según las encuestas realizadas demuestran si los habitantes les gustaría en algún momento practicar este deporte el 32% de acuerdo, por cuestiones de tiempo existe poca comunicación sobre estos deportes el 21% muy de acuerdo, el 18% indiferente, el 17% en desacuerdo, el 12% totalmente en desacuerdo.

6.- ¿Estaría usted de acuerdo con la realización de una campaña publicitaria o difusión del deporte Squash?

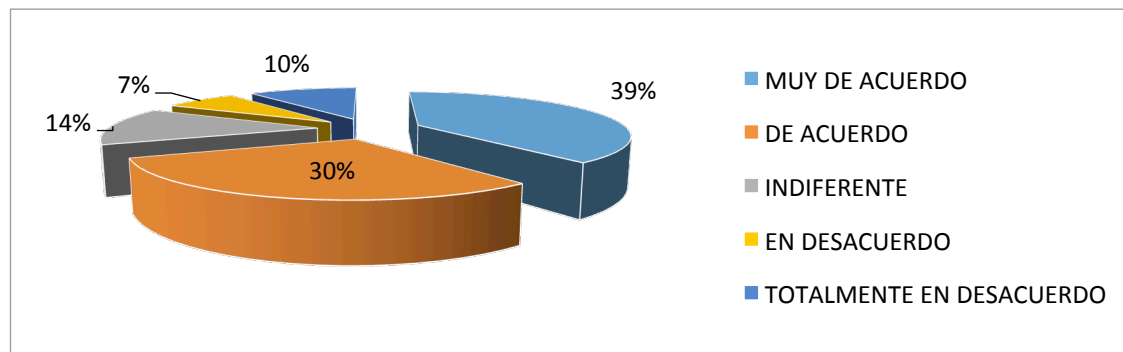
Cuadro N# 6 Realización de campañas publicitaria

ITEM	VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
5	MUY DE ACUERDO	154	39%
4	DE ACUERDO	117	30%
3	INDIFERENTE	54	14%
2	EN DESACUERDO	27	7%
1	TOTALMENTE EN DESACUERDO	41	10%
	TOTAL	393	100%

Fuente: Porción tomada en el cantón Samborondón

Elaborado por: Jimmy Riofrio

Gráfico N# 6 Realización de campañas publicitaria



Fuente: Porción tomada en el cantón Samborondón

Elaborado por: Jimmy Riofrio

Análisis

Según las encuestas realizadas estas demuestran si los habitantes están de acuerdo con la realización de una campaña publicitaria o difusión del deporte Squash el 39% muy de acuerdo, 30% de acuerdo, el 14% indiferente, el 10% totalmente en desacuerdo, el 7% en desacuerdo.

7.- ¿Considera usted que las personas deberían obtener información del squash como deporte a través de un sitio web?

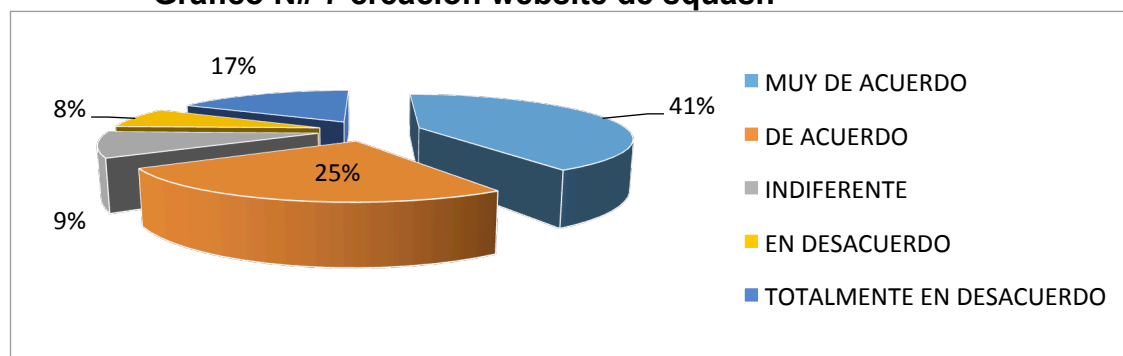
Cuadro N# 7 Website como como difusión del squash

ITEM	VALORACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
5	MUY DE ACUERDO	162	41%
4	DE ACUERDO	99	25%
3	INDIFERENTE	36	9%
2	EN DESACUERDO	29	8%
1	TOTALMENTE EN DESACUERDO	67	17%
	TOTAL	393	100%

Fuente: Porción tomada en el cantón Samborondón

Elaborado por: Jimmy Riofrio

Gráfico N# 7 creación website de squash



Fuente: Porción tomada en el cantón Samborondón

Elaborado por: Jimmy Riofrio

Análisis

Según las encuestas realizadas estas demuestran si los habitantes consideran obtener información del deporte squash mediante un website 41% muy de acuerdo, el 25% de acuerdo, el 17% totalmente en desacuerdo, 95% indiferente, 8% en desacuerdo.

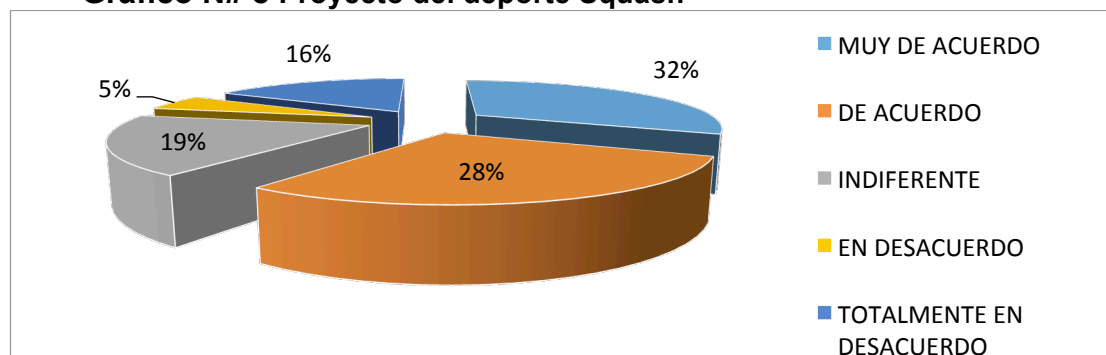
8.- ¿Estaría usted de acuerdo que en el sector Samborondón haya alguna entidad cercana a su comunidad donde se pueda practicar este deporte Squash gratuitamente?

Cuadro N# 8 Proyecto del deporte Squash

ÍTEM	VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
5	MUY DE ACUERDO	124	32%
4	DE ACUERDO	111	28%
3	INDIFERENTE	73	19%
2	EN DESACUERDO	20	5%
1	TOTALMENTE EN DESACUERDO	65	16%
	TOTAL	393	100%

Fuente: Porción tomada en el cantón Samborondón
Elaborado por: Jimmy Riofrio

Gráfico N# 8 Proyecto del deporte Squash



Fuente: Porción tomada en el cantón Samborondón
Elaborado por: Jimmy Riofrio

Análisis

Según las encuestas realizadas estas demuestran si los habitantes estarían de acuerdo que en Samborondón haya alguna entidad cercana a su comunidad donde se pueda practicar este deporte Squash gratuitamente el 32% muy de acuerdo, es necesario inculcar el deporte en la juventud el 28% de acuerdo, el 19% indiferente, 16% totalmente en desacuerdo, el 5% en desacuerdo.

9.- ¿Sabía usted que este deporte lo practican niños, jóvenes y adultos a nivel mundial?

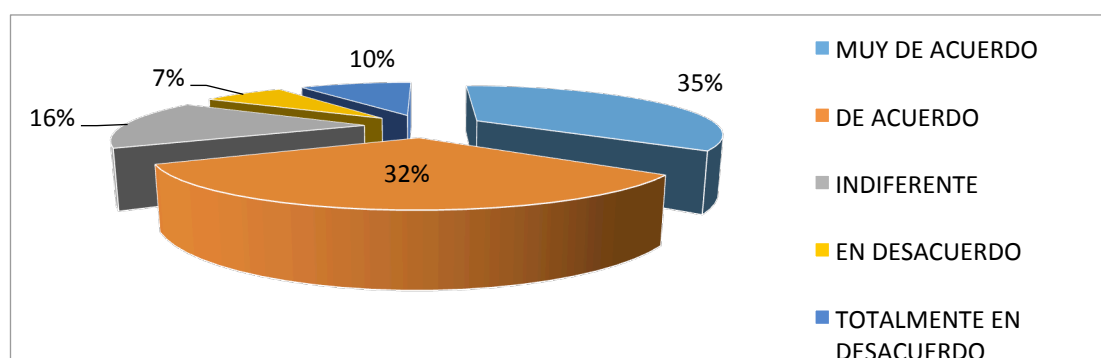
Cuadro N° 9 práctica de deporte a nivel mundial

ITEM	VALORACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
5	MUY DE ACUERDO	138	35%
4	DE ACUERDO	128	32%
3	INDIFERENTE	62	16%
2	EN DESACUERDO	27	7%
1	TOTALMENTE EN DESACUERDO	38	10%
	TOTAL	393	100%

Fuente: Porción tomada en el cantón Samborondón

Elaborado por: Jimmy Riofrio

Gráfico N° 9 práctica de deporte a nivel mundial



Fuente: Porción tomada en el cantón Samborondón

Elaborado por: Jimmy Riofrio

Análisis

Según las encuestas realizadas estas demuestran si los habitantes conocen que este deporte lo practican niños, jóvenes y adultos a nivel mundial el 35% muy de acuerdo, no existen medios visuales o de comunicación que hayan captado la atención del público sobre esta práctica el 32% de acuerdo, el 16% indiferente, el 10% totalmente en desacuerdo el 7% en desacuerdo.

10.- ¿Considera usted que si la autogestión es un camino rentable que beneficia a la difusión del Squash, apoyaría adquiriendo productos que lo identifiquen, como camisetas, chompas, gorras, llaveros, esferos u otros?

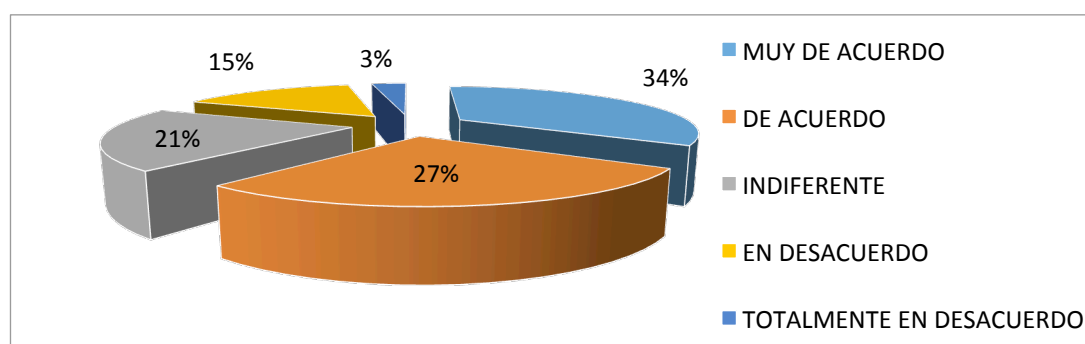
Cuadro N# 10 Proyecto de Autogestión para el Squash

ITEM	VALORACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
5	MUY DE ACUERDO	134	34%
4	DE ACUERDO	106	27%
3	INDIFERENTE	81	21%
2	EN DESACUERDO	60	15%
1	TOTALMENTE EN DESACUERDO	12	3%
	TOTAL	393	100%

Fuente: Porción tomada en el cantón Samborondón

Elaborado por: Jimmy Riofrio

Gráfico N# 10 Proyecto de Autogestión para el Squash



Fuente: Porción tomada en el cantón Samborondón

Elaborado por: Jimmy Riofrio

Análisis

Según las encuestas realizadas estas demuestran si los habitantes contribuirían a la difusión del Squash, apoyaría adquiriendo productos que lo identifiquen, como camisetas, chompas, gorras, llaveros, esferos u otros el 34% muy de acuerdo, es necesario apoyar a las causas deportivas, 27% de acuerdo, el 21% indiferente, el 15% en desacuerdo, el 3% totalmente en desacuerdo.

DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Al analizar los resultados de los cuadros y gráficos de la encuesta realizada a hombre y mujeres de un rango de edades de 9 a 45 años en el cantón Guayaquil, se ha llevado un proceso estadístico y calculador, donde se toma muestra representativa de la población en primer lugar, luego se le aplicó una fórmula, para un estudio observacional, donde se recaudará datos por medio de un cuestionario pre diseñado, sin modificar el entorno ni controlar el proceso que está en observación, seguidamente procedemos a tabular cada pregunta con sus respectivos valores y representándolos gráficamente en porcentajes, y así dar un análisis individual de las preguntas, con una acertada solución, al realizar estos procesos se utilizará programa idóneos como Excel y Word, puesto que estos están diseñados para realizar cálculos y documentación de la investigación del proyecto.

Podemos deducir que este deporte es poco conocido, solo las personas que asisten a esta entidad lo practican, entre ellos, deportistas y aficionados, donde los familiares de los mismos logran aprender este deporte, sumándose a lo que es el público, no es conocido en los sectores de la ciudad, puesto que no saben que esta entidad apoya al Squash, hay jóvenes que quizás conozcan de ello, porque practican otras disciplinas deportivas en este lugar.

Se debe trabajar en forma de dar a conocer la importancia de este deporte en la ciudad. Puesto que no se ha dado noticias o algún informativo en los medios de comunicación sobre este deporte, debido a que, no es conocido y solo informan sobre deportes conocidos. Por ese motivo no saben muchas personas que se realizan campeonatos de esta índole en el país, los campeonatos son a nivel provincial, nacional e internacional, ya que son pocos los representantes que hay en Guayaquil, comparados con el números de deportistas de otras provincias del Ecuador, y por ende hay poco público que asisten.

Niños, jóvenes y adultos practican deporte en Guayaquil, el Squash es una disciplina deportiva que ayuda a tonificar el cuerpo, y a su vez mantiene su mente en constante actividad, hay que personas desconocen la actividad deportiva que realizan sus familiares, puesto que llevan un ritmo de vida cotidiana debido al trabajo o los quehaceres. La publicidad en los sectores de la ciudad sobre el Squash, debe ser muy llamativa puesto que se deberá realizar: campañas publicitarias que difundan este deporte; como medios impresos, páginas web, que permita la divulgación total, donde habrán interesados y así formar futuros representantes del país.

Los entrenamientos y técnicas correctamente utilizadas llevarán a deportistas a una victoria segura, pero para ello se necesitará muy buenos entrenadores que enseñen nuevas técnicas y normas para mejorar en este deporte, y así obtener deportistas de calidad en esta disciplina.

Se deberá asociar con una entidad que este ubicado en el centro de la ciudad y que puedan asistir niños, jóvenes y adultos cercanos al lugar, para practicarlo, aunque habrán algunos que no tengan los recursos para su inscripción, y los de escasos recursos económicos que anhele aprender esta disciplina.

Para realizar lo previsto del Squash, se podrá observar que la autogestión tendrá excelentes resultados y sería un camino seguro para lograr el objetivo que el proyecto persigue y difunda correctamente este deporte, alcanzado así el propósito deseado, puesto que habrá apoyo de forma masiva por parte del público, adquiere objetos representativo de este deporte.

Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones:

- El sector de Samborondón no cuenta actualmente con recursos digitales para que los jóvenes practiquen y aprendan sobre el deporte squash, surge la necesidad por parte de los jóvenes en conocer más sobre la técnica.
- Se considera de gran utilidad y beneficio para los jóvenes que se les brinde conocimiento sobre este deporte y se los involucre en la práctica del mismo para evitar incidencias de salud futuras.
- Es necesario contar con una página web dentro del país independiente del sector de donde pertenezcan para promover información sobre este deporte tanto en el ámbito social como cultural.
- Todas las personas entrevistadas coinciden que con el impulso de este proyecto podrán obtener mayor información sobre la práctica de este deporte y de todas las actividades que se pueden realizar en el transcurso del año, es mucho más fácil llegar al público objetivo con ayuda de los medios audiovisuales
- Una página web tiene acceso a muchos lugares dentro y fuera del país y brinda la oportunidad que los extrajeron que se encuentre de visita en la ciudad y su rutina sea realizar este deporte, tengan acceso a disfrutarlo, podrá ser visualizada mientras se tenga acceso a internet.

Recomendaciones:

- Obtener la mayor cantidad de información necesaria y relevante para realizar una explicación coherente sobre la práctica deportiva e incentivar a los jóvenes a realizar esta actividad.
- Contar con el espacio adecuado para incentivar a los jóvenes a la práctica de este deporte para la cual se aplicaran estrategias de difusión con la utilización de videos, imágenes y una galería de fotos y noticias sobre los hechos más destacados en el mundo sobre estas actividades deportivas.
- Con la colaboración del sector Samborondón se podrá crear material audiovisual como videos donde los jóvenes mostrarán sus habilidades, siguiendo los pasos y procedimientos para la correcta práctica de este deporte y así lograr una conexión directa en el sitio web y alcanzar mayor interactividad que será actualizada cada que esta lo requiera .
- Brindar factibilidad a los jóvenes con establecimientos en buen estado donde se imparta conocimiento a todos aquellos que estén interesados en aprender permanente y no eventual.
- .Que los jóvenes formen parte directa o indirecta en las actividades por medio de la página web, haciendo de este deporte una práctica habitual, que buscara en el futuro establece un tipo de blogs y se anunciaran las diversas actividades dentro de Samborondon.

CAPITULO III

LA PROPUESTA

Título de la propuesta

Diseño y elaboración de website como herramienta para difusión deportiva del squash.

Justificación

En el país existen muchas barreras y tabúes que aún no han sido tratados, muchas familias piensas que evitar hablar de ciertos temas es la mejor solución para no tener problemas, pero no es así existen muchos jóvenes en la actualidad ya sea por las amistades o falta de comprensión familiar toman caminos equivocados en sus vidas como son el alcohol, las drogas, la delincuencia entre otros que afectan su vida personal y la de su entorno. Así como también existen problemas de salud que cada vez son más obvio por el estilo de vida que se lleva, la falta de tiempo, no permite que las personas se alimenten como es debido y por lo general consumen comidas rápida que producen enfermedades muy graves que afectan su salud. La tecnología es otro factor que afecta la vida integral de las personas, los malos usos de las redes sociales, vicio a los videojuegos han generado que los jóvenes lleven una vida sedentaria y no muestren interés por los deportes y actividades físicas.

En la actualidad ya existen muchos lugares dentro de la ciudad y cantones con los cuales pueden acceder al internet de manera gratuita y pueda conocer acerca de este deporte. Una vez planteado todos estos puntos se quiere destacar la aplicación de este proyecto que contribuirá al conocimiento de un deporte que casi no se practica en el país. El internet será el vínculo de enlace para conocer sobre las actividades, practicas entre otras cosas para la práctica de este deporte llamado squash.

Fundamentación teórica

Las páginas web fueron creadas con la finalidad de colocar contenido informativo sobre algún tema en específico que pueda ser manipulado por un programador que es el especialista en sistemas y ser visualizado por el público siempre y cuando este tenga conexión con el internet o también llamado navegador, el internet permite a los usuarios manipular su acceso de navegación de un lado a otro por medio de enlaces o también llamados links.

El desarrollo de esta propuesta consiste en la elaboración de un sitio web que genere conocimiento sobre este deporte muy poco conocido en el país que es el squash sobre las técnicas, pasos y procedimientos para ejecutar este ejercicio, las actividades deportivas son de gran beneficio para los seres humanos en especial los jóvenes que se encuentran en desarrollo y crecimiento como una alternativa de distracción y evitar los vicios que afectan a su salud mental y física. El diseño de esta página web tiene el interés de tomar reconocimiento en el país, es por esta causa que el sitio web será adaptado para ser visualizado en diversos dispositivos web y estar a la vanguardia tecnológica para que este sea funcional y llamativo.

Las páginas web son elaboradas en un lenguaje de programación donde se pueden realizar enlaces e hiperenlaces, por lo general es HTML, PHP, JAVA, entre otros. Su utilización depende de la dimensión de sitio que se vaya a crear. Por medio de JavaScript. La globalización ha demostrado la necesidad que surge con la creación de una página web y sus avances como contribuyen al crecimiento de pequeñas y medianas empresas de forma positiva siempre y cuando este sea manejado de manera adecuada y con el contenido que identifique la comunicación, un diseño digital por más sencilla que esta sea tiene la capacidad de transmitir emociones sean buenas o malas y esto genera comunicación

en los públicos. Las predilecciones de innovación se inclinan por las plataformas web ya que optimiza recursos y concede plantear información sobre distintos temas.

Página web

Una página web maneja diversos contenidos de información donde los usuarios pueden visualizar e incluso redactar por medio de un ordenador con internet, una página web puede contener diversos tipos de información desde un texto, a imágenes, videos y enlaces a otras páginas electrónicas con las que se puede interactuar. Por lo general la mayoría de estos sitios son trabajados con el formato de HTML o XHTML proporcionando enlaces de hipertexto, actualmente cuentan con cascada, guiones (scripts), imágenes digitales, entre otros.

Las páginas web pueden ser y permanecer privadas donde solo el público seleccionado tenga acceso por ejemplo, en una intranet corporativa, o puede publicar las páginas en la World Wide Web. Se elaboran con la transmisión a partir de servidores aplicado a estatutos de transferencia de hipertexto (HTTP).

Clasificación y tipos de páginas Web

Webs estáticas.

Como su nombre lo explica estas páginas no tienen movimiento no existe programación alguna que implique compras u otros movimientos como adjuntar datos o referencias, estas se las elabora en HTML solo la componen texto e imágenes. Fueron las primeras en ser creadas con la evolución del internet y las tecnologías, no se necesita tener mucho conocimiento sobre la programación e incluso puede ser modificada directamente en donde encuentre alojado el servidor y ser editado.

Webs dinámicas.

Interactúan dinámicamente con los navegadores porque existe una programación previa en donde se realizan aplicaciones web, poseen varias facilidades como el modificar toda la información rápidamente en el manejo de contenidos, se los desarrolla en diversos lenguajes de programación como PHP, ASP, JSP o RUBY que solo un experto en programación puede realizar, sus orígenes datan de los años 90 con la moda del internet y las redes se saturaban de información y la necesidad de ampliar los campos desembocaron a la elaboración de buscadores al estilo Google, hasta la actualidad que existe una gran demanda la aplicación de redes sociales para la comercialización de bienes tangibles o intangibles, comunicación como e-mails, informaciones empresariales alojadas a la nube entre otras donde se genera un tráfico comercial

Ventajas de tener un sitio web:

1. Los beneficios de una página web permite llegar al alcance de muchas personas en todo el mundo, gracias a la evolución tecnológica se pueden sobrepasar los barreras geográficas y promover un conocimiento general sobre lo que se desea comunicar

2. Es difícil abarcar el mundo tecnológico inmediatamente, existen muchas estrategias que se pueden aplicar para convertirse en una primera opción de búsqueda de los usuarios y poder lograr un posicionamiento de marca ante los públicos.

3. Mientras el dispositivo electrónico que usa tenga acceso internet podrá visualizar la página todo el tiempo cuantas veces lo requiera siempre y cuando la configuración de la web tenga activación durante los 365 días del año, la cual deberá recibir mantenimiento constante para evitar que se cuelgue o sufra algún percance con un soporte en línea se podrá captar la atención de los públicos en cualquier parte del mundo.

4. Optimiza tiempo y limita los gastos operativos constantes como son las publicidades, posee la información necesaria de lo que se desea comunicar, se tiene acceso a tienda online, se pueden publicar blogs y su uso es muy sencillo.

5. Se considera a este medio uno de los más utilizados en la actualidad por muchas empresas e instituciones cuando desean darse a conocer o promover algún servicio ante los públicos y lograr estar que participen activamente en el acceso de la misma, donde siempre debe destacar profesionalismo y responsabilidad.

Programas para la producción de una página web

Adobe ilustrador

Se conoce adobe ilustrador como uno de los programas más utilizados por los diseñadores gráficos, se destaca porque puede convertir una imagen común y corriente en vectores con la utilización de diversas herramientas de calco, brinda la facilidad de que al querer incrementar el tamaño de la imagen esta no se pixele y sus colores permanezcan intactos, se puede crear pequeños diseños desde algo pequeño hasta la elaboración de afiches, vallas, entre otros según los requerimientos. Sus atributos principales que se puede trabajar un manual en un solo documento, enlazar imágenes, crear nuevas, colocar efectos, herramientas de gran utilidad editables, iconos, pinceles, sombras, degradados, los documentos se pueden guardar y ser modificables, permite transformarlo en varios formatos según las necesidades del mismo pueden ser jpg, png entre otros, reducir la calidad de la imagen. Los documentos creados en ilustrador son aplicados dentro de cualquier programa e incluso en el manejo web

Adobe ilustrador surgió en la época de 1982 podía ser aplicado en Apple Macintosh en conjunto con otros programas este procesaba textos, hijas de cálculo, pero la diferencia que contaba con otro tipos de

herramientas lo que complicaba su aprendizaje en esos tiempos , hasta el año 1987 que apareció bajo la versión Adobe Illustrator 1.1.

Adobe photoshop

La historia de este programa surge en el año 87 con Thomas Knoll con la finalidad de mostrar al público imágenes en escalas de grises presentadas en pantallas monocromáticas. Fue una de las novedades en aquellos tiempos en las que se deseaba desarrollar algo más eficiente en la edición de imágenes este estudio lo llevo a cabo con su hermano, en el transcurso de varios meses crearon el programa ImagePro pero este nombre ya existía dentro del mercado, entonces lo renombraron Photoshop.

Photoshop trabajaba anteriormente en una sola capa su espacio fue denominado bitmap donde se podían realizar varias actividades como la aplicación de efectos, marcas entre otros ahora tiene la facilidad del uso de múltiples capas que facilita el trabajo de retoques o composiciones, manipular directamente las tipografías, retoques de color, e incluso agregar plugins que faciliten el traslado de la imágenes a la web. Este programa es identificado por muchos en los retoques fotográficos y composiciones de diversos tipos todo lo que respecta a las imágenes digitales, no solamente la usan los diseñadores en la actualidad lo usan los fotógrafos profesionales porque es una herramienta que facilita su trabajo referente a edición

Con este programa se pueden elaborar imágenes compuestas, con herramientas de gran utilidad para el desarrollo creativos que pueden ser desarrollado con vectores manipulados en adobe ilustrador, programas similares que se usan para el diseño son PhotoPaint de Corel, capaz de trabajar con cualquier característica de los archivos de Photoshop, y también con sus filtros plugin.

Wordpress

Es uno de los procedimientos para generar contenidos o CMS (por sus siglas en inglés, Content Management System) destinado a la elaboración de diversos sitios, aunque actualmente se lo ha reconocido por el uso activo que se le da en el manejo de blogs (páginas web con una estructura cronológica que se actualiza regularmente). Fue creada en un lenguaje PHP para entornos que ejecuten MySQL y Apache, bajo licencia GPL y es software libre. Su fundador es Matt Mullenweg. WordPress su aparición ha logrado popularidad referentes a CMS, su crecimiento se debe a su licencia a la facilidad de acceso y manejo del mismo en lo que se respecta a contenidos

Las victorias alcanzadas se originan por todos aquellos diseñadores por medio de la creación de algunos elementos indispensables como los plugins y plantillas que permiten que la elaboración de cualquier sitio web sea menos complejo como antes. WordPress es conocido como un administrador de contenidos que dejó de ser un básico software en uno de los sitios web más utilizados, brinda el acceso a los programadores hacer uso o inhabilitarlo cuando este lo requiera

Características principales

WordPress Se diseñó como una herramienta para la publicación sobre diversos temas con diseños innovadores y de excelente estructura arquitectónica («Código es poesía»). Basado en PHP, MySQL y con licencia GPL, posee un interés en la elaboración de sitios webs alineados a los esquemas y patrones según la utilidad que se le dé. Fue programado para ser utilizado solo como sitio o instalación aunque según las nuevas tecnologías ahora es posible elaborar varios blogs con algunas o solo una base de datos desde la versión 3.0.

Objetivos de la propuesta

General

- Contribuir con el diseño y elaboración de website como herramienta para difusión deportiva del squash difundidos a través del internet, creado en programas de diseño gráfico como práctica deportiva y recurso promocional para el sector de Samborondón.

Específico

- Utilizar la herramientas tecnológicas para brindar conocimiento a los jóvenes sobre el deporte del squash, sobre su origen y practica con el diseño y elaboración de una página web
- Controlar la ejecución de la página e indagar sobre las necesidades actuales que se presenten y lograr la aceptación de los públicos, mediante la participación de la comunidad, y a través de comunicaciones en Facebook y Twitter.
- Incentivar a los jóvenes con contenidos llamativos y actuales que incentiven a la práctica y ejecución de este deporte y adoptarla como habito.
- Presentar ideas creativas para la elaboración de una línea grafica que impacte a los jóvenes y los incite a ser partícipes de estas actividades deportivas.

Importancia

Son muchas las empresas, instituciones que hoy en día realizan páginas webs con el único fin de darse conocer ante el mundo por el acceso y factibilidad que el internet posee a nivel mundial, el cual brinda muchos beneficios para la sociedad. Este proyecto es importante porque realizara un website dirigido para jóvenes impulsando el deporte, el squash no es muy reconocido ni practicado en el país, pero se desea incentivar con la colaboración del alcalde de Samborondón a proporcionar un lugar donde puedan aprender y practicarlo, esta página mostrara las técnicas de ejecución las cuales servirán como un recurso interactivo de bajo costo influyendo directamente en la participación deportiva.

La importancia de la creación de la página web ha llevado frecuentemente a asociar creación de recursos con innovación. Fundamentalmente porque los recursos interactivos, que constituyen un importante campo de actuación deportiva.

UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA

País: Ecuador

Provincia: Guayas

Cantón: Samborondón

Sector: Samborondón

Dirección: Vía Samborondón

UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA



Fuente: google maps, Cantón Samborondón

Samborondón es un cantón de la provincia del Guayas, en la República del Ecuador. Se encuentra al frente de Guayaquil, separado por el Río Daule y frente al Cantón Durán, separado por el Río Babahoyo; para llegar de ambos cantones está el Puente de la Unidad Nacional y el Puente Alternó Norte.

El Río Guayas se inicia precisamente en el extremo sur de Samborondón, en la parroquia La Puntilla, por la confluencia del Río Daule y el Río Babahoyo.

Factibilidad

Se considera la elaboración de esta propuesta con un alto grado de viabilidad al momento de hacer un enfoque deportivos para los jóvenes que desconocen sobre estas actividades dentro del país, aporta en el

desarrollo físico, social, emocional y lograr una convivencia con el entorno que los rodea al potenciar un juego limpio y lograr actitudes seguras y capaces. Las actividades deportivas pueden evitar las incidencias de consumo de alcohol y drogas que son perjudiciales para la salud.

Una de las facilidades actuales es el desarrollo tecnológico que interviene en el desenvolvimiento económico y comercial que intenta cubrir las necesidades indispensables de comunicación de los seres humanos e incluso contribuye a las fábricas con el desarrollo de maquinarias que incrementaron el desarrollo industrial y agrónomo reduciendo las horas laborales

La elaboración de una página web incentivara a los jóvenes sobre lo necesario e indispensable que son las prácticas deportivas, se dará a conocer un deporte muy poco practicado en el país, sus procedimientos, técnicas, los lugares más eventuales de practica en la ciudad, eventos, entre otras actividades mediante este medio de comunicación visual y promover una vida saludable con este deporte.

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Se describe la propuesta planteada a continuación:

Logo

El logo identificativo del proyecto es un Isologo que le da carácter y dinamismo, ya que esta compuesto por texto e imagen, que no se deben separar como en el caso de los imagotipos y tiene por objetivo representar el squash a través de “Play Squash”, quien es el nombre del website en relación, permitiendo a través de una tipografía legible y a la vez juvenil el mensaje dirigido a lo estridente, novedoso, emocional y manejado con una óptica moderna de estelas de luces y colores.



Figura 1. Logotipo y slogan diseñado por Jimmy Riofrio.

Los íconos representativos del Squash pueden ser la raqueta como la pelota, pues se los reconoce a simple vista, pero de destaca a la pelota pues identifica más al sector, en este caso Samborondon por ser región costa, se utiliza esta característica pelota negra de dos puntos amarillos del tipo profesional, y que no es la misma para las regiones altas, que llega a notarse y no confundir el squash con el tenis, pues tienen similitud en sus raquetas pero no en las pelotas, con un pequeño brillo en el contorno inferior y destaca como una luz que sale para mostrar algo nuevo. Con el Slogan “Entra en el juego!” invitando a participar de un nuevo deporte, con una tipografía NeuropoliticalRg-Regular la cual hace referencia a la tecnología dirigida a la web.

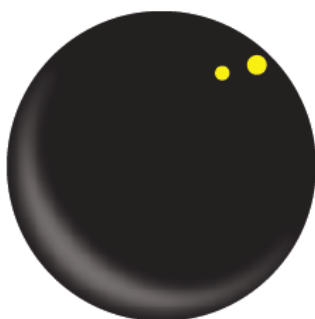


Figura 2. Icono diseñado por Jimmy Riofrio.

Rurable Personal Use Only: Es una fuente con un estilo deportivo innovador que da la apariencia de ser escrita de manera cursiva, con espesor y tamaño que guardan relación las mayúsculas y minúsculas, ocupando poco espacio, que guarda cierta simetría.



Figura 3. Tipografía Rurable Personal Use Only utilizada en el logo.

Streamster: Es una fuente caligráfica que tiene la apariencia de ser una tipografía escrita a mano lo cual asimila que el deporte se lo practica con la toma de la raqueta en la mano.



Figura 4. Streamster utilizada en el logo.

Se emplean ambas tipografías en referencia a su inclinación hacia la derecha o delante que es para donde siempre se logra pegar a la pelota en la práctica de esta disciplina, siendo en la palabra Squash letra S mayúscula y de otro color así como detalles de luz en la misma.

Retícula Constructiva

En esta cuadrícula se utiliza para reproducciones manuales de la imagen gráfica, por ejemplo: rótulos, lonas y cualquier otra aplicación en la que se requiera hacer un trazo, en el website se aplicará para determinar el logo en el encabezado del sitio, que como medida estandar tiene 182px. X 87px. Pero podría cambiar al momento de adaptarse al espacio de la pantalla y al deslizar el sitio en un 50% menos.



Figura 5. Cuadrícula del Isologo utilizado en el website.

Línea Gráfica Y psicología del color

Todo proyecto de diseño gráfico está desarrollado bajo una línea gráfica que beneficia a la marca facilitando su identificación y posicionamiento, siendo también el uso adecuado del color fundamental para el fin. Se han utilizado los colores para el website:



Color		Descripción
	R: 137 G: 194 B: 63 #89c23f	Verde Es un color relajante y refrescante que induce a quién lo contempla sensaciones de serenidad y armonía. Está íntimamente relacionado con todo lo natural, simbolizando también la vida y la buena salud.
	R: 227 G: 29 B: 52 #e31d34	Rojo Se lo considera con una personalidad extrovertida, que vive hacia afuera, tiene un temperamento vital, ambicioso y material, y se deja llevar por el impulso, mas que por la reflexión lo que beneficia a ser de espitud ganador.
	R: 237 G: 90 B: 41 #ed5a29	Naranja Simboliza entusiasmo y exaltación. Posee una fuerza activa, radiante y expresiva, de carácter estimulante y cualidad dinámica positiva y energética, de vital importancia en el campo deportivo en ser rápido y preciso.
	R: 137 G: 194 B: 63 #89c23f	Amarillo Como color del sol, serena y anima, crea optimismo con un animo reluciente, y para crear dinamismo y diversión, debe estar mezclado con el rojo y naranja, de esta manera imponer juventud, actividad y energía.
	R: 137 G: 194 B: 63 #89c23f	Negro Los grupos sociales que optan por usar este color comunican que tratan de vivir al margen de la cultura, asi como también relaciona el misterio de algo desconocido y que incita al mismo a conocer,

Figura 6. Descripción de los colores de la línea gráfica.

Softwares empleados

Para el desarrollo de la propuesta se utilizaron programas de diseño gráfico:

Adobe Illustrator

En el trabajo del diseño gráfico es uno de los mejores y mas utilizados en cuando al referente vectorial, con un sinfín de herramientas y combinaciones de acciones, que lo hace único en el medio, con este Software se ha realizado la vectorización del logo como también la algunos diseños en el slideshow del inicio de la página que funcionan

como banners dinámicos además de los montajes de texto en las imágenes.



Figura 7. Diseñando en illustrator.

Adobe Photoshop

Este programa perteneciente a la familia de Adobe, es un gran aliado en el momento de modificar o retocar fotografías de manera profesional, como también permite realización de montajes, para el proyecto se lo utilizó para corrección de color en imágenes que al momento de ser tomadas la luz no era la adecuada, o para cambiar de formato en algunas imágenes fueron tomadas en Raw y el programa permite reconocerlas modificarlas y cambiar a un nuevo formato de imagen o el mas conocido de minima compresión jpg.



Figura 8. Diseñando en photoshop.

Adobe Audition

Software creado para aquellas personas que mezclan, editan o crean algún tipo de contenido musical con una gran variedad de herramientas incluyendo una multipista, proporcionando como un gran audio de calidad y excelente sonido, este programa fue la herramienta que permitió grabar el audio así como también editarlo y masterizarlo, para poder trabajarlo en la producción del video.

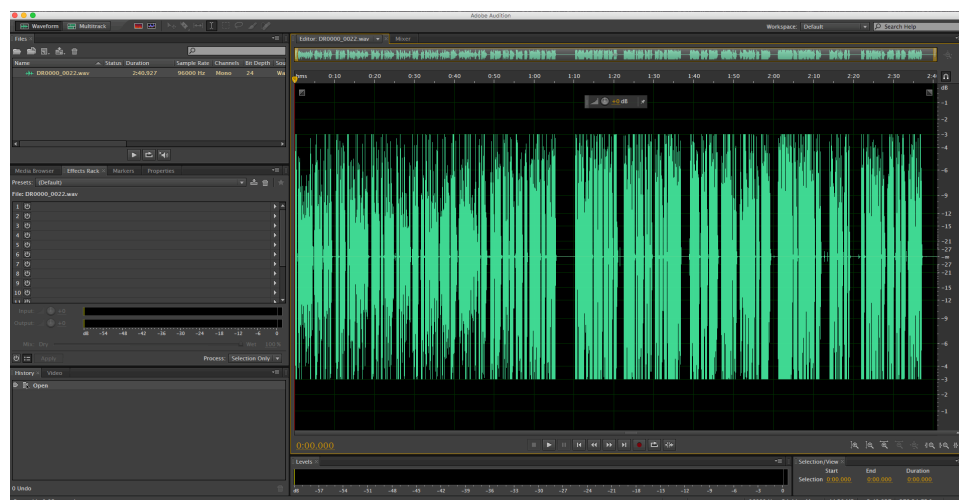


Figura 9. Editando en audition.

Adobe After Effects

Aplicación utilizada para mayormente en post-producción con el fin de crear gráficos animados, composiciones de elementos antes diseñados en otros medios, conocido por el desarrollo de efectos visuales profesionales. Con este programa se realizó la animación del logo para los audiovisuales, con un canal alfa, para que al momento de superponerlo en una imagen este cuente con transparencia



Figura10. Editando en after effects.

Adobe Premiere

Software que permite entrelazar un conjunto de herramientas para dar una verdadera producción audiovisual, en donde se complementan los archivos de audio, 3d, efectos visuales para dar como producto final un video con colores brillantes ya sea la cine, web, tv o dispositivos móviles. Se utilizó esta herramienta como un acoplador de los archivos de audio y efectos visuales, para dar como finalizado un video el cual se lo edito y el render finalmente, en un formato mp4 para con una codificación de web, para subirlo en Youtube y su carga sea rápida y no pierda la calidad que estas web tienen y bajan la calidad de un video.



Figura 11. Editando en premiere.

WordPress

Plataforma web creada con el fin de facilitar el trabajo a los editores de sitios web's los cuales, a medida que pasa el tiempo se dedican a programar o estudiar un lenguaje como css y html, para tener el conocimiento necesario y utilizar este tipo de plataformas para diseñar nuevos sitios así como también crear plantillas, plugins, o complementos que en la actualidad son muy bien pagados, pues tiene gran demanda, además de ser un CMS gratuito. Aplicación fundamental en el trabajo de la propuesta en el permitió la creación del website, desarrollo e implementación, pues a la vez que se trabajaba se podía ver los cambios en tiempo real facilitando procesos como subir archivos por ftp, o configurar programas para ver la web como ha trabajado, en wordpress la idea de crear un website, es fácil y práctico cuando se lo sabe utilizar correctamente.

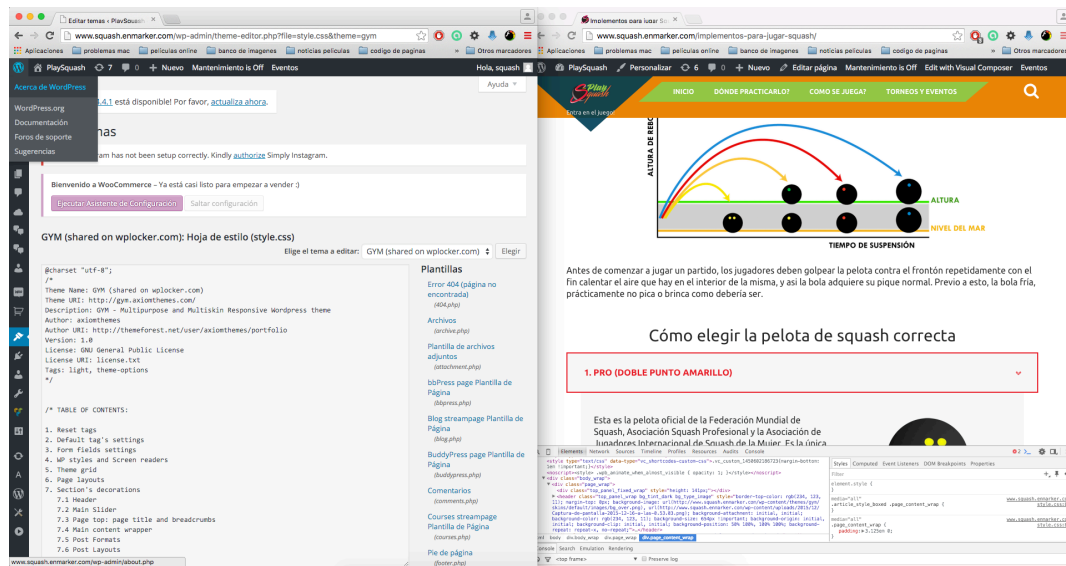


Figura 12. Diseñando en Wordpress.

Diseño del Website

“Play Squash” es un website que se define por tener un estilo innovador y minimalista para poder conectar las emociones de los usuarios que visiten el sitio y despertando curiosidad por esta disciplina, por tal motivo su línea gráfica está definida por colores naranja, rojo, verde que permiten expresar con efectividad el contenido del sitio.

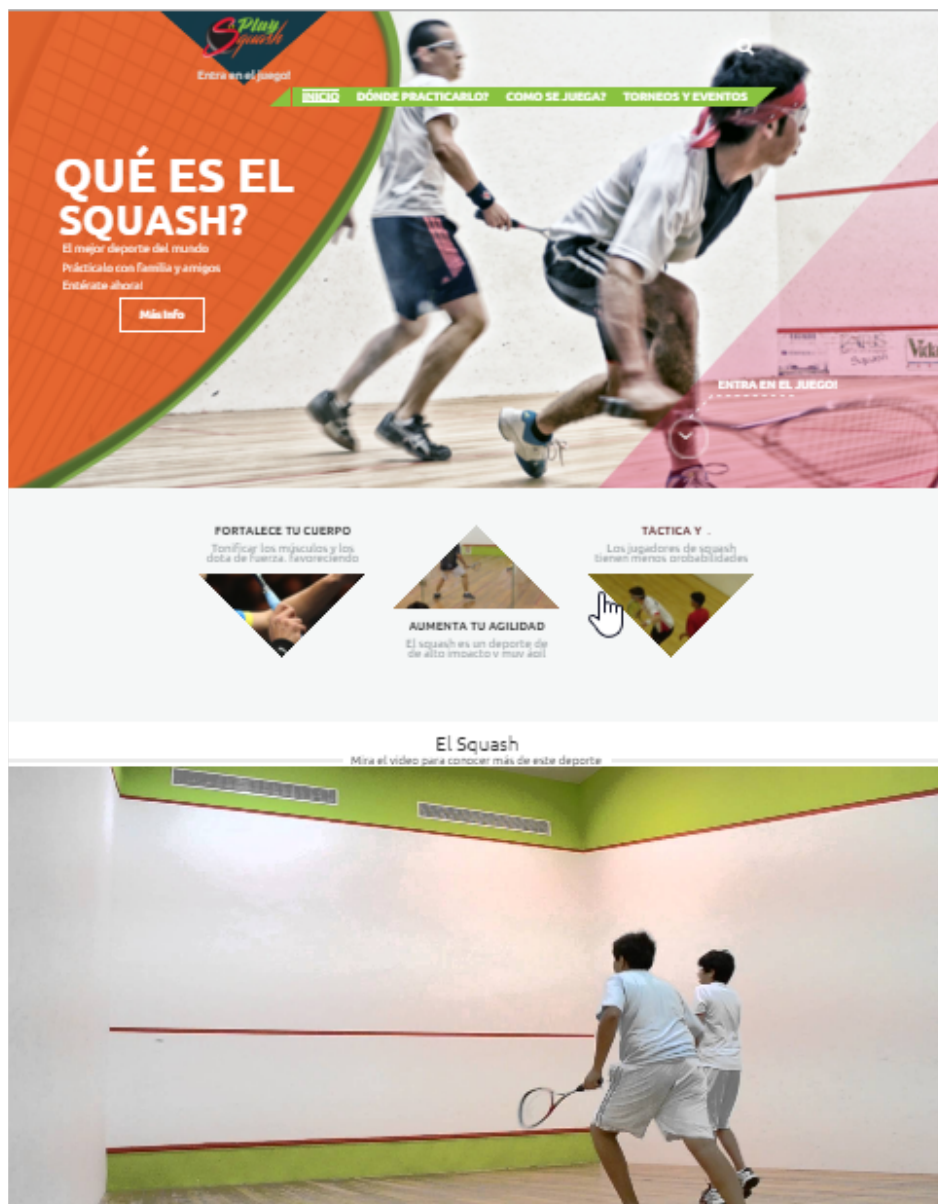


Figura 13. Website “Play Squash”

Dimensiones de la interfaz

La interfaz del website fue diseñada y ajustada con un ancho de 1346 pixeles como medida estándar en ordenadores y redimensionando su tamaño, pues su plantilla es responsive lo cual dependiendo del dispositivo que se abra se adaptará al mismo, pudiendo ser un smartphone o una tablet siendo su alto variable en función del contenido

de cada página; de esta forma su dimensión accede a mostrar con el contenido y la información, con claridad.

Encabezado del website

El encabezado del sitio está diseñado con una animación de una raqueta sobre la que se pone texto diseñado en SlideShow que es un complemento para realizar animaciones dentro de la plataforma de wordpress de como que se asemeja a flash pero no lo es, sino más bien se basa en programación html y css lo cual lo hace más liviano incluso el momento de cargar dependiendo de la resolución de las imágenes y la velocidad con la que cuenta el usuario, lo cual es ideal y muy profesional, por el motivo de ser un diseño parallax se ajusta totalmente a la pantalla de inicio, para luego deslizarse con el scroll del mouse o la barra de navegación, también existen imágenes editadas del deporte con links que al dar clic sobre los mismos baja en mismo para presentar la página de inicio. Las dimensiones del encabezado son de 1346x664 pixeles, no obstante se ajusta a las dimensiones de pantalla necesarias o dispositivos en los que se arranque el sitio.



Figura 14. Enbezado del website

Menú del sitio

En el encabezado se encuentra un menú que permite el acceso a las diferentes secciones, así como también este de desliza automáticamente hacia abajo o arriba dependiendo de la navegación. Adicional cuenta con un buscador relacionado con el gráfico de una lupa.

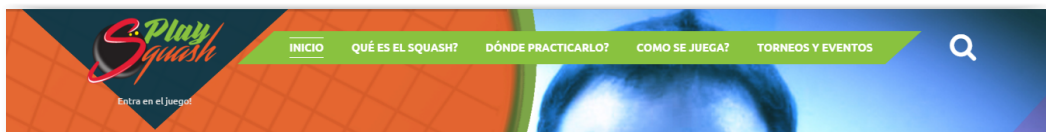


Figura 15. Menú del website

Página de Inicio

En el inicio se encuentra información puntual y detallada de la web y contenido que atraiga a las personas que van por información en donde encontraran:

Beneficios del squash

Audiovisual un video explicativo del squash.

un top de noticias nacionales como internacionales, que necesito para jugar squash, en donde redirecciona a otra página del sitio, en donde hace referencia a los equipos que se utilizan para la práctica deportiva.

Algunos deportistas destacados, donde se habla de los mejores deportistas, rendimientos, fotografías y sus participaciones.

Contáctanos, en donde las personas podrán comunicarse a los números o llenar un formulario en caso de tener alguna duda, y será direccionado

hacia el info de la página. Y una persona especializada el tema contestará cualquier inquietud.

Pie de página o footer, tendrá una sección donde tiene las redes sociales, un top de las 3 últimas recientes que se han subido al sitio y un calendario. .



Entérate un poco más de este deporte.

ALL

NACIONALES

INTERNACIONALES



Algunos deportistas destacados en el Squash

Chequea su informacion en los siguientes enlaces.



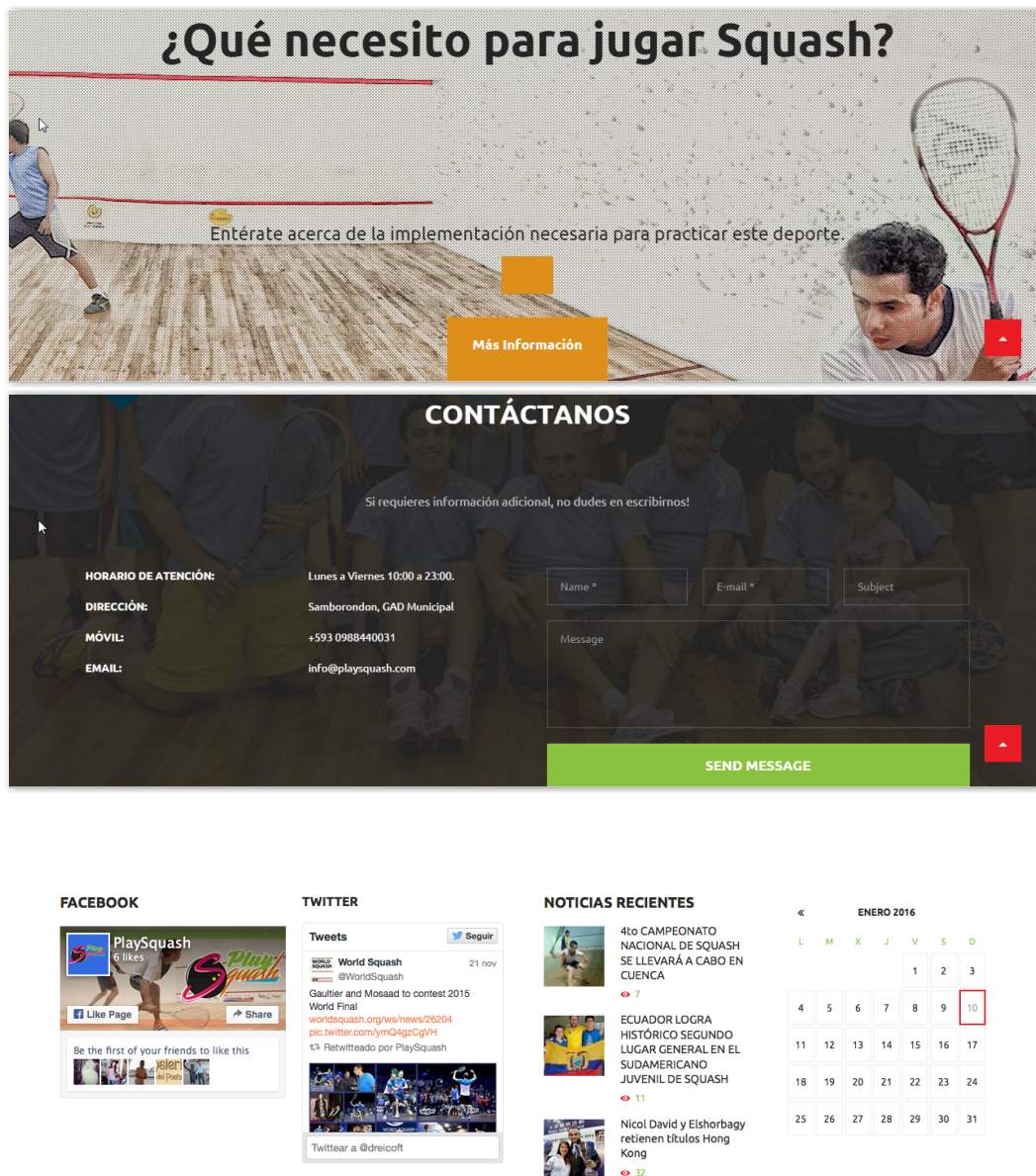


Figura 16. Página de Inicio

Análisis de las secciones

Se detalla el contenido de cada una de las páginas en el website.

Qué es el squash?

En esta página se incluye la información relacionada a la actividad, nutrición, hidratación, y desempeño deportivo.



Figura 17. Página de “Qué es el squash?”

Donde practicarlo?

Sección relacionada a los lugares en la ciudad de Guayaquil y los clubes que en su mayoría se encuentran en Samborondón con sus respectivas canchas, fotografías del lugar, como también horarios, direcciones, infraestructura, y sus costos.



Figura 18. Página de “Dónde practicar?”

Cómo de juega?

Sección en donde informa acerca de cómo practicar el squash, puntaje, y una imagen en donde se detalla los accesorios que un deportista debe tener para comenzar a entrenar.



Figura 19. Página de “Cómo se Juega?”

Torneo y Eventos?

Las publicaciones de los eventos que se realizan en el Ecuador, ya sean campeonatos nacionales o abiertos, se envían volantes las cuales estarán publicadas, a más de enterarse de las noticias las nuevas personas que visitan la página se enterarían de los lugares donde hay un campeonato y si tienen la oportunidad ser parte del mismo.



Figura 20. Página de “Torneos y Eventos?”

Noticias del Squash

Las noticias que se publiquen en el sitio, tendrán un formato en el cual al final de las mismas se encontrarán noticias relacionadas a la misma, a través de la utilización de etiquetas, estas podrán ser enlazadas y visualizadas, contarán con una barra lateral en la cual se encuentren las redes sociales, pues lo que se desea lograr es la publicación de la noticia

e interactuar con los internautas que logren la aceptación, y se pueda manejar contenido a manera que informe.



Figura 21 Visualización de las noticias del squash

Sección Redes Sociales

A excepción de la sección noticias las redes sociales se ubicarían en el footer o pie de cada página del sitio, estas se encontrarán enlazadas con la web y cada momento que se realice una publicación por ejemplo en Facebook, esta llevará directamente a la web, a través de posicionadores seo.



Figura 22. Interacción de website con las redes sociales.

Análisis Web

A continuación se realiza un análisis del website y sus funcionalidades.

Accesibilidad

Este sitio web está diseñado para que toda persona que deseen ingresar puedan disfrutar de su contenido de una manera dinámica, porque cuenta con facilidad de acceso a sus diferentes secciones, tanto en su diagramación como en sus textos e imágenes, llevándoles a una rápida comprensión e intuitiva.

Usabilidad

Usabilidad es la constante participación del usuario con un sitio web específico. De tal modo que si es visitado periódicamente por el usuario entonces significa que tiene usabilidad. Este sitio web contiene un diseño minimalista y es lo más comprensible, reduciendo cualquier aspecto que pueda resultar incomprensible para el usuario.

Interactividad

Un website sobrio y lineal no logra el alcance deseado, es por eso que se torna fundamental el diseño del mismo de una manera innovadora, en cuanto al menú inicio con una performance parallax en donde el usuario permita encontrar la información a lo largo del inicio y no se tenga de desviar su mirada y esta sea puntual la visualización del contenido

Navegabilidad

La navegabilidad es la facilidad para que los usuarios puedan desplazar por cada una de las páginas que forman parte del website. Las

interfaces de navegación tienen que ayudar a los usuarios a responder a tres preguntas fundamentales relacionadas con la navegación:

¿Qué es esto?

¿Cómo regreso?

¿Dónde se encuentra el inicio?

Tipografía del sitio web

Los contenidos textuales tales menciones o detalles que se muestran en tipografía Source Sans Pro dado que no solo es la tipografía aceptada por todos los navegadores webs sino que además al ser una fuente liviana y fácil de leer.

En secciones que o demás contenidos se ha implementado el tipo de letra Signika, tiene un contraste bajo y alto x altura para facilitar la lectura de textos en tamaños pequeños, así como en las grandes distancias del y que principalmente no canse al lector.

Diagrama de navegabilidad

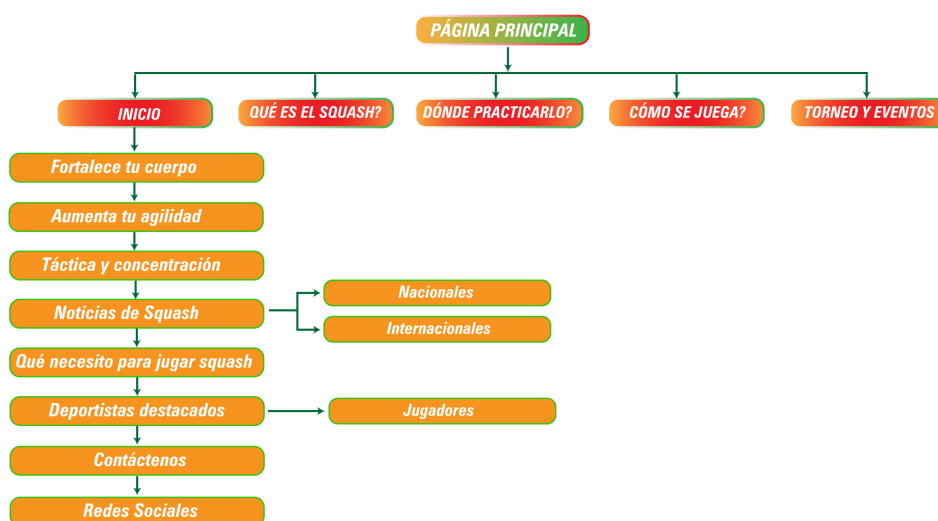


Figura 23. Diagrama de Navegabilidad del website "Play squash".

Fundamentación legal

Reglamento de selección y adjudicación de programas y/o

Proyectos de investigación científica y desarrollo

Tecnológico (i+d) financiados o cofinanciados por la

Secretaría nacional de educación superior, ciencia,

Tecnología e innovación

Art. 385 de la Constitución de la República del Ecuador, establece que: “el sistema nacional de ciencia, tecnología y saberes ancestrales, en el marco del respeto al ambiente, la naturaleza, la vida, las culturas y la soberanía, tendrá como finalidad: generar, adaptar, y difundir conocimientos científicos y tecnológicos; recuperar, fortalecer, y potenciar los saberes ancestrales; desarrollar tecnologías e innovaciones que impulsen la producción nacional, eleven la eficiencia y productividad, mejorar la calidad de vida y contribuyan a la realización del buen vivir”.

Art. 386 de la Constitución de la República del Ecuador, determina que: “el Sistema nacional de ciencia, tecnología y saberes ancestrales, comprenderá programas y políticas, recursos, acciones, e incorporará a instituciones del Estado, universidades y escuelas politécnicas, institutos de investigación públicos y particulares, empresas públicas y privadas, organismos no gubernamentales y personas naturales o jurídicas, en tanto realizar, actividades de investigación, desarrollo tecnológico, innovación y aquellas ligadas a los saberes ancestrales...”;

Art. 387 de la Constitución de la República del Ecuador, establece que: “será responsabilidad del Estado: 1) Facilitar e impulsar la incorporación a la sociedad del conocimiento para alcanzar los objetivos del régimen de desarrollo; 2) Promover la generación y producción de conocimiento, fomentar la investigación científica tecnológica y potenciar los saberes ancestrales, para así contribuir a la realización del buen vivir, al sumakkawsay; 3) Asegurar la difusión y el acceso a los conocimientos.

Científicos y tecnológicos, el usufructo de sus conocimientos y hallazgos en el marco de lo establecido en la Constitución y la Ley; 4) Garantizar la libertad de creación e investigación en el marco del respeto a la ética, la naturaleza, el ambiente, y el rescate de los conocimientos ancestrales; 5) Reconocer la condición de investigador de acuerdo con la Ley...”;

Ley de Propiedad Intelectual

Sección v

Parágrafo segundo

De las obras audiovisuales

Art. 33. Salvo pacto en contrario, se presume coautores de la obra audiovisual:

- a) El director o realizador;
- b) Los autores del argumento, de la adaptación y del guión y diálogos;
- c) El autor de la música compuesta especialmente para la obra; y,
- d) El dibujante, en caso de diseños animados.

Art. 34. Sin perjuicio de los derechos de autor de las obras preexistentes que hayan podido ser adaptadas o reproducidas, la obra audiovisual se protege como obra original. Los autores de obras preexistentes podrán explotar su contribución en un género diferente, pero la explotación de la obra en común, así como de las obras especialmente creadas para la obra audiovisual, corresponderá en exclusiva al titular, conforme al artículo siguiente.

Art. 35. Se reputa titular de una obra audiovisual al productor, esto es la persona natural o jurídica que asume la iniciativa y la responsabilidad de la realización de la obra. Se considerará productor, salvo prueba en contrario, a la persona natural o jurídica cuyo nombre aparezca en dicha obra en la forma usual.

Dicho titular está, además, legitimado para ejercer en nombre propio los derechos morales sobre la obra incluyendo la facultad para decidir sobre la divulgación.

Todo lo cual se entiende sin perjuicio de las estipulaciones y reservas expresas entre los autores y el productor.

Misión

Incentivar y orientar a los jóvenes sobre este deporte muy poco conocido en el país llamado squash y contribuir en la formación integral mediante propuestos tecnológicos sobre actividades sobre el grupo objetivo y prolongar su estilo de vida y suplir todas las carencias informativas sobre estas actividades y cubrir las carencias mediante una sitio web ilustrativo.

Visión

Desarrollar un comportamiento comprometido en lograr un equilibrio emocional y físico con una revisión constante que impulse al mejoramiento de las estrategias y motivar a la existencia clubs gratuitos o bajos costos asequibles para la sociedad y mantener una comunicación permanente con los usuarios promoviendo el desarrollo personal y profesional.

Beneficiarios

Con la aplicación de esta propuesta los beneficiarios directos serán todas las personas que realicen la práctica de este deporte, los jóvenes que se encuentran en el sector de Samborondón quienes tendrán el patrocinio de la Alcaldía para la práctica de este deporte, la página web que se va a realizar explicará paso a paso la forma en que se practica

este deporte y permitirá a los usuarios conocer un poco más de los concursos que se realicen en el país, el cual le dará acceso a la participación continua, se plantea la idea de actualizar la website constantemente para poder mantener al tanto a los jóvenes por medio de videos la ejecución de este deporte llamado squash. Por otra parte logrará que el cantón muestre mayor atención por la necesidad del sector y prestar la ayuda para que esta propuesta tenga la mayor acogida en la población. Quienes también podrán gozar de esta página interactiva es toda la comunidad dentro y fuera del país que deseen información acerca de este deporte que servirá como herramienta de difusión en todo el mundo

IMPACTO SOCIAL

En el país no se cuenta con una página web para difundir este deporte a los ciudadanos el squash es un deporte poco inusual se practica en otros países sus técnicas no son tan complejas una vez que se lo domina con la práctica este tiende a ser muy divertido en necesario comunicar a los jóvenes de la ciudad de Guayaquil, sobre este deporte y que logre un papel en la sociedad presentado con un diseño innovador y atractivo para todo público interesado con una reflexión social y cultural.

Gracias a las invocaciones tecnológicas los usuarios tienen los beneficios de lucrarse con los contenidos de diversos intereses, los internautas son aquellos que se encargan del manejo de los sitios web y poder transmitir al público un mensaje en el mundo entero aporta con contenidos.

CONCLUSIÓN

Es indispensable que el deporte forme parte de la vida de la población ecuatoriana, hacer de los tiempos libres momentos de recreación, en especial para el público más joven, existen varios sitios

webs que sirven para cubrir tipo de dudas sobre algún tema e incluso cuentan con ciertas aplicaciones interactivas que sirven para orientar a los usuarios, la elaboración de la página web de squash servirá de gran aporte para la sociedad y la comunidad deportiva.

DEFINICIÓN DE TÉRMINOS RELEVANTES

Audiovisuales

Hace referencia conjuntamente al oído y a la vista.

Bitmap

Representación binaria en la cual un bit o conjunto de bits corresponde a alguna parte de un objeto como una imagen o fuente. Por ejemplo, en sistemas monocromáticos, un bit en el mapa de bits representa un pixel en pantalla.

Contrapuesta

Poner juntas varias cosas, una al lado de la otra o frente a frente, para encontrar parecidos y apreciar diferencias entre ellas.

Footer

Título al pie de la hoja

Html

Es el lenguaje que se emplea para el desarrollo de páginas de internet. Está compuesto por una serie de etiquetas que el navegador interpreta y da forma en la pantalla. HTML dispone de etiquetas para imágenes, hipervínculos que nos permiten dirigirnos a otras páginas, saltos de línea, listas, tablas.

Java

Es un lenguaje de programación orientado a objetos que se popularizó a partir del lanzamiento de su primera versión comercial de amplia difusión, la JDK 1.0 en 1996.

Jpg

on las siglas de Joint Photographic Experts Group, el nombre del grupo que creó este formato. jpg es un formato de compresión de imágenes, tanto en color como en escala de grises, con alta calidad (a todo color).

Let

Ante todo quiero decir que Let significa repetición, ya sea del punto completo o del servicio en cuestión, y que puede cantarse en dos situaciones.

Lúdico

La palabra lúdico es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego, derivado en su etimología del latín “ludus” cuyo significado es precisamente, juego, como actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones, y de las reglas impuestas por la cultura.

Masterización

Desde hace varios años es posible realizar la producción completa un disco en un solo ordenador, y entre todos los procesos que se llevan a cabo, la masterización es el que más intereses despierta.

Php

Hypertext Preprocessor) es un lenguaje de código abierto muy popular especialmente adecuado para el desarrollo web y que puede ser incrustado en HTML.

Página web

Se conoce como página web al documento que forma parte de un sitio web y que suele contar con enlaces (también conocidos como hipervínculos o links) para facilitar la navegación entre los contenidos.

Pixelar

El pixelado es básicamente un efecto indeseado que se produce cuando una imagen se amplía en tamaño y los píxeles que la componen son visibles por el ojo.

Png

Siglas en inglés de Gráficos de Red Portátiles, pronunciadas "ping") es un formato gráfico basado en un algoritmo de compresión sin pérdida para bitmaps no sujeto a patentes.

Plugins

Es una noción que no forma parte del diccionario de la Real Academia Española (RAE). Se trata de un concepto de la lengua inglesa que puede entenderse como “inserción” y que se emplea en el campo de la informática

Render

Renderizar es un término usado en para referirse al proceso de generar una imagen desde un modelo. Este término técnico es utilizado por los animadores o productores audiovisuales y en programas de diseño en 3D.

Subyace

Se trata de un adjetivo que refiere a aquello que subyace. El verbo subyacer, por su parte, se vincula a permanecer oculto o debajo de alguna cosa.

Servidor net

En Internet, un servidor es un ordenador remoto que provee los datos solicitados por parte de los navegadores de otras computadoras.

Vector

Segmento de recta, contado a partir de un punto del espacio, cuya longitud representa a escala una magnitud, en una dirección determinada y en uno de sus sentidos.

Bibliografía

- Apolo, D., murillo, H., & Gabriela, G. (2014). *Comunicación 360 herramientas para la gestion de comunicacion interna e identidad*. Quito, Ecuador: FCSC.
- Behar, D. (2008). muestra. En *metodologia de la investigacion* (pág. 51). España: shalom 2008.
- Capriotti, P. (2010). *branding corporativo*. chile: printed s.a.
- Chiesa, L. (2010). *La musculacion racional, bases para un entrenamietno organizado*. Madrid: Paidotribo.
- ECUADOR SQUASH TOUR. (24 de 08 de 2013). *squashcity.blogspot.com*. Recuperado el 01 de 08 de 2015, de <http://squashcity.blogspot.com/p/historia-del-squash.html>
- Forteza, A. (18 de 5 de 2011). <http://www.efdeportes.com>. Recuperado el 1 de 08 de 2015, de efdeportes: <http://www.efdeportes.com>
- Galindo, L. (2011). Observacion. En *Tecnicas de la investigacion y comunicacion* (pág. 3). madrid: pearson educacion.
- Halperín, J. (2009). *la entrevista periodistica*. Editorial Taurus.
- HERNÁNDEZ , Norma. (SEPTIEMBRE de 2011). *Resumen sobre Psicología Cultural*. (U. N. MÉXICO, Ed.) Recuperado el 13 de OCTUBRE de 2013, de <http://www.academia.edu/>: http://www.academia.edu/975354/Psicologia_Cultural_-_Lethy_Hernandez
- Hernández S, R. (24 de 03 de 2010). *metodologiadelainvestigacion*. Recuperado el 21 de 5 de 2015, de <https://sites.google.com/site/metodologiadelainvestigacionb7/capitulo-5-sampieri>
- Hernández, A. (2011). *psicologia del deporte*. Buenos Aires: efdeportes s.a.
- Hernández, Fernández, & Baptista. (2009). ESTUDIOS DESCRIPTIVOS. En *Meodologia d ela investigación* (pág. 71). México: panamericana impresos S.A.
- Hernández, M., & Sánchez, M. (2013). *TU "SECOND LIFE". EL OCIO DE LOS JOVENES*. Madrid, España: printed in España bobuk.

- Hernández, R. (2009). Metodología de la investigación. En *método* (pág. 278). Colombia: Printed un colombia.
- Jiménez, J. (2011). *planificacion del entrenamiento deportivo*. medillin: funambulos editores.
- KINGMAN, Eduardo. (2008). Identidad, mestizaje,hibridacion. *revista PROPOSICIONES*, 34.
- Macmillan, N. (2010). *nutricion deportiva*. Chile: euv.cl.
- PÉREZ, O. (2009). Méto*d* deductivo. En *Importancia de la investigacion* (pág. 68). México: ladarius.
- Sabino, C. (2009). la encuesta. En *Proceso de la encuesta* (pág. 130). Caracas: Panapo.
- Sabino, C. (2009). Proceso de la investigacion. Buenos Aires: lumen, Buenos Aires.
- Villoro, C., & Martínez, C. (2012). deporte y sociedad. *IBERO*, 9.

ANEXOS



Universidad de Guayaquil
Facultad de Comunicación Social
Carrera de Diseño Grafico

Encuesta dirigida a los jóvenes aprendices del Cantón Samborondón

ENCUESTAS A LOS DEPORTISTAS

Objetivos: Esta encuesta se realizó con la finalidad de saber si los deportistas desean que exista una mejor difusión de los eventos en la práctica de este deporte.

Instrucciones

Apoyar contestando como pertenezca a la fila que refleja en el siguiente cuadro de valor. La encuesta es secreta y no necesita de los datos personales. Conforme su sincera respuesta será el éxito de la información requerida

Valor
MA. Muy de acuerdo
D. De acuerdo
I. Indiferente
ED. En desacuerdo
TD. Totalmente en desacuerdo

Universidad de Guayaquil
Facultad de Comunicación Social
Carrera de Diseño Gráfico

Encuesta dirigida a los jóvenes aprendices del Cantón Samborondón

No.	PREGUNTAS	ALTERNATIVAS					
			MA	DA	I.	ED.	TD
1	¿Supone usted que el deporte squash es practicado o conocido por muchas personas en el Ecuador?						
2	¿Sabe usted de algún lugar en el sector Samborondón, donde exista alguna entidad, que apoye al squash y otras disciplinas deportivas?						
3	¿Considera usted que en el sector Samborondón se debe dar a conocer sobre este deporte llamado Squash?						
4	¿Está usted de acuerdo que en el país se realicen campeonatos de este deporte?						
5	¿Le gustaría a usted en algún momento practicar este deporte?						
6	¿Estaría usted de acuerdo con la realización de una campaña publicitaria o difusión del deporte Squash?						
7	¿Considera usted que las personas deberían obtener información del squash como deporte a través de un sitio web?						
8	¿Estaría usted de acuerdo que en el sector Samborondón haya alguna entidad cercana a su comunidad donde se pueda practicar este deporte Squash gratuitamente?						
9	¿Sabía usted que este deporte lo practican niños, jóvenes y adultos a nivel mundial?						
10	¿Considera usted que si la autogestión es un camino rentable que beneficia a la difusión del Squash, apoyaría adquiriendo productos que lo identifiquen, como camisetas, chompas, gorras, llaveros, esferos u otros?						

FOTOGRAFÍAS



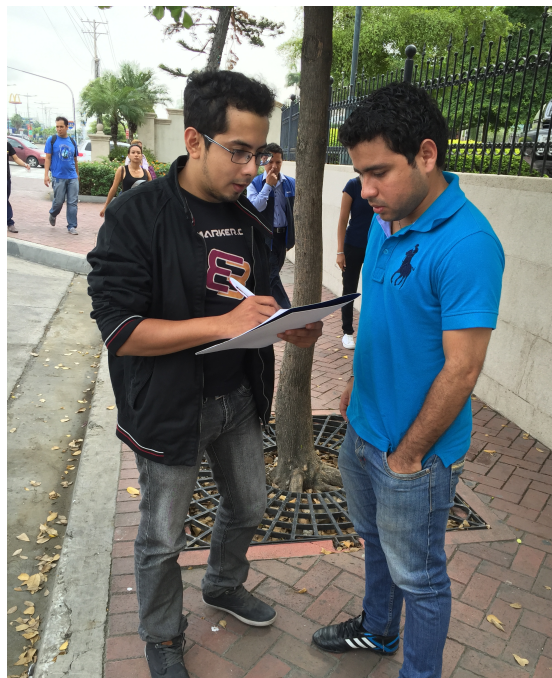
Entrevista a Nina Vicuña.



Recepción de aprobación de la Alcaldía GAD Samborondón, para la realización del proyecto de titulación.



Instalaciones de la Municipalidad de Samborondón



Toma de encuestas a jóvenes residentes en el sector de Samborondón, afueras del Village Plaza.



Toma de encuestas a jóvenes residentes en el sector de Samborondón, afueras del Village Plaza.



Toma de encuestas a jóvenes residentes en el sector de Samborondón, afueras del Village Plaza.