

# UCUENCA

## Universidad de Cuenca

Facultad de Artes

Carrera de Diseño Gráfico

**Diseño y publicación un sitio web informativo e interactivo para el Hogar Infantil Tadeo Torres**


Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Diseñador Gráfico

**Autor:**

David Patricio Jiménez Peña

**Director:**

Santiago Andrés Escobar Cobos

**ORCID:**  0000-0003-3086-6668

Cuenca, Ecuador

2025-07-07

## Resumen

Este proyecto de titulación propone el diseño y publicación de un sitio web informativo e interactivo para el Hogar Infantil Tadeo Torres (HITT), ubicado en Cuenca, Ecuador. El objetivo principal es proporcionar una plataforma digital que permita gestionar donaciones, solicitudes de voluntariado, prácticas estudiantiles e informar sobre procesos de adopción. Se utilizó la metodología de los cinco planos de Jesse James Garrett, enfocándose en una experiencia de usuario clara, accesible e intuitiva, adaptada a diferentes tipos de público. Para el desarrollo se emplearon herramientas como Adobe XD y WordPress, combinando criterios de diseño UI/UX, arquitectura de la información y estrategias de marketing digital. El sitio responde a la necesidad urgente del HITT de mejorar su visibilidad pública y fortalecer su red de apoyo, optimizando la comunicación con sus públicos objetivo. Además, se llevaron a cabo pruebas de usabilidad con distintos perfiles de usuario para validar la estructura, navegación y comprensión del sitio. Aunque el proyecto no contempla mantenimiento futuro ni análisis de métricas, constituye un avance significativo en la modernización de los procesos comunicacionales del hogar.

*Palabras clave del autor:* diseño, interfaz, web



El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Cuenca ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por la propiedad intelectual y los derechos de autor.

Repositorio Institucional: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

### Abstract

This graduation project presents the design and publication of an informative and interactive website for the Tadeo Torres Children's Home (HITT) in Cuenca, Ecuador. The aim is to create a digital platform to manage donations, volunteer applications, student internships, and provide information about the adoption process. The methodology of the five planes by Jesse James Garrett was applied, focusing on user experience and intuitive design. Tools such as Adobe XD and WordPress were used to develop a user-centered, accessible interface. Usability tests were conducted to validate the design and functionality.

*Author Keywords:* design, interface, web



The content of this work corresponds to the right of expression of the authors and does not compromise the institutional thinking of the University of Cuenca, nor does it release its responsibility before third parties. The authors assume responsibility for the intellectual property and copyrights.

Institutional Repository: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

## Índice de contenido

Introducción, Justificación e Importancia .....	8
Estado del Arte.....	9
Objetivos .....	10
Objetivos Específicos .....	10
<b>1. Capítulo 1 Elementos de la Experiencia de Usuario .....</b>	<b>11</b>
1.1.    Arquitectura de la Información .....	11
1.2.    Publicidad en la Web .....	11
1.2.1.    Marketing Estratégico en la Web.....	12
1.2.2.    Programas publicitarios de los hogares de acogida.....	13
1.3.    Diseño .....	13
1.3.1.    UI.....	13
1.3.2.    UX.....	14
1.4.    Sitios Web .....	14
1.5.    Herramientas Digitales/ Wordpress/ Adobe Xd.....	15
1.6.    Orfandad en Cuenca.....	15
1.6.1.    Hogar Infantil Tadeo Torres .....	16
1.6.2.    MIES.....	16
<b>2. Capítulo 2 Metodología y Experiencia de Usuario.....</b>	<b>17</b>
2.1    Recorrido Metodológico .....	17
2.2    Introducción a la Metodología .....	18
Arquitectura de la Información (metodología) .....	18
Jesse James Garret .....	18
2.3    Fase de Estrategia .....	20
2.4    Necesidades del Usuario .....	20
2.4.1    Información del Problema .....	20
2.4.2    Requerimientos del Establecimiento.....	20
2.4.3    Investigación de Campo.....	21
2.4.4    Modelados de Usuario .....	21

---

2.5	Fase de Enfoque.....	23
2.5.1	Definición de funciones .....	24
2.5.2	Definición de Contenido .....	24
2.5.3	Requerimientos .....	25
2.5.4	Especificaciones funcionales .....	26
2.5.5	Requerimientos de Contenido .....	27
2.6	Fase de Estructura .....	28
2.6.1	Arquitectura de la información .....	28
2.6.2	Flowchart.....	32
2.7	Fase de Esqueleto .....	33
2.7.1	Diseño de Interfaz y Navegación .....	33
2.7.2	Wireframes .....	33
2.7.3	Pruebas de Usabilidad .....	38
<b>3.</b>	<b>Capítulo 3 Implementación .....</b>	<b>42</b>
3.1	Fase de Superficie .....	42
3.1.1	Línea gráfica .....	42
3.1.2	Cromática .....	43
3.1.3	Tipografía .....	44
3.1.4	Retícula .....	45
3.2	Dominio (www.hogartadeotorres.com).....	46
3.2.1	Compra.....	46
3.2.2	Conexión .....	46
3.3	Sitio Web (www.hogartadeotorres.com) .....	48
3.3.1	Página de Inicio.....	48
3.3.2	Página de Información .....	48
3.3.3	Página de Colaborar .....	49
3.3.4	Página de Contacto.....	50
	Tesis.....	52
	Libros .....	52

Páginas Web..... 53

**Índice de Imágenes**

Ilustración 1 Planos de la Experiencia del Usuario .....	19
Ilustración 2 Modelado de Usuario 1.....	22
Ilustración 3 Modelado de Usuario 2 .....	23
Ilustración 4 Estudiante 1 ordenando las tarjetas de menú.....	29
Ilustración 5 Mujer adoptante ordenando las tarjetas de menú.....	30
Ilustración 6 Flowchart final.....	32
Ilustración 7 1.1. Pantalla de Inicio en la que se muestran noticias y/o eventos relevantes .	34
Ilustración 8. Pantalla de información en la que se muestran estadísticas y datos que se pueden mostrar al público general .....	35
Ilustración 9. Pantalla de Colaborar en la que se muestra una breve información sobre las donaciones y su botón de acción para ser enlazado a un formulario para crear un registro de datos.....	36
Ilustración 10. Pantalla de Contacto en la que se muestra la dirección a manera de croquis, conjuntamente con la dirección escrita y números de teléfono a los que se puede contactar para consultas.....	37
Ilustración 11 3.1. Pantalla de Colaborar en la que se muestra una breve información sobre las donaciones y su botón de acción para ser enlazado a las cuentas bancarias del HITT.....	38
Ilustración 12 Captura de pantalla de la prueba de usuario 1.....	39
Ilustración 13 Captura de Pantalla de la prueba de usuario 2 .....	40
Ilustración 14 Captura de pantalla de la prueba de usuario 3.....	41
Ilustración 15 Ilustración que muestra un bosquejo que implementa el Material Design de Google .....	42
Ilustración 16 Cromática corporativa del HITT.....	43
Ilustración 17 Cromática del HITT ampliada para uso web.....	43
Ilustración 18 Tipografía Corporativa del HITT .....	44
Ilustración 19 Tipografía Complementaria .....	44
Ilustración 20 Tipografía Complementaria .....	45
Ilustración 21 Pantalla en Wireframe que muestra el sistema de retícula .....	45
Ilustración 22 Portada del sitio web www.godaddy.com.....	46
Ilustración 23 Página de Inicio pt.1 .....	48
Ilustración 24 Página de Información pt. 1 .....	49
Ilustración 25 Pantalla de Colaborar.....	50
Ilustración 26 Pantalla de Contacto .....	51

## I. Introducción, Justificación e Importancia

El diseño y publicación de un sitio web para el Hogar Infantil Tadeo Torres (HITT) es un proyecto que tendrá un gran impacto en las actividades que este centro realiza. Esto gracias a la organización y el orden que brinda un sitio web para favorecer y facilitar ciertos procesos como lo son la donación de alimentos, víveres y dinero, el reclutamiento de voluntarios para la realización de actividades extracurriculares, así como la admisión de estudiantes para realización de prácticas dentro del establecimiento, entre otras. Además, se considera que las aplicaciones y sitios web son una de las mejores herramientas para impulsar estrategias publicitarias, y esto será tomado en cuenta para desarrollar la investigación de conceptos.

El Hogar Infantil Tadeo Torres es una fundación parcialmente financiada por la Conferencia San Vicente de Paul, pero necesita un medio desarrollado conforme a su línea gráfica en el cual pueda gestionar donaciones, postulaciones de voluntariado y brindar información sobre los procesos de adopción. La supervivencia de la fundación depende en gran medida de la publicidad y de la cantidad de personas que la conozcan. Desde el diseño se ha propuesto aportar con la creación del concepto de un sitio web especializado en brindar información y, al mismo tiempo, poner en práctica estrategias publicitarias que ayuden a difundir sus principios y objetivos.

Si bien el objetivo del proyecto es diseñar y publicar un sitio web como herramienta publicitaria e informativa para el hogar de acogida, para llegar a esto, se tiene que analizar, revisar y filtrar las necesidades del establecimiento que el sitio web posiblemente pueda resolver o solventar. Al mismo tiempo, se tiene que implementar la cromática, tipografía y línea gráfica corporativa del establecimiento en la interfaz del sitio, pues este debe mostrar claramente que forma parte del hogar de acogida.

Por último, pero no menos importante, se necesita producir un prototipo interactivo de la interfaz gráfica para la demostración de su correcta funcionalidad, pues esta será el esquema base para la posterior publicación del sitio web. Para esto se necesitará implementar distintas herramientas enfocadas al diseño web como Adobe Xd, WordPress y posiblemente Dreamweaver. No se tiene contemplado dentro del proyecto de titulación realizar actualizaciones periódicas ni el mantenimiento del sitio web, de la misma manera tampoco se planea medir la efectividad publicitaria del sitio por falta de tiempo y recursos al momento de la realización del proyecto.

Para la realización de este proyecto de titulación se ha tomado en cuenta y acoplado al mismo la metodología de Jesse James Garrett llamada Arquitectura de la Información (Garrett, 2011). En esta, la creación de una interfaz web se divide en cinco planos: el primero, llamado Plano de Estrategia, en el cual se define qué es lo que se quiere lograr con el sitio web y, para ello, se realizará un estudio detallado del problema. El segundo plano, conocido como Fase de Enfoque, es en el que se analiza cuál es el requerimiento principal, el cual se transformará en el objetivo del proyecto. La tercera fase, llamada Etapa de Estructura, es en la cual se definirá cómo se organiza la información y las funciones del sitio web. Posteriormente, en la fase cuatro, llamada Plano Esquema, se analizará cómo se va a distribuir visualmente la información y funciones, en donde se creará un prototipo para realizar pruebas con distintos tipos de usuarios. Por último, en la quinta etapa, llamada Plano Superficie, el objetivo es manejar la experiencia de usuario y cómo los usuarios van a percibirla.

## I. Estado del Arte

En el siguiente estado de arte se analizarán dos aspectos importantes para la creación, desarrollo e implementación del proyecto de titulación. Por una parte, se tuvo en cuenta bibliografía relacionada con sitios web y su estructura, y por otra parte se analizaron artículos sobre la orfandad y la labor realizada con centros de acogida de niños, niñas y adolescentes en estado de vulnerabilidad (NNA).

El primer documento titulado *Diseño de una plataforma web como medio de aprendizaje para niños de Cuenca de 9 a 12 años* (Patiño Jadán, 2022), un proyecto de titulación, trata de la creación de un sitio web interactivo-pedagógico. Esta aplicación o sitio web serviría para mejorar los procesos de aprendizaje en niños de diferentes centros educativos del país siendo así un apoyo para profesores y sus asignaturas.

Un segundo proyecto de titulación llamado *Diseño de la Interfaz Gráfica de Usuario de una plataforma web para facilitar el proceso de prácticas Pre Profesionales de la Universidad de Cuenca* (Alvarado Ramírez, 2021). Un proyecto de titulación que aborda la problemática que padecen muchos estudiantes de la Universidad de Cuenca al tener inconvenientes en el registro de sus prácticas preprofesionales, así como, al estar al tanto de la disponibilidad de las mismas. El proyecto propone como solución la diagramación de un sitio web centrado en darle a los estudiantes una plataforma de información y registro de datos más organizada.

Otro estudio realizado en una tesis llamada *Metodología de referencia de UI, UX e IxD para el desarrollo de aplicaciones en smartphones y smartwatches* (Vásquez Reyes, 2018). Aborda el estudio y crea una metodología referencial para el desarrollo de interfaces; poniendo la experiencia y el diseño de interacción como pilares fundamentales para el desarrollo e implementación de la misma.

Un libro titulado *Microinteractions* (Saffer, 2013) es un libro que estudia la importancia de las micro interacciones en distintos medios interactivos para el autor del libro, el cual, se centra en dar pautas específicas para la implementación o deserción de elementos detonantes de emociones y reacciones.

Habiendo analizado lo anterior, se puede deducir que muchos autores coinciden en que hay distintos elementos que interfieren en la creación de sitios o aplicaciones web, muchos de los cuales modifican el comportamiento de los usuarios afectando de manera positiva o negativa la experiencia.

## II. Objetivos

- Diseñar y publicar un sitio web informativo e interactivo para el Hogar Infantil

Tadeo Torres.

## III. Objetivos Específicos

- Recolectar información de los informantes y de posibles usuarios externos.
- Realizar y poner en función la metodología elegida para el proyecto.
- Diseñar, crear y testear el prototipo digital del sitio web en Adobe Xd y su

publicación por medio de Wordpress.

## 1. Capítulo 1

### Elementos de la Experiencia de Usuario

#### 1.1. Arquitectura de la Información

La arquitectura de la información es una práctica de ordenamiento de elementos informativos creada por el *Instituto de Arquitectura de la Información* muy usada en la creación de sitios web y aplicaciones interactivas para dispositivos móviles. Esta conforma un pilar para la tecnología y organización de empresas pues toma en cuenta tres factores muy importantes como lo son:

- El contenido
- Los Usuarios
- El Contexto

Cada una de estos factores tienen una relación de interdependencia, las cuales son transformadas en categorías que se toman en cuenta para realizar la práctica de ordenamiento de información.

Esta estructura es ideal para la creación del sitio web para el Hogar Infantil Tadeo Torres (HITT) pues es la más usada en el mundo del diseño web por su versatilidad y sobre todo tener al usuario como eje central para la creación.

#### 1.2. Publicidad en la Web

La publicidad es una estrategia de *marketing* que usa los medios para divulgar un producto o un servicio con el fin de atraer potenciales consumidores hacia los beneficios de una marca o una empresa e incitarlos a comprar o formar parte de la comunidad interesada por la marca.

No obstante, esa es una definición limitada de la publicidad, que envuelve mucho más que la compra de un producto o la promoción de un servicio. Puesto que en el mundo de los anuncios publicitarios es esencial que los aspectos como el acogimiento, alcance y público objetivo se mantengan siempre en un análisis constante.

Para muchas marcas es importante las facilidades que brindan a sus usuarios para adquirir un producto o un servicio pues éste hace que los mismos tengan todas las facilidades para adquirir lo que la empresa oferte. Varias compañías optan por ampliar su catálogo de lugares

por medio de los cuales se venden y ofertan productos y los sitios web son de las primeras opciones que se piensan explotar.

Los sitios web en sus inicios no servían para nada más que brindar información. Actualmente la llamada Web 3.0 <sup>1</sup> se basa en un nuevo sistema de clasificación altamente ligado a las características y necesidades de los usuarios. Esto significa que la experiencia en las plataformas es mucho más personalizada y brinda aún más facilidades para que los internautas puedan adquirir productos o servicios.

Actualmente las ONGs implementan muchos tipos de publicidad en sus sitios web y por medio de redes sociales. Publicidad que no es desmerecida pues atrae a mucha gente a interesarse por programas de ayuda social, los mismos que dan ganancias reales como son la donación de víveres, dinero, insumos médicos, etc. El HITT al momento no ha tenido mucha interacción con programas publicitarios, pues, como muchos otros centros de ayuda social financiados por el estado, infra valorizan los resultados que puede dar una campaña publicitaria correctamente aplicada.

### 1.2.1. Marketing Estratégico en la Web

En marketing se pueden estudiar un gran número de variables para obtener información sobre el mercado y el consumidor. Sin embargo, ni la mejor investigación de mercados podrá asegurar que esta información traerá beneficio alguno a la empresa, si no se posee una estrategia de marketing definida que pueda interpretar las necesidades, percepciones y deseos del consumidor para transformarlas en acciones que respondan de forma concisa a lo que el mercado requiere hoy, pero también de lo que podría necesitar en el futuro.

De esta manera, el marketing estratégico pensado en la web consiste en el conjunto de técnicas, acciones y pasos que, de forma organizada, analizan un mercado objetivo para detectar oportunidades, soluciones e, incluso, acciones ante posibles crisis para que las empresas puedan prever, resolver y alcanzar los mejores resultados.

En la práctica, una estrategia de marketing se puede comprar como el manual a seguir para alcanzar un objetivo a largo plazo. Esto diferencia al marketing estratégico centrado en la web del marketing operativo, el cual, por el contrario, centra su atención en los resultados a corto

---

<sup>1</sup> Web 3.0. La definición es aún un poco variable, pero en promedio, es una red de datos más inmersiva que personaliza la experiencia de los internautas.

plazo dejando rezagados aspectos clave como la fidelización de los clientes y el sentido de pertenencia hacia una marca.

Por lo tanto, un sitio web es la manera idónea en la que el HITT puede implementar una estrategia de marketing estratégico a largo plazo pues el resto de hogares de acogida e incluso orfanatos de la ciudad de Cuenca no cuentan con un sitio web donde receptor donaciones o bienes externos.

### 1.2.2. Programas publicitarios de los hogares de acogida

Los centros de ayuda social que están bajo la tutela del estado invierten muy poco anualmente en publicidad pues el dinero y presupuesto que reciben es destinado a otros fines que den ganancias tangibles.

Muchos programas son organizados desde el mismo Ministerio de Inclusión Económica y Social, pero en el recuento anual, no dan muchos frutos. En el HITT este panorama no es muy diferente pues el presupuesto está hecho para cuidar la integridad de los niños y niñas mas no gastar en programas publicitarios.

## 1.3. Diseño

### 1.3.1. UI

La interfaz de usuario es el medio con que el usuario puede interactuar con una máquina, equipo, computadora o dispositivo, y abarca todos los puntos de contacto entre el usuario y el equipo. Comúnmente se tiende a que los sitios sean fáciles de usar, aunque en el ámbito informático suele referirse a ellos como "usables", "amigables e intuitivos".

Las interfaces gráficas generalmente permiten llegar a un subconjunto específico de opciones dentro del mismo sitio web, pero el diseño de UI se centra en hacer que esta interfaz brinde las opciones para que el proceso sea lo más fácil posible para el usuario, además de integrar elementos que juegan un papel importante con las emociones y sentidos de las personas.

Muchos sitios de la Web 3.0 integran sonidos, elementos visuales y hasta vibraciones que hacen que la experiencia del usuario sea sorpresiva sin embargo hay que tener cuidado con decoraciones excesivas, Según (Krug, 2006) "Los sitios web realmente no necesitan muchos adornos. Sí, el aspecto cuenta. Si, tiene que parecer presentable, profesional y atractivo. Pero, "¿ostentoso? ", "¿atrayente?" Casi nunca." (p. 188).

La interfaz del sitio web del HITT necesita tener a lo **intuitivo** como prioridad pues parte del público objetivo son personas encima de 40 años, los cuales no interactúan con igual fluidez que muchas personas jóvenes.

### 1.3.2. UX

La experiencia del usuario está condicionada por un conjunto de elementos y factores que interactúan con el usuario, un entorno o un dispositivo en concreto dando como consecuencia una sensación, que, dependiendo del usuario, puede ser positiva o negativa. Dicha sensación depende no solo de los factores relativos al diseño sino de aspectos relativos a las emociones, sentimientos, construcción y transmisión de la marca, confiabilidad del producto, entre otros.

Dentro de la Web 3.0 las opciones y posibilidades para hacer de estas experiencias únicas van aumentando cada vez más con el paso del tiempo pues se crean dispositivos externos que pueden mejorar la misma como por ejemplo la creación de dispositivos que emiten olores o la integración de gafas de realidad virtual que permiten ver un objeto específico dentro de un espacio virtual o por qué no en realidad aumentada.

Muchos sitios de la Web 3.0 integran sonidos, elementos visuales y hasta vibraciones que hacen que la experiencia del usuario sea sorpresiva e impactante pues muy pocos esperan encontrarse con esto en un sitio web. Pero su uso va siendo cada vez más común y muy pronto nos encontraremos con una producción masiva de los mismos. Por lo que el sitio web del HITT podría integrar ahora o en un futuro dichos elementos para hacer que la experiencia del sitio sea única y los usuarios sientan la necesidad de volver.

### 1.4. Sitios Web

Un sitio web es una dirección y a la vez un alojamiento de páginas web fácilmente asequibles a través de un navegador web con conexión a internet. Se vincula por una dirección URL que en la mayoría de casos es la página de inicio. Estos pueden albergar gran cantidad de información entre texto, imágenes, videos y gran contenido multimedia.

Los sitios web actuales actúan de una manera muy eficaz cuando de interacción se trata, pues es posible adaptar las páginas a distintos usuarios y mostrarles lo que realmente necesitan y quieren ver. "La experiencia del usuario no se trata solo del funcionamiento interno de un producto o de la elegancia de su código. Se trata de cómo funciona externamente, donde una persona interactúa con él y tiene que usarlo" (Garrett, 2011, p. 6) [traducción propia].

### 1.5. Herramientas Digitales/ Wordpress/ Adobe Xd

Las herramientas digitales son instrumentos generalmente llamados “programas” que facilitan la creación de productos virtuales con fines estéticos, funcionales, etc. Dichas herramientas actúan bajo un sistema operativo que tiene la capacidad de mostrar la interfaz del mismo al usuario y permitirle explorar.

WordPress es un programa que gestiona la creación y organización y publicación de contenidos web de forma sencilla. Con el mismo es posible crear un sitio web desde cero o usar plantillas alojadas en la plataforma por usuarios. El mismo permite la implementación de *plug-ins* externos, paletas de colores, tipografías, etc.

Adobe Xd es un programa perteneciente a la amplia rama de herramientas digitales para diseño que ofrece Creative Cloud. Este programa sirve para la creación de prototipos digitales de interfaces para sitios web, aplicaciones móviles, programas de computador, etc.

### 1.6. Orfandad en Cuenca

La orfandad dentro de América Latina es un problema sumamente infravalorado pues sus posibles causas son provocadas por muchos factores, algunos incluso muy subjetivos como para ser evaluados o contabilizados. Dentro de los muchos problemas que afronta el tercer mundo, la educación sexual es uno de los más influyentes en cuanto a sobrepoblación se trata puesto que en el continente sudamericano tiene índices muy altos de embarazo adolescente y niños en situación de orfandad, maltrato o abandono.

Ecuador no se queda atrás, pues, en un recuento realizado en el 2018 por el ministerio de inclusión económica y social, en el país existen alrededor de 2.552 niños, niñas y adolescentes (NNA) en hogares de acogida aproximadamente. De los cuales solamente el 10,4% es decir, 239 niños están listos para ser adoptados (con declaratoria de adoptabilidad). De éstos NNA, 123 son de género femenino y 116 de género masculino. Muchos de ellos pertenecientes a grupos étnicos diferentes como afroecuatorianos, mestizos, indígenas y montubios. Van desde los meses de edad hasta los 18 años pues de ahí en adelante el estado no se puede hacer cargo de ellos al haber ya cumplido la mayoría de edad (Urgilés Ecalada, 2018).

En la ciudad de Cuenca, específicamente en el Hogar Infantil Tadeo Torres, la situación se ve un poco más prometedora pues actualmente 29 NNA son los que están en situación de

abandono u orfandad y, solamente 4 de esos NNA son declarados en adoptabilidad, es decir, cerca del 80% de NNA no son declarados adoptables aún.

#### 1.6.1. Hogar Infantil Tadeo Torres

El Hogar Infantil Tadeo Torres (HITT) es un establecimiento que acoge temporalmente niños y niñas en situación de riesgo o abandono. El hogar cuenta con profesionales altamente capacitados para asegurar que la estancia de los niños sea la mejor mientras permanezcan ahí.

El Hogar Infantil Tadeo Torres existe y opera en la ciudad de Cuenca desde 1913 bajo la tutela de la Conferencia San Vicente de Paúl.

En ese tiempo ha contribuido en la adopción y acogida de cientos de niños que han sido abandonados o pertenecido a hogares disfuncionales. Hoy en día bajo la tutela de varios profesionales los niños y niñas se encuentran en un lugar que les brinda todos los cuidados y servicios para lograr esa estabilidad emocional que no pudieron brindarles sus padres.

#### 1.6.2. MIES

El Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES) es una institución pública del estado, creada en 1980, que se encarga de ejercer rectoría y ejecutar políticas, regulaciones, programas y servicios para la inclusión económica y social, teniendo como prioridad a las poblaciones más vulnerables de niñas, niños, adolescentes, jóvenes, adultos mayores, personas con discapacidad y aquellas personas que se encuentran en situación de pobreza.

Dentro de esta población en situación de riesgo se encuentran los niños y niñas que residen en el HITT que, así como toda la población vulnerable de niños y niñas de Cuenca, están constantemente supervisados por empleados y trabajadores del MIES para asegurar que su estado actual sea el idóneo dentro de los hogares de acogida.

## 2. Capítulo 2

### Metodología y Experiencia de Usuario

#### 2.1 Recorrido Metodológico

La rama del diseño que se usará para el proyecto será el Diseño Web. Acompañado de la publicidad puesto que ésta es la rama disciplinar que acompaña al proyecto mediante los conceptos del Marketing Estratégico pues pertenece a las categorías conceptuales de esa disciplina. Para el proyecto de titulación se usará el diseño web que se centra en la creación conceptual de sitios web la cual será el objeto de estudio del proyecto. Para analizar este objeto de estudio se necesita desglosarlo en partes y transformar el UX (Experiencia de Usuario) y el UI (Interfaz de Usuario) en el corpus de análisis del proyecto.

Como referentes bibliográficos se tomarán conceptos de los libros: *Principios Fundamentales del marketing estratégico de Kotler & Armstrong* y *Diseño UI / UX de Steve Krug*. El objetivo del proyecto va de la mano con la problemática la cual radica en que en el Hogar Infantil Tadeo Torres no cuenta con un sitio web por medio del cual brindar información sobre el proceso de adopción, donación y/o voluntariado, siendo todo esto una traba para que el mismo no pueda crecer en el ámbito publicitario.

Debido a lo anterior mencionado se ha propuesto la delimitación del proyecto que va desde crear la interfaz y la posterior publicación del sitio web interactivo, mediante el uso de distintas herramientas de diseño web (Adobe XD, WordPress, DreamWeaver), como herramienta publicitaria siendo la misma que le serviría al Hogar de Acogida como medio para solicitar recursos y brindar información clave para sus visitantes y colaboradores. No se tiene contemplado dentro del proyecto de titulación realizar actualizaciones periódicas ni el mantenimiento del sitio web. Tampoco se tiene planeado medir la efectividad publicitaria del sitio por falta de tiempo y de recursos al momento en el que se redacta este documento.

La elección de la metodología concluyó en que *Elementos de la Experiencia del Usuario* escrita por Jesse James Garrett, arquitecto e informático, sería la metodología idónea para el proyecto pues brinda todas las bases tanto estructurales como visuales para que el sitio web funcione y cumpla los objetivos del establecimiento. Se la consideró porque habla de la jerarquización de la información y su ordenamiento según la interfaz de la página web y la experiencia que genera en sus visitantes. Fue seleccionada debido a que ésta me ayudaría a mí como creador del concepto a saber cómo filtrar y organizar las páginas del sitio web dependiendo del usuario que la visite y de sus necesidades.

Las constantes conceptuales tomadas en cuenta para trabajar con la metodología son: El problema, éste radica en que el Hogar Infantil Tadeo Torres no cuenta con un sitio web por el cual gestionar las solicitudes de voluntariado, adopción y donación que llegan a sus puertas. La necesidad, pues el hogar de acogida amerita un medio por el cual dar a conocer información sobre los procesos de adopción, donación y voluntariado. Los usuarios, que comprenderán jóvenes y adultos con acceso a internet interesados en los procesos de donación de recursos, adopción y vacantes de voluntariado que dispone el Hogar Infantil Tadeo Torres. La creatividad, el diseño y publicación de un sitio web. La Forma y Función, se utilizará Adobe XD, WordPress y Dreamweaver para la construcción de la interfaz, tanto para smartphones como para computadores y tabletas. Visual y conceptualmente se aplicarán las guías y los conceptos del Material Design combinados con el Flat Design para dar un aspecto moderno e intuitivo a la interfaz del sitio web. Su tipografía será elegida cuidadosamente para ser legible por personas con dificultad de visión moderada, más no, nula.

El título final para presentar el proyecto de titulación es: “Diseño y publicación de un sitio web interactivo como herramienta publicitaria e informativa para el Hogar Infantil Tadeo Torres”, pudiendo éste representar la finalidad del proyecto.

## 2.2 Introducción a la Metodología

### Arquitectura de la Información (metodología)

Metodología creada por el informático y arquitecto Jesse James Garrett con la finalidad de crear un esquema que permita tanto a diseñadores, así como programadores, estructurar de una mejor manera los elementos que conforman la experiencia del usuario al momento de usar un sitio web o una aplicación.

Esta metodología cuenta con cinco fases estructurales conectadas una tras otra, las cuales van desde el análisis del problema y recolección de información hasta la creación de la interfaz gráfica y estructural. Estos niveles dependen el uno del otro, sin embargo, pueden ir cambiando dependiendo de la arquitectura de la página web o de las funciones que se le quieran añadir o descartar.

Jesse James Garret

Jesse James Garrett es un diseñador de experiencia de usuario afincado en San Francisco y cofundador de la empresa de consultoría de estrategia y diseño Adaptive Path. Garrett es autor de *The Elements of User Experience* (Elementos de la experiencia del usuario), un modelo conceptual de diseño centrado en el usuario que se publicó por primera vez como

esquema en 2000 y posteriormente como libro en 2002. Creador también del Vocabulario Visual, primer algoritmo estandarizado para el diseño de interacción. (“Jesse James Garrett”, 2021)

Aunque en un principio el libro estaba orientado al diseño web, *The Elements of User Experience* (Los Elementos de la Experiencia de Usuario) se ha adaptado a otros campos como el diseño industrial y de software y conjuntamente con *The Nine Pillars of Successful Web Teams* (Los Nueve Pilares de Equipos Web Exitosos), Garrett creó un ensayo en el campo de la arquitectura de la información en evolución.

Para la creación del proyecto nos basaremos en la metodología inmersa en *The Elements of The User Experience* de Jesse James Garret (Garrett, 2011) Libro en el que se detalla que existen cinco planos para asegurar que el resultado final sea concreto y funcional. En este capítulo se describe el proceso de los cuatro primeros planos y el quinto plano estará especificado en el capítulo 3.

Los elementos de la experiencia de usuario es una metodología que habla principalmente de la importancia de la segmentación de los “planos” en el desarrollo de páginas y de aplicaciones web. La metodología divide sus capítulos en cada uno de los planos de la siguiente imagen:

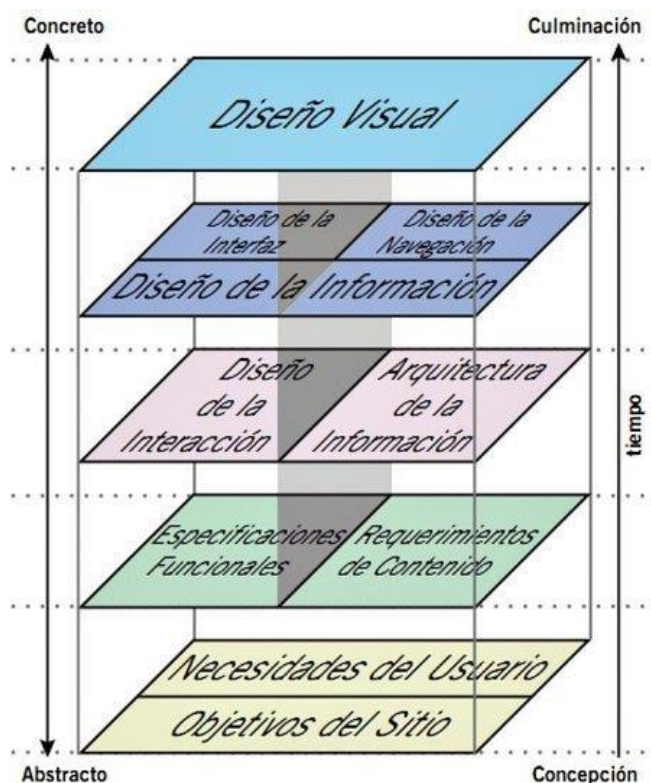


Ilustración 1 Planos de la Experiencia del Usuario

## 2.3 Fase de Estrategia

En esta etapa se realiza un estudio detallado del problema para definir qué es lo que se quiere lograr con nuestro sitio web y se plantea la pregunta: “¿Cuál es el objetivo del sitio web?” y ¿Por qué estamos haciendo este producto?

El objetivo del sitio web está dado directamente por las necesidades del HITT.

## 2.4 Necesidades del Usuario

Para definir las necesidades del usuario se realizó una investigación de campo de la que se extrajo información relevante. La segmentación de la información y de los usuarios, nos ayuda a entender de mejor manera las necesidades de los usuarios y de qué manera la estructura del sitio web puede ayudar a solventarlas.

### 2.4.1 Información del Problema

El Hogar Infantil Tadeo Torres tiene un problema de recolección de recursos provenientes de donadores que, por falta o distorsión de información, no tienen claro cuáles son los canales para realizar este tipo de actividades. Además, este problema de falta de información se extiende a otras ramas como la admisión de voluntarios y hasta de estudiantes que solicitan cupos para la realización de sus prácticas preprofesionales.

### 2.4.2 Requerimientos del Establecimiento

Otro requerimiento igual de importante es la promoción del establecimiento en el medio local. El Hogar Infantil Tadeo Torres necesita moverse <sup>2</sup> y promocionarse dentro de la comunidad de ONGs del Ecuador para, por medio de la publicidad, atraer a más gente interesada en los ideales del establecimiento.

El requerimiento más puntual del establecimiento es la recepción de bienes, ya sean personas, víveres, dinero, juguetes, etc. Necesita ser gestionado desde un solo lugar. El

---

<sup>2</sup> Moverse. Implementar estrategias publicitarias que le den relevancia en el medio.

hogar infantil Tadeo Torres no tiene un medio por el cual gestionar toda la ayuda potencial que podría recibir.

### 2.4.3 Investigación de Campo

El HITT no mantiene un registro global de sus usuarios. La información que me pueden brindar está individualizada y un poco desordenada. Desde los inicios operacionales del HITT, sus servicios han contribuido para que 8 niños puedan encontrar un hogar y una familia propicia. Actualmente en sus instalaciones se encuentran alrededor de 27 niños menores a 13 años, de los cuales solamente 7 son aptos para su reubicación o adopción.

En otros datos tenemos que desde que el HITT empezó sus funciones ha recibido la ayuda voluntaria de 7 miembros temporales en las áreas de cuidado infantil y psicología, así como brindando talleres y cursos vacacionales.

El HITT no mantiene un registro unificado de los donadores y las cifras alcanzadas son privadas para personal externo a la institución.

Actualmente se está incorporando la posibilidad de que estudiantes asistan al HITT para cumplir con prácticas universitarias. Para esto se ha realizado un convenio con la Universidad Católica de Cuenca.

### 2.4.4 Modelados de Usuario

En este apartado crearemos perfiles ficticios de posibles o potenciales usuarios del sitio web. Jesse James Garrett nos dice que este proceso es sumamente importante porque: “Collecting all sorts of data about your users can be incredibly valuable, but sometimes you can lose sight of the real people behind all the statistics.” (Garrett, 2011, p. 45)

En otras palabras, aunque recopilar datos de los usuarios puede ser muy útil, existe el riesgo de olvidar que detrás de los números hay personas reales. Debido a que no todos los potenciales usuarios forman parte de la data del HITT.



<p><b>Alan Cooperfield</b> Extranjero Nacionalizado</p>  <p>Instagram Facebook WhatsApp</p>	<p><b>Campo demográfico</b></p> <p>Edad: 55 años</p> <p>Género: Masculino</p> <p>Lugar de residencia: Cuenca - Ecuador</p> <p>Lugar de Nacimiento: LA - USA</p> <p>Estado civil: Casado</p> <p>Trabajo: No trabaja, jubilado</p> <p>Otras ocupaciones: Ayudar ONGs</p> <p>Hijos: 3</p>	<p><b>Campo Psicográfico</b></p> <p><b>Personalidad</b></p> <p>Alan es una persona relajada, llegó a Ecuador para vivir sus años de retiro con su esposa, la mayor parte del tiempo pasa en la casa cuidando a sus perros y plantas. Socializa solamente con otros extranjeros nacionalizados al igual que él y su dinero de la jubilación lo dona a la caridad o ayudando en juntas benéficas.</p> <p><b>Motivaciones</b></p> <p>Alan y su esposa esperan poder avanzar en un proceso de adopción y tener un niño en situación de orfandad a su cuidado. Esperan también en unos años formar una organización sin fines de lucro que se encargue de la recolección de recursos para niños en orfanatos, casas de acogida y centros de cuidado infantil.</p> <p><b>Escenario</b></p> <p>Alan comienza su día dando un paseo matutino con su esposa, mientras revisa brevemente su teléfono para hacer una pequeña donación a un refugio de animales. Durante la tarde, se dedica a sus actividades cotidianas. Por la noche, antes de dormir, organiza una videollamada con el orfanato para recibir una actualización sobre los niños que apoya.</p>
<p><b>Samantha Urgilés</b> Estudiante de odontología</p>  <p>Instagram Facebook WhatsApp Snapchat</p>	<p><b>Campo demográfico</b></p> <p>Edad: 21 años</p> <p>Género: Femenino</p> <p>Lugar de residencia: Cuenca - Ecuador</p> <p>Lugar de Nacimiento: Cuenca - Ecuador</p> <p>Estado civil: Soltero</p> <p>Trabajo: No trabaja</p> <p>Otras ocupaciones: Ver novelas</p> <p>Hijos: 0</p>	<p><b>Campo Psicográfico</b></p> <p><b>Personalidad</b></p> <p>Samantha Urgilés es una persona que le gusta mantenerse siempre proactiva, la mayor parte del tiempo pasa buscando maneras nuevas de ganar dinero o de ayudar a sus familiares. Es buena memorizando cosas y tratando con niños y animales.</p> <p><b>Motivaciones</b></p> <p>Samantha ansía terminar la universidad para poder dedicarse de lleno a su profesión y poder adquirir las cosas que sus limitaciones económicas no le permiten. Además, tiene la esperanza de abrir un negocio de plantaciones y arreglos con suculentas, cactus y demás plantas de fácil mantención.</p> <p><b>Escenario</b></p> <p>Samantha comienza su día arreglando su habitación y alimentando a sus perros. Luego, revisa rápidamente su teléfono para organizar una pequeña donación al orfanato. En la tarde, asiste a sus clases virtuales, y por la noche, dedica un tiempo a revisar actualizaciones sobre el orfanato y coordina una videollamada con el equipo para discutir proyectos futuros.</p>

Ilustración 2 Modelado de Usuario 1

<p><b>Steven Krungberg</b> Psicólogo educativo</p>  <p>Instagram Facebook Snapchat</p>	<p><b>Campo demográfico</b> Edad: 27 años Género: Masculino Lugar de residencia: Cuenca - Ecuador Lugar de Nacimiento: Belfast - Reino Unido Estado civil: Soltero Trabajo: Trabajos temporales Otras ocupaciones: Psicólogo Voluntario Hijos: 0</p> <p><b>Campo Psicográfico</b> Personalidad Steven es un joven proactivo, se siente encerrado y se aburre cuando se encuentra en un solo lugar por varios meses. Le gusta mucho viajar, a otros lugares en donde se siente útil, en los mismos en donde aprender y enseñar se le hace muy fácil. Le gusta integrarse en comunidades donde sabe que lo necesitan.</p> <p><b>Motivaciones</b> Conocer el mundo. Steven quiere recorrer lugares por los cuales su familia o amigos no han estado y recopilar historias, anécdotas que surjan espontáneamente mientras brinda ayuda a personas que lo necesitan. Le gustaría trabajar a distancia con ONGs y viajar cuando sea necesario, y cuando no, también.</p> <p><b>Escenario</b> Steven comienza su día en la comunidad andina revisando las páginas de organizaciones que apoyan causas sociales en otros países. Asegura conocer los objetivos y misión de cada una. Durante el resto del día, acompaña a los lugareños en sus actividades. Por la tarde, regresa al refugio para revisar su negocio heredado y coordinar acciones con representantes de ONGs en Latinoamérica.</p>
<p><b>Ana Sofía Reyes</b> Cirujana</p>  <p>Instagram Facebook WhatsApp Snapchat</p>	<p><b>Campo demográfico</b> Edad: 57 años Género: Femenino Lugar de residencia: Cuenca - Ecuador Lugar de Nacimiento: Cuenca - Ecuador Estado civil: Casada Trabajo: Cirujana Oncóloga Otras ocupaciones: Cuido un huerto en su casa Hijos: 3</p> <p><b>Campo Psicográfico</b> Personalidad Ana es una señora realizada, o al menos así lo siente. Cree que ha tenido todo lo que necesitaba y hasta lo que no. Sin embargo, sabe que no todo el mundo tiene las mismas oportunidades que ella y siente la necesidad de aportar parte de lo que gana en ayudar a ONGs en Cuenca.</p> <p><b>Motivaciones</b> Sus hijos son su pilar más importante, su prioridad en ésta etapa de su vida es hacer que a sus nietos nunca les falte nada y aún así ayudar a otros niños también. No todo en el mundo puede ser malo, así que ella aporta su grano de arena en la búsqueda de la felicidad de familias y niños que no son parte de su círculo social.</p> <p><b>Escenario</b> Ana regresa a casa después de una cirugía larga, pero se siente motivada por la cercanía de la Navidad y por los regalos que debe organizar para su familia. Sin embargo, su principal preocupación es la ayuda que quiere enviar a un orfanato en Cuenca. Los contactos que ha encontrado están desactualizados o fuera de línea, y no sabe si podrá concretar la donación a tiempo.</p>

Ilustración 3 Modelado de Usuario 2

## 2.5 Fase de Enfoque

Jesse James Garrett (Garrett, 2011) en el plano enfoque menciona que los humanos hacemos algunas cosas porque hay valor en el resultado. Definir el enfoque del proyecto es un proceso valioso que, a su vez, da un resultado valioso.

El enfoque del proyecto es, mediante un sitio web, resolver los problemas de recepción de información que tiene actualmente el HITT, los cuales tratarán de mediarse con distintas funcionalidades detalladas a continuación

### 2.5.1 Definición de funciones

En este apartado se definen las funciones que va a cumplir obligatoriamente el sitio para poder resolver la problemática principal.

Jesse James Garret dice que:

“El proceso es valioso porque lo obliga a abordar posibles conflictos y puntos difíciles en el producto mientras todo sigue siendo hipotético. Podemos identificar lo que podemos abordar ahora y lo que tendrá que esperar hasta más adelante.” (Garrett, 2011) (p,77)

Porque es importante saber cuáles son las falencias de la idea antes de ponerla en marcha.

Como se pudo notar en la fase de estrategia, hay ciertas necesidades y requerimientos por parte de los usuarios y del plantel que necesitan ser solventadas. El sitio web, si bien no puede de manera estricta solucionar todo, hay ciertas funciones que podría tener, que ayuden a resolver y agilizar algunos procesos o servicios. Dichas funciones puntuales son:

- Establecer un formulario que recopile información de postulantes a voluntarios.
- Establecer un formulario que recopile información de postulantes al programa de prácticas estudiantiles.
- Brindar información sobre números de cuentas para depósitos y donaciones.
- Brindar información sobre el proceso de adopción.
- Brindar información sobre futuros eventos.
- Mostrar información sobre la misión, visión e historia del Hogar Infantil Tadeo Torres.
- Brindar información actualizada sobre vías de contacto para recepción de donaciones.

### 2.5.2 Definición de Contenido

Para esta etapa se debe tener en cuenta lo que se va y no se va a hacer. Si bien se quiere mostrar las cosas que para el Tadeo Torres son prioritarias, se pueden incluir cosas que no parecen necesarias en un inicio porque según Jesse James Garret “Seeing the entire scope mapped out enables you to see connections between individual requirements that might not otherwise be apparent.” (Ver todo el alcance trazado le permite ver las conexiones entre los requisitos individuales que de otro modo no serían evidentes.) Jesse James Garret (2011).

Teniendo en cuenta el contenido va guiado por las funciones, ergo éste sería:

#### 1. Inicio

La página de inicio debe contar con una breve introducción textual y visual del sitio, links hacia acciones rápidas dentro de los submenús y acceso rápido a links de interés.

## **2. Noticias**

La página de noticias muestra entradas con información relevante y cronológica de lo que se realiza dentro del HITT

## **3. Información**

Misión, Visión, Historia y FAQ's sobre procesos adoptivos y más preguntas frecuentes.

## **4. Colaborar**

Botones de acciones rápidas a los diferentes formularios sobre:

- Donaciones
- Prácticas Estudiantiles
- Voluntariado
- Ser Patrocinador

## **5. Contacto**

Información sobre cómo contactar a dirigentes del HITT así como una vista aérea o mapas sobre cómo llegar al hogar de acogida, además de un horario de atención para visitas programadas.

### 2.5.3 Requerimientos

Los requerimientos son los elementos o la información que se necesita para que el resultado sea la solución a la problemática bajo la cual se ha creado el proyecto

“Some requirements apply to the product as a whole. Branding requirements are one common example of this; certain technical requirements, such as supported browsers and operating systems, are another.” (Garrett, 2011, p. 82)

Es decir, algunos requisitos afectan a todo el producto, como las exigencias relacionadas con la identidad de marca o la compatibilidad técnica con navegadores y sistemas operativos.

Según Jesse James Garrett, la manera más fácil de encontrar información sobre los requerimientos, es preguntando directamente a las personas involucradas, las que, por definición, serían parte de nuestros usuarios. Sin embargo, la información que algunos nos brindan, no representa un problema o, por otro lado, no son lo que ellos realmente quieren

resolver porque se les hace difícil pensar que esos problemas en específico tendrían alguna solución. (Garrett, 2011)

Por lo que Jesse James Garrett afirma que: “Sometimes the things people say they want are not the things they actually want. It’s not uncommon for anyone, when they encounter some difficulty with a process or a product, to imagine a solution.” (Garrett, 2011, p. 134)

O, en otras palabras, a menudo, lo que las personas dicen que necesitan no refleja sus verdaderas necesidades, y frente a una dificultad suelen proponer soluciones que no siempre resuelven el problema real.

El contenido del sitio tendrá tres servicios principales distribuidos en distintos apartados que cumplirán las siguientes funciones:

- Habrá contenido en una pantalla de inicio con información relevante sobre prácticas estudiantiles, el voluntariado y eventos o noticias.
- Se mostrará información sobre el HITT como historia, misión y visión.
- Se mostrará otro apartado con servicios y opciones para colaborar con el HITT como: guías para adopciones, donaciones, y números bancarios para transferencias.
- El cuarto apartado es de contacto en el que se mostrarán redes sociales, números telefónicos y direcciones.

#### 2.5.4 Especificaciones funcionales

Para este apartado Garrett señala un par de consejos para que las especificaciones no queden en el olvido o no suficientemente claras como para no ser olvidadas. Por un lado, tenemos la recepción de información. Ésta debe ser ordenada y fácil de entender. Para esto, el formulario debe contener las preguntas más importantes y específicas; tanto si es un formulario para recibir donaciones como para la admisión de voluntarios, las preguntas deben aclarar:

Como especificaciones generales:

- Funcionará en idioma español, sin descartar la posibilidad de agregar más idiomas en el futuro.
- Funcionará de manera abierta y sin distinción, sin descartar la opción de creación de usuarios.

- Estará implementada la opción de búsqueda por palabras claves.

En caso de ser voluntario postulante:

- La procedencia del sujeto voluntario
- La edad del postulante
- La ocupación del postulante
- Hoja de vida o certificación psicológica
- Tiempo de estadía
- Las intenciones del postulante
- En qué quisiera ayudar
- El “por qué” de su necesidad de ayudar

En caso de ser donaciones:

- La declaración de legitimidad de la procedencia.
- De ser posible, nombres y apellidos de los donantes.
- De ser posible, la suma en dólares del acumulado de las donaciones.
- La procedencia de las donaciones.

Por otro lado, se tiene en cuenta la interacción entre los usuarios y el sitio web. Es por esto que el mismo debe brindar información clara y precisa de lo que se busque. La sobriedad del sitio debe primar sin dejar atrás aspectos gráficos que ayudan que el sitio sea mucho más amigable y cómodo de usar. Es decir, la cromática corporativa y sus combinaciones no deben cansar a la vista, con la cantidad correcta de contraste entre fondo y texto y el suficiente tamaño de caracteres.

### 2.5.5 Requerimientos de Contenido

The expected size of each of your content features has a huge influence on the user experience decisions you will have to make. (El tamaño esperado de cada una de las características de su contenido tiene una gran influencia en las decisiones que tendrá que tomar sobre la experiencia del usuario.) (Garrett, 2011)

Las noticias del sitio irán siempre acompañadas de fotos. En su mayoría las fotos contienen fotos de los niños (con las caras tapadas) en el momento del evento. Las mismas tendrán

aproximadamente 1080 px x 300 px de alto. Generalmente ocupando  $\frac{1}{4}$  de la totalidad de la página o del fragmento activo.

El texto tendrá interlineado de 1 pt. Párrafos con texto corrido de no más de 40 palabras aproximadamente. Tipografía sans serif para títulos, subtítulos y texto. Josefin Slab y Roboto Condensed para textos de corrido. Montserrat para títulos y subtítulos.

## 2.6 Fase de Estructura

Después que los requerimientos han sido definidos, ya tenemos una idea de lo que se va a incluir en el producto final. Sin embargo, los requerimientos no describen cómo las piezas encajan entre sí para formar un todo. Para esto, en la fase de estructura se define la arquitectura de la información y el diseño de las interacciones.

“Interaction design and information architecture share an emphasis on defining patterns and sequences in which options will be presented to users.” (Garrett, 2011).

Es decir, tanto el diseño de interacción como la arquitectura de la información se enfocan en establecer los patrones y secuencias mediante los cuales se presentan las opciones a los usuarios.

“Interaction design and information architecture sound like esoteric, highly technical areas, but these disciplines aren’t really about technology at all. They’re about understanding people—the way they behave and think.” (Garrett, 2011). Aunque el diseño de interacción y la arquitectura de la información pueden parecer campos técnicos y complejos, en realidad se centran en comprender a las personas: cómo piensan y se comportan.

### 2.6.1 Arquitectura de la información

Para conocer cuáles son las acciones, formas de interacción, ramificaciones y relaciones entre los menús y el contenido, tenemos que recurrir al card sorting debido a que esta técnica nos ayudará a conocer cuál será la mejor organización de categorías de navegación que mejor se adapte al modelo mental promedio de los potenciales usuarios del sitio web.

Para esta etapa se procedió a estudiar las conexiones y organización que daban distintos usuarios (3 en concreto) a un sistema vagamente planteado. Se plantearon los objetivos y función del sitio web a cada uno de los usuarios; posteriormente se les entregó tarjetas con

los servicios y contenido. Se agregó la posibilidad de agregar o quitar algún servicio que consideren pertinente o no.

Usuario 1



Ilustración 4 Estudiante 1 ordenando las tarjetas de menú

24 años de edad, estudiante universitario

La actividad duró 7 minutos

Decidió dividir los números de teléfono y los números bancarios

Sugirió el nombre de Colaboraciones en lugar del apartado de Servicios.

Conclusión:

Su Flow chart fue organizado como se esperaba.

La opción de dividir los números bancarios y de contacto se agrega.

## Usuario 2



Ilustración 5 Mujer adoptante ordenando las tarjetas de menú

57 años de edad, mujer casada, potencial donante

La actividad duró 12 minutos.

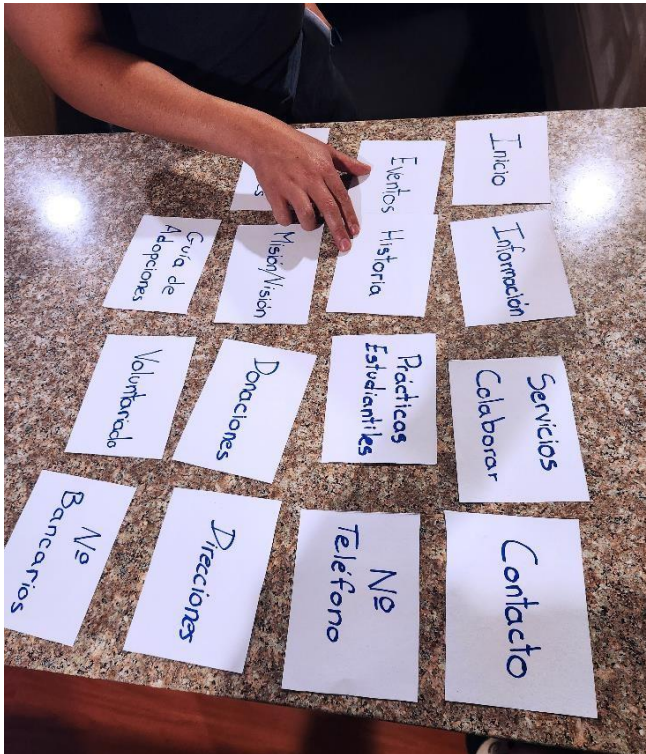
Sugirió un cajón de sugerencias o comentarios virtuales

Conclusión:

La organización fue la esperada.

La opción de agregar un apartado para receptor carpetas se descarta debido a que el proceso es más complejo que solo receptor carpetas.

## Usuario 3



24 años de edad, potencial postulante de trabajo

La actividad duro 6 minutos.

Sugirió agregar un apartado para solicitantes de trabajo.

Conclusión:

La organización fue la esperada.

La opción de añadir comentarios no se implementa pues no serán vistos. Se contempla la posibilidad de añadir plug in de comentarios de Facebook.

Por último, luego de trabajar con los posibles usuarios y sus respectivos comentarios y pruebas, se hizo un *Flowchart* promedio con el contenido definitivo para asegurar la navegación correcta y fácil.

## 2.6.2 Flowchart

El diseño de interacción o *Flowchart*<sup>3</sup> ayuda a ofrecer a los usuarios una manera sencilla de acceder a la información o al servicio que ellos requieren sin tener complicaciones en el proceso.

El resultado de las pruebas de comportamiento con los usuarios fue un flujo de interacción.



Ilustración 6 Flowchart final

Al cargar el sitio web, aparecerá una pantalla de inicio, en la que mostrará el comunicado o evento más reciente como *header*.<sup>4</sup> Más abajo se mostrarán 2 noticias o comunicados relevantes.

En la pestaña de **Información** se mostrará información relevante e historia del hogar de acogida. Se mostrarán los valores, así como la Visión y la Misión del HITT. En la misma pestaña estará expuesta información sobre el proceso de adopción y una guía interactiva para que el usuario pueda verificar en qué parte del proceso adoptivo se encuentra y cuáles son los requerimientos.

<sup>3</sup> Diagrama de Flujo

<sup>4</sup> Banner que aparece en la parte superior, generalmente, de un sitio web o aplicación móvil.

En la tercera sección llamada **Colaborar** habrá un divisor, que atienda las solicitudes de donación, voluntariado y prácticas universitarias diferencialmente. En cada apartado habrá un breve inciso de información y un botón de acción que invite a formar parte del HITT.

Para el apartado de **Donación** habrá un texto con información legal del proceso. Además de contener números de cuentas bancarias dónde los usuarios puedan contribuir voluntariamente.

## 2.7 Fase de Esqueleto

En esta etapa se define con más detalle y concreción la estructura del sitio. Para que el mismo sea una estructura visual y concreta se necesita identificar muy bien aspectos específicos de la interfaz, la navegación y el diseño de la información.

### 2.7.1 Diseño de Interfaz y Navegación

La interfaz es la manera en cómo se va a presentar la información al usuario. Después de haber realizado el diseño de interacción posiblemente definitivo, tenemos claro cuáles son las pantallas que se van a mostrar al usuario. En esta fase se define la ubicación de los elementos del sitio web a una escala de *wireframes* que muestra a nivel de boceto su ubicación y funcionalidad.

### 2.7.2 Wireframes

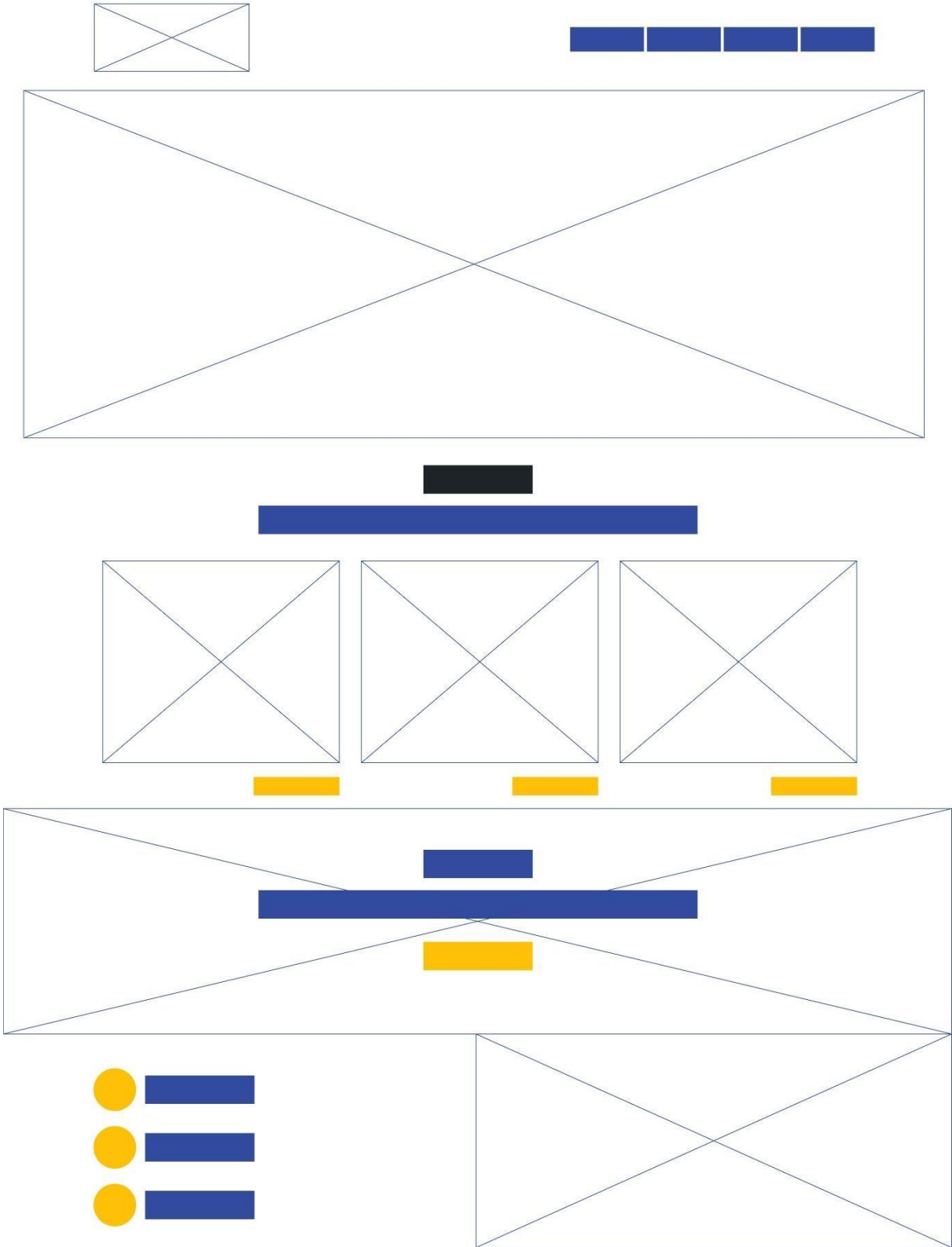


Ilustración 7 1.1. Pantalla de Inicio en la que se muestran noticias y/o eventos relevantes

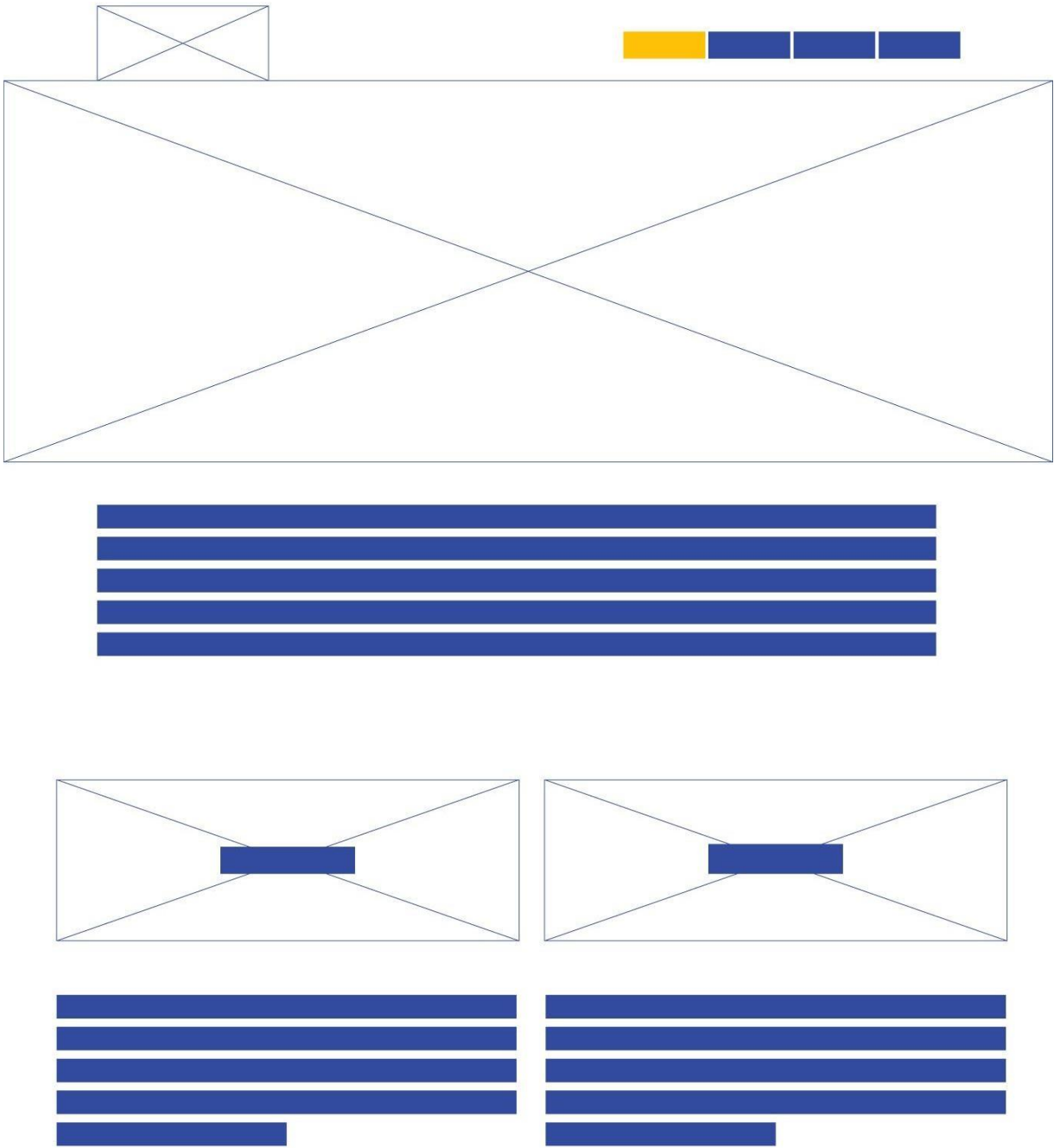
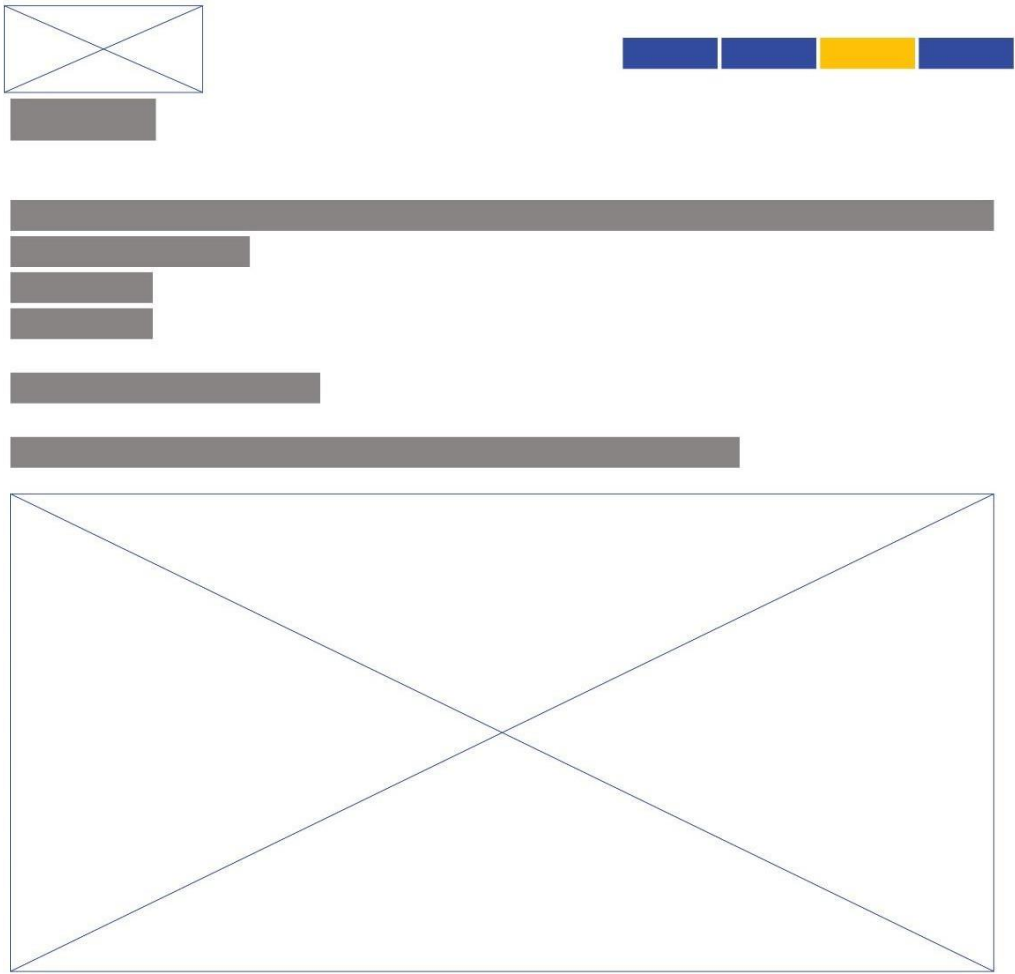


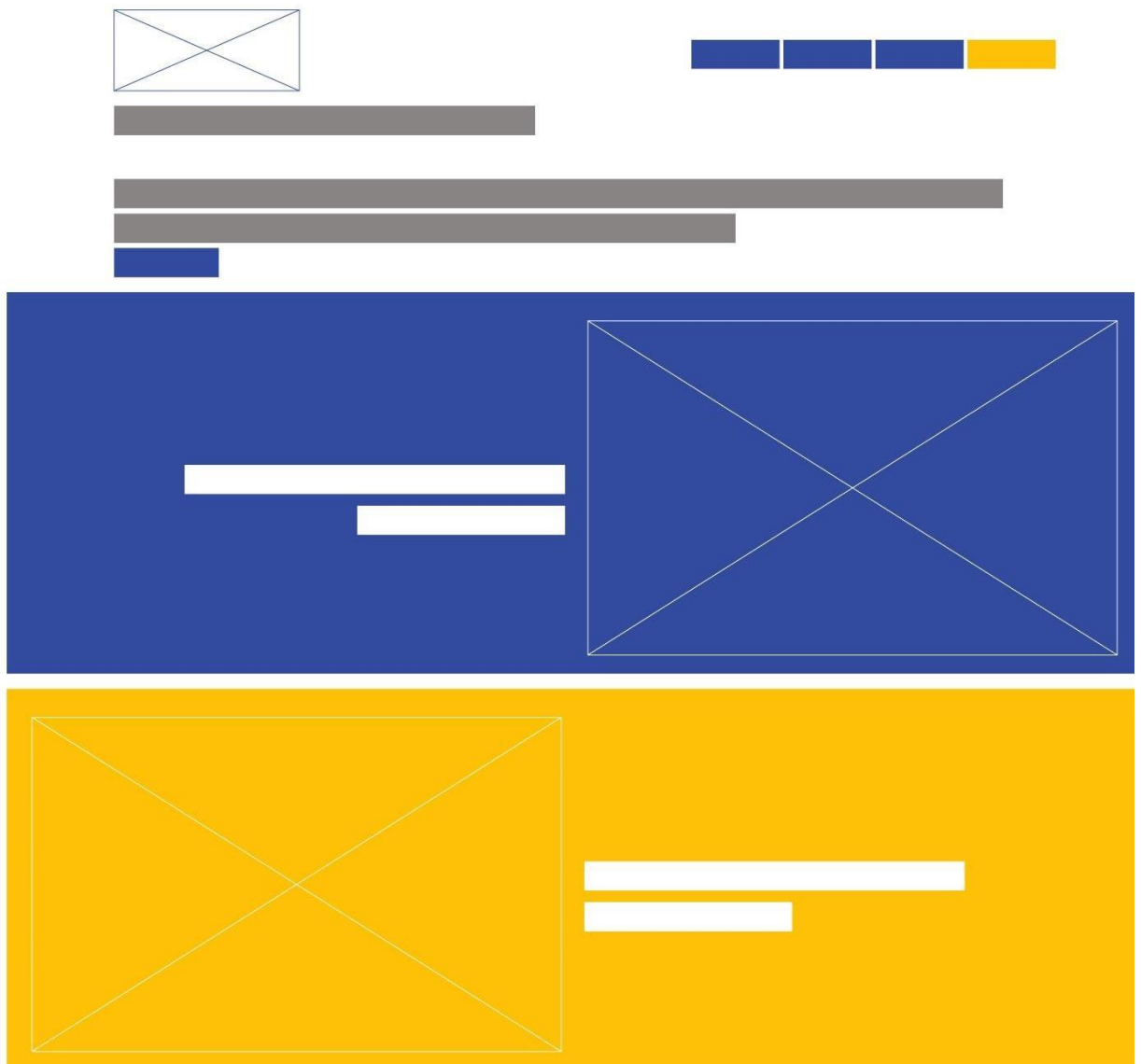
Ilustración 8. Pantalla de información en la que se muestran estadísticas y datos que se pueden mostrar al público general.



*Ilustración 9. Pantalla de Colaborar en la que se muestra una breve información sobre las donaciones y su botón de acción para ser enlazado a un formulario para crear un registro de datos*



*Ilustración 10. Pantalla de Contacto en la que se muestra la dirección a manera de croquis, conjuntamente con la dirección escrita y números de teléfono a los que se puede contactar para consultas.*



*Ilustración 11 3.1. Pantalla de Colaborar en la que se muestra una breve información sobre las donaciones y su botón de acción para ser enlazado a las cuentas bancarias del HITT...*

### 2.7.3 Pruebas de Usabilidad

Para las pruebas de usabilidad se preparó un prototipo digital que fue enviado posteriormente a los usuarios con los que se trabajó anteriormente en el *card sorting*. El objetivo primario fue evaluar el diagrama de flujo planteado para distintas acciones y/o requerimientos.

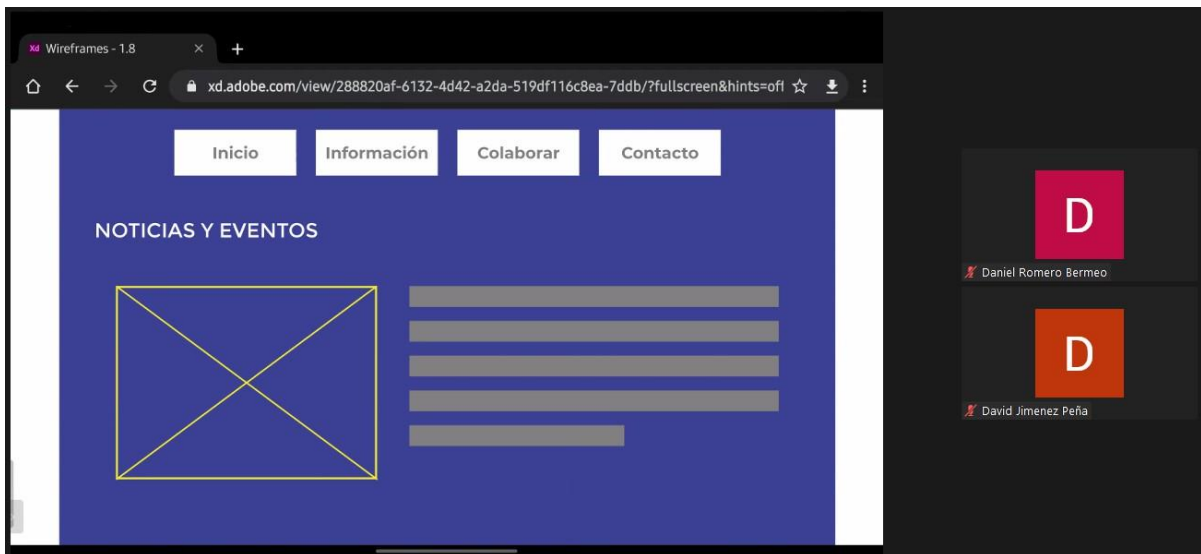
Para cada usuario se propuso tres tareas:

- Buscar números de contacto.
- Inscribirse para formar parte del voluntariado del HITT.
- Buscar información sobre el proceso de adopciones.

Para la evaluación se propuso los siguientes criterios:

- Tiempo para completar la tarea
- Errores cometidos
- Concreción total de la tarea.

### Usuario 1



*Ilustración 12 Captura de pantalla de la prueba de usuario 1*

23 años de edad, estudiante de medicina, postulante de prácticas pre profesionales.

Tarea 1: Buscar números de contacto

Duración: 7 segundos

Cumplimiento: 100%, sin ayuda

Observaciones: Dudó en buscar la información solicitada en la pestaña **INFORMACIÓN** o en la pestaña de **CONTACTO**

Tarea 2: Inscribirse para formar parte del voluntariado del HITT

Duración: 8 segundos

Cumplimiento: 100% sin ayuda

Observaciones: Ninguna

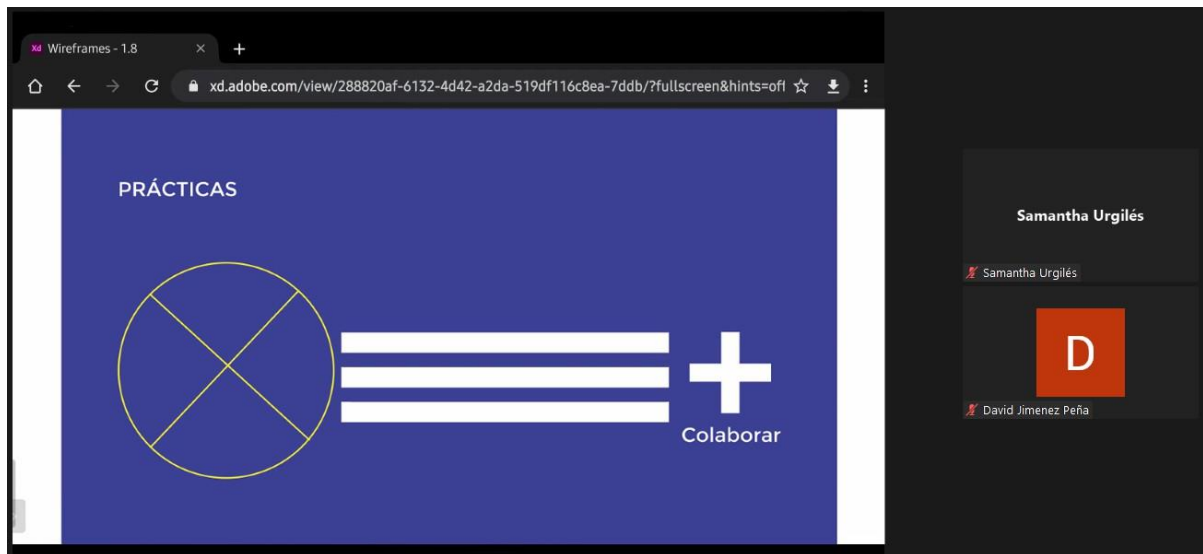
Tarea 3: Buscar información sobre el proceso de adopciones.

Duración: 8 segundos

Cumplimiento: 100% sin ayuda

Observaciones: Ninguna

## Usuario 2



*Ilustración 13 Captura de Pantalla de la prueba de usuario 2*

21 años de edad, estudiante de odontología, postulante de prácticas pre profesionales.

Tarea 1: Buscar números de contacto

Duración: 9 segundos

Cumplimiento: 100%, con ayuda

Observaciones: Dudó en buscar la información solicitada en la pestaña **INFORMACIÓN** o en la pestaña de **CONTACTO**

Tarea 2: Inscribirse para formar parte del voluntariado del HITT

Duración: 10 segundos

Cumplimiento: 100% sin ayuda

Observaciones: Ninguna

Tarea 3: Buscar información sobre el proceso de adopciones.

Duración: 8 segundos

Cumplimiento: 100% sin ayuda

Observaciones: Ninguna

## Usuario 3

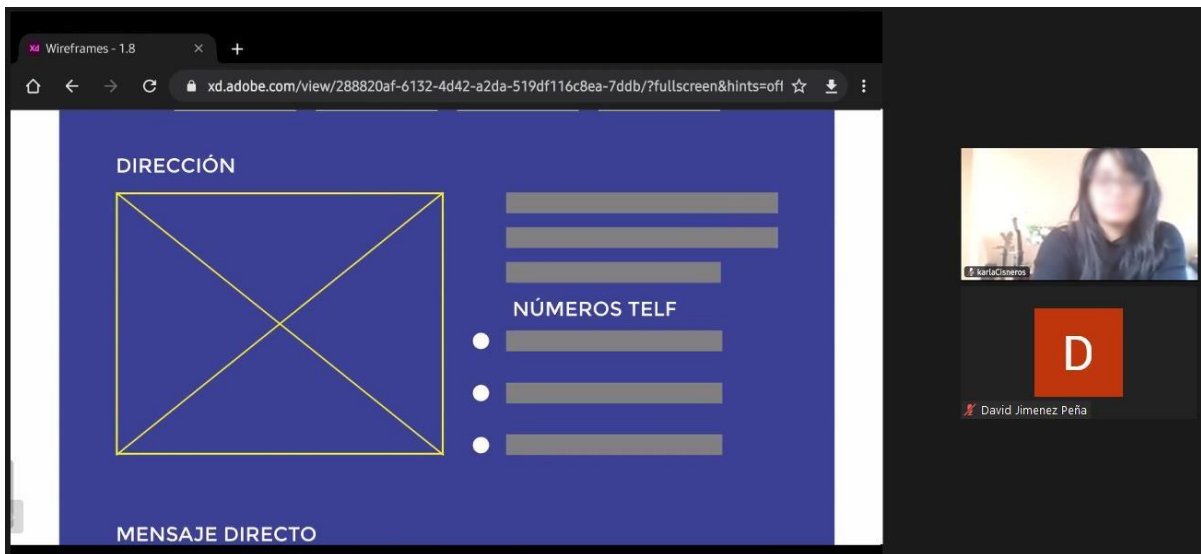


Ilustración 14 Captura de pantalla de la prueba de usuario 3

49 años de edad, ama de casa retirada, tiene intenciones de donar.

Tarea 1: Buscar números de contacto

Duración: 5 segundos

Cumplimiento: 100%, sin ayuda

Observaciones: Ninguna

Tarea 2: Inscribirse para formar parte del voluntariado del HITT

Duración: 5 segundos

Cumplimiento: 100% sin ayuda

Observaciones: Ninguna

Tarea 3: Buscar información sobre el proceso de adopciones.

Duración: 10 segundos

Cumplimiento: 100% sin ayuda

Observaciones: Ninguna

### 3. CAPITULO 3

#### Implementación

##### 3.1 Fase de Superficie

En el plano superficie se determinó el apartado estético que envuelve a la interfaz que se presenta a los usuarios. En esta fase se concretó cuáles son las mejores opciones en cuanto a sistema gráfico, cromática, tipografía, iconografía, retícula, sonidos, etc.

##### 3.1.1 Línea gráfica

Se definió el estilo que presenta el sitio web, éste representa, en esencia, el tono de comunicación con el cual el HITT ha venido trabajando, sin embargo, la propuesta abarca un lenguaje más amigable e informal puesto que el rango de usuarios en su mayoría son jóvenes. Si bien, la institución actualmente cuenta ya con un logotipo, una tipografía y una cromática definida, se planteó que el sitio web ampliase estos aspectos para cumplir con requerimientos de accesibilidad y comodidad para los usuarios.

El sitio web maneja un estilo de ilustraciones e iconos flat que son los más adecuados para acompañar a la gráfica ya existente, combinados con las normas técnicas del Google Material Design para un mejor manejo y entendimiento por parte de los usuarios.

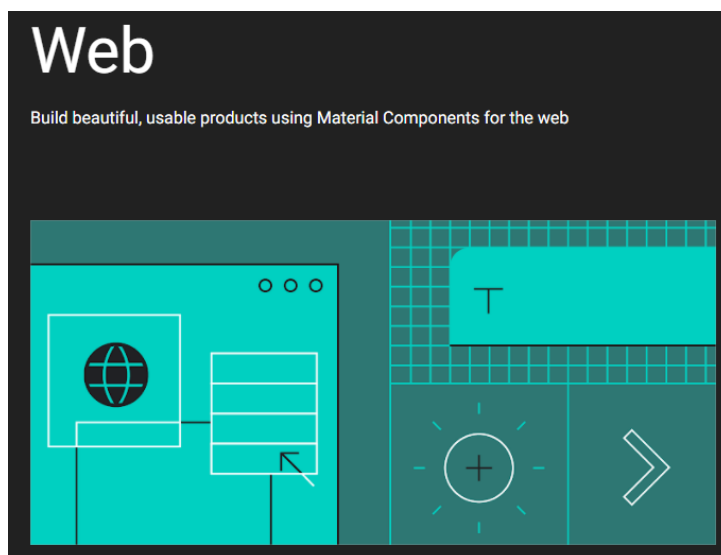
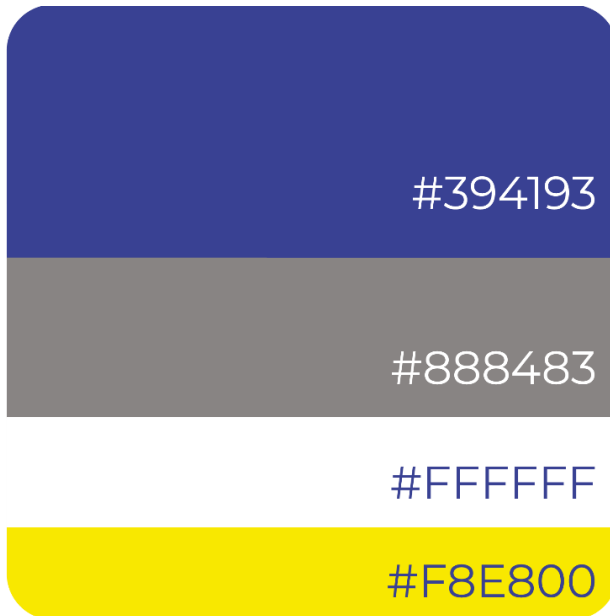


Ilustración 15 Ilustración que muestra un bosquejo que implementa el Material Design de Google

## 3.1.2 Cromática

Como ya se mencionó el HITT ya tiene una cromática corporativa definida, sin embargo, para la completa ejecución del proyecto se amplió la gama cromática ya establecida para lograr una mejor calidad de contrastes y accesibilidad



*Ilustración 16 Cromática corporativa del HITT*



*Ilustración 17 Cromática del HITT ampliada para uso web*

### 3.1.3 Tipografía

El sitio web cuenta con tres variantes tipográficas, de las cuales “**Montserrat**” forma parte de la línea gráfica de la institución. Además de la ya mencionada, se eligió: “**Comfortaa**” para el cuerpo del texto y “**Oswald**” para los diferentes tamaños de encabezados.



*Ilustración 18 Tipografía Corporativa del HITT*

Tipografía Complementaria:



*Ilustración 19 Tipografía Complementaria*



Ilustración 20 Tipografía Complementaria

### 3.1.4 Retícula

El sistema de retícula se ha definido para el prototipo creado mediante Adobe Xd, sin embargo, los valores de medianiles, anchos de columna, headers, footers y márgenes para la implementación del sitio son definidos por la aplicación de Wordpress y sus ajustes preestablecidos.

La retícula consta de 12 columnas de contenido, más dos columnas de márgenes, todas de un ancho de 122 px con un medianil de 16 px. El diseño de la retícula está articulado para una pantalla de 1920 px de ancho, sin embargo, los valores de compatibilidad de Wordpress hace que el sitio web se adapte a cualquier tipo de dispositivo y/o pantalla como en la siguiente imagen:

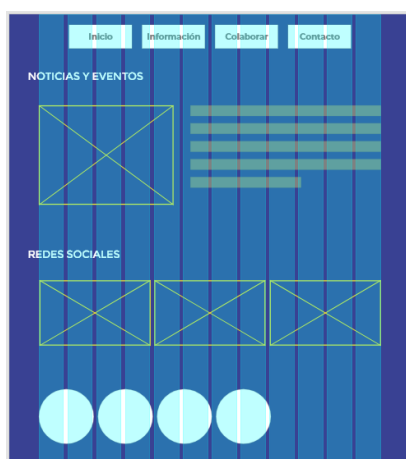


Ilustración 21 Pantalla en Wireframe que muestra el sistema de retícula

## 3.2 Dominio ([www.hogartadeotorres.com](http://www.hogartadeotorres.com))

### 3.2.1 Compra

La compra del dominio se realizó mediante el sitio web [www.godaddy.com](http://www.godaddy.com). Esta compañía da alojamiento a direcciones URL<sup>5</sup>, la cual es la dirección única y específica que se asigna a cada uno de los recursos disponibles de la World Wide Web para que puedan ser localizados por el navegador y visitados por los usuarios según edix.com (*¿Qué es una URL?*, 2020), que sean adquiridas mediante su portal. El dominio tuvo un costo asignado en base a la oferta y demanda que tenga dicha dirección dentro de la base de datos de *GoDaddy*.

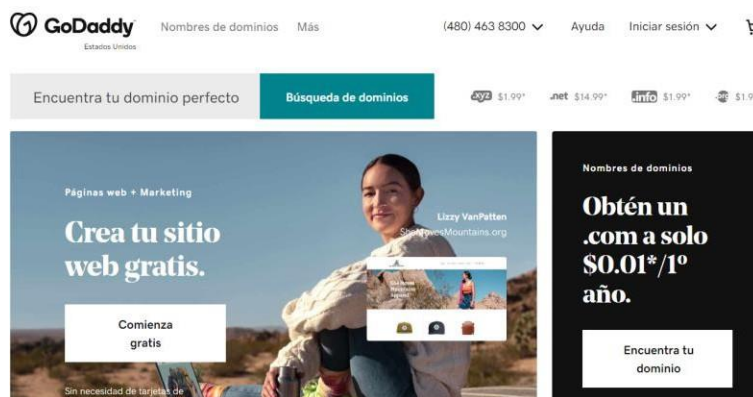


Ilustración 22 Portada del sitio web [www.godaddy.com](http://www.godaddy.com)

### 3.2.2 Conexión

Para la conexión del dominio se trabajó simultáneamente con los sitios de *Wordpress*, *Cloudflare* y *Godaddy*. Teniendo que en primer lugar agregar el dominio adquirido a *CloudFlare*, el cual es un sistema gratuito que actúa como un proxy (intermediario) entre los visitantes del sitio y el servidor y que, al actuar como un proxy, *CloudFlare* guarda temporalmente contenido estático del sitio, el cual disminuye el número de peticiones al servidor, pero sigue permitiendo a los visitantes el acceso al sitio. (*¿Qué es CloudFlare? ¿Cómo se habilita? - Preguntas Frecuentes - FAQ - Hosting-Mexico®, s/f*).

Después de haber agregado el dominio, se seleccionó un plan para que *CloudFlare* nos brinde algunos de los servicios que oferta para la administración del sitio web comprado, tales como mejoras en la seguridad y velocidad de carga.

Una vez que el sitio web se alojó en *CloudFlare*, se tuvieron que configurar las direcciones DNS<sup>6</sup> las cuales son creadas bajo un sistema de nomenclatura jerárquico que se ocupa de la

---

<sup>5</sup> Uniform Resource Locator

<sup>6</sup> Sistema de Nombres de Dominio

administración del espacio de nombres de dominio. Su labor primordial consiste en resolver las peticiones de asignación de nombres. (*El servidor DNS y la resolución de nombres en Internet*, s/f).

Además de haber configurado las DNS fue importante configurar los ajustes HTTPS<sup>7</sup> para proteger el sitio contra posibles violaciones y fugas de datos a través de un certificado SSL<sup>8</sup> el cual es un certificado que, según [www.kaspersky.com](http://www.kaspersky.com), es un certificado digital que autentica la identidad de un sitio web y habilita una conexión cifrada. Por su parte CloudFlare ofrece dos opciones de SSL dependiendo del presupuesto de las cuales la alternativa gratuita es suficiente cuando no hay una base de datos que necesite ser demasiado protegida por ahora. Seguido de esto se configuró las direcciones IP que conectan directamente con CloudWays, así como la redirección al dominio comprado.

---

<sup>7</sup> Protocolo de Transferencia de Hipertexto Seguro


<sup>8</sup> Secure Sockets Layer (Capa de sockets seguros)

---



En la pantalla de información es en su mayoría de carácter esclarecedor ya que contiene datos como la historia del hogar infantil además de sus valores, visión y misión. Esta página contiene una sección de preguntas frecuentes o FAQ's y datos relevantes de la trayectoria del hogar.

Información




### Historia

Antes del hogar de Agripa Toledo Torres, la Conferencia San Vicente de Paul ya sembraba esperanza. Con fe y solidaridad, se daban raciones, comida y ropa a niños. Desde entonces fundamos el hogar, como un espacio de acogida, refugio y apoyo para niños en situación de vulnerabilidad. Hoy seguimos trabajando con amor y compromiso por el bienestar de todos.


### Sobre la Conferencia San Vicente de Paul

Desde 1863 el grupo de sacerdotes de la Orden de San Vicente de Paul, se dedica a servir a los más necesitados. Su misión es promover el bien común y el amor al prójimo, especialmente a través de la caridad social y el apoyo a las personas en situación de vulnerabilidad. El hogar de Agripa Toledo Torres es un ejemplo de su compromiso con los más necesitados.



### ¿Quiénes somos?

Somos el Hogar de Agripa Toledo Torres, una institución fundada en 1973 por la Conferencia San Vicente de Paul para brindar protección, cuidado y afecto a niños y niñas en situación de vulnerabilidad en Quetzaltenango. Ofrecemos un apoyo integral con servicios profesionales en salud mental, trabajo social, terapia familiar y psicología clínica. Aunque contamos con el apoyo del Estado, la mayor parte de nuestro sostenimiento proviene de donaciones, reflejo del compromiso de la comunidad que mantiene viva nuestra misión.



### Nuestra Visión

El hogar infantil Agripa Toledo Torres es un espacio seguro y acogedor para niños y niñas en situación de vulnerabilidad, donde se les brinda un apoyo integral que les permita desarrollarse plenamente y alcanzar su máximo potencial. Nos comprometemos a ser un hogar que promueva el bienestar emocional, físico y social de todos sus miembros.

### Nuestra Misión

El hogar infantil Agripa Toledo Torres es un espacio seguro y acogedor para niños y niñas en situación de vulnerabilidad, donde se les brinda un apoyo integral que les permita desarrollarse plenamente y alcanzar su máximo potencial. Nos comprometemos a ser un hogar que promueva el bienestar emocional, físico y social de todos sus miembros.

### Preguntas más frecuentes

¿Cómo puedo postular para adoptar?  
El hogar infantil Agripa Toledo Torres no es un centro de adopción. Si estás interesado en adoptar, te recomendamos contactar con el Ministerio de la Familia y la Protección de Niños, Niñas y Adolescentes.

¿Dónde puedo dejar donaciones?  
Las donaciones se aceptan en efectivo o en especie (ropa, alimentos, juguetes, etc.) en el hogar de Agripa Toledo Torres, ubicado en la calle 10-10, Quetzaltenango.

¿Puedo dejar un niño en el hogar infantil temporalmente?  
Hoy en día no aceptamos niños en situación de vulnerabilidad en el hogar infantil. Si tienes un niño en situación de vulnerabilidad, te recomendamos contactar con el Ministerio de la Familia y la Protección de Niños, Niñas y Adolescentes.

¿Distintos cuál es el encargado de los procesos de adopción?  
Todos los trámites de adopción se gestionan a través del Ministerio de la Familia y la Protección de Niños, Niñas y Adolescentes. El hogar de Agripa Toledo Torres no participa en los procesos de adopción.

¿Tienes preguntas?  
No dudes en ponerte en contacto con nosotros.

Ilustración 24 Página de Información pt. 1  
3.3.3 Página de Colaborar

La pantalla de Colaborar muestra accesos a varios formularios sobre distintas maneras de ayudar al centro infantil dirigidos a voluntarios, interesados en trabajar, donantes y estudiantes.

## Colaborar



### Nuestras bases

Desde sus inicios, el Hogar de Acogida Tadeo Torres ha sido sostenido por la generosidad de personas, empresas e instituciones comprometidas con la infancia. Sin subsidios ni grandes fondos y, ¡jaja, este Hogar sigue de pie gracias a que los niños que cada niño merece una oportunidad digna para crecer. Cada donación, cada voluntario, cada apoyo cuenta. Si estás aquí, es porque también crees en eso. ¡Bienvenido!

Es responsable de responder en casos:

### Formularios para Aplicar a:

- Donaciones
- Voluntariado
- Prácticas Educativas
- Solicitud de Trabajo
- Ser Patrocinador

¿Y si no quieres trabajar? Ser Patrocinador es la mejor manera de ayudar desde el exterior.

### ¿Ayuda del Gobierno?

Aunque el Hogar de Acogida Tadeo Torres recibe ayuda ocasional del Estado, esta no es constante, ni suficiente, ni garantizada. En los últimos años, el apoyo gubernamental ha disminuido notablemente. En nuestros proyectos educativos y en algunos momentos seguimos trabajando con el presupuesto del Estado, pero la mayoría del 80% del financiamiento lo cubren los ingresos por donaciones, voluntariado, servicios educativos – dependientes de la estructura de asociaciones y colaboradores externos.



### Preguntas más frecuentes

#### ¿Qué tipo de actividades puede realizar un voluntario?

Puedes apoyar en áreas como educación, recreación, cocina, mantenimiento o acompañamiento emocional, según tus habilidades.

#### ¿Ofrecen algún tipo de reconocimiento o certificación por colaborar?

Sí, entregamos certificados de participación y agradecimiento a voluntarios, pasantes y entidades colaboradoras. En algunos casos contamos por ruedas de prensa abiertas.

#### ¿Cómo se asegura la transparencia del uso de donaciones?

Llevamos un registro detallado de las donaciones y su uso, y lo compartimos con nuestros socios y donantes al final de cada periodo. Regístrate para obtener actualizaciones sobre el uso de donaciones en el link de abajo.

#### ¿Qué requisitos debo cumplir para ser voluntario o pasante?

Ser mayor de edad, tener disposición para ayudar y llenar nuestro formulario. En algunos casos pedimos una entrevista o carta de motivación.

#### ¿Dónde puedo ver las necesidades actuales de la casa de acogidos?

En general las necesidades siempre son las mismas: comida no perecible, ropa, juguetes, libros, pañales y útiles escolares. Siempre recibimos mobiliario pero en muy buenas condiciones.

#### ¿Puedo organizar campañas o eventos a beneficio del orfanato?

Claro! Estaremos encantados de ayudarte a organizarlo y brindarte información o material de apoyo. En el botón de «Ser Patrocinador» te brindamos más información.

**Regístrate para recibir noticias y actualizaciones sobre el uso de las donaciones**

Accede a una colección de momentos seleccionados en el tiempo con fotografías de relevancia histórica para el Hogar de Acogida Tadeo Torres.

Suscribirse

Ilustración 25 Pantalla de Colaborar

### 3.3.4 Página de Contacto

La página de Contacto establece números telefónicos para que los interesados tengan nexos directos con los administradores del hogar de acogida.



## Contacto

Si tienes preguntas, quieres colaborar o simplemente deseas conocernos mejor, estamos aquí para escucharte. Puedes escribirnos, llamarnos o visitarnos. Toda ayuda, idea o mensaje cuenta.

- Whatsapp
- Correo
- Facebook
- Instagram
- Google Maps



Ésta es una vista rápida de la vista de Google Maps

Panamericana Norte, Capulispamba

Ubicarnos

## Horarios de Atención

### Administración

Lunes a viernes - 08h00 a 17h00

(Atención a donantes, proveedores, y asuntos institucionales)

### Visitas al hogar

Sábados - 09h00 a 13h00

(Con cita previa para voluntariado o recorridos guiados)

Solicitar Recorrido



### Hogar Tadeo Torres

Un hogar donde quienes no lo tuvieron, hoy encuentran amor, cuidado y esperanza.

[Facebook](#)

[Instagram](#)

[Whatsapp](#)

[MIES](#)

Ilustración 26 Pantalla de Contacto

## Conclusiones

Lo expuesto en los capítulos anteriores nos permite concluir en que, si bien el Hogar Infantil Tadeo Torres tiene una imagen corporativa y una reputación ya formada, la institución necesitaba un sitio web por dónde publicitarse y gestionar los diversos trámites que, hasta el momento de la realización de este proyecto, se realizaban de una manera un tanto obsoleta mediante documentos, encuestas y publicidad física vía medios impresos.

Mediante un correcto uso y elección de un proceso metodológico se pudo estructurar un sitio web que recopila información sobre la trayectoria, el estado y los futuros proyectos del Hogar de Acogida Tadeo Torres haciendo del mismo un portal informativo para las distintas personas y medios interesados en los programas ofertados por la institución con el objetivo de asegurar el bienestar de los niños y niñas en situación de abandono.

Cabe destacar que, a pesar de que, para mí como autor, el sitio cumple los objetivos planteados desde un principio para el desarrollo de este trabajo de titulación, sigue siendo muy poco de lo que podría llegar a ser y ofertar en un futuro, aún faltan detalles que pulir y considerar de la mano del equipo de trabajo del Hogar Infantil Tadeo Torres ya que la información que podría llegar a albergar y los servicios por ofrecer son muy vastos.

Para concluir, se puede decir que el sitio web ha cumplido varias expectativas tanto más como de las personas que han trabajado conjuntamente para ver este proyecto realizado y así mismo han impulsado el desarrollo de nuevos proyectos que incluyen al portal web como parte de los medios de difusión para los mismos.

### Tesis

Alvarado Ramírez, J. P. (2021). *Diseño de la Interfaz Gráfica de Usuario de una plataforma web para facilitar el proceso de prácticas Pre Profesionales de la Universidad de Cuenca*. Universidad de Cuenca.

Patiño Jadán, P. (2022). *Diseño de una plataforma web como medio de aprendizaje para niños de Cuenca de 9 a 12 años*. Universidad de Cuenca.

Vásquez Reyes, S. P. (2018). *Metodología de referencia de UI, UX e IxD para el desarrollo de aplicaciones en smartphones y smartwatches* [Phdthesis]. UNIVERSIDAD PERUANA DE CIENCIAS APLICADAS.

### Libros

## Referencias

- Cooper, A., Reimann, R., & Cronin, D. (s. f.). *About Face 3 The Essentials of Interaction Design* (Wiley Publishing, Inc.). Wiley Publishing, Inc.
- Garrett, J. J. (2011). *THE ELEMENTS OF USER EXPERIENCE* (2nd ed.). New Riders.
- Krug, S. (2006). *No Me Hagas Pensar* (2da Edición). PRENTICE HALL.
- Morville, P. (1998). *Information Architecture on the World Wide Web* (First Edition).
- Saffer, D. (2013). *Microinteractions* (1th ed.). O'Reilly Media, Inc.
- Tidwel, J. (2011). *Designing Interfaces* (2da Edición). O'REILLY.
- Veen, J. (2000). *The Art & Science of Web Design* (1th ed.). New Riders.

### Páginas Web

- Carvajal, M. (s. f.). *Mario Carvajal—Fotografía de Realidad Virtual y Tecnologías Web* [Blog]. Mario Carvajal. Recuperado 3 de diciembre de 2021, de <https://www.mariocarvajal.com/>
- Ecuador tendrá asistencia de La Haya para impulsar adopciones internacionales*. (2020, noviembre 13). [Noticiero]. expreso. <https://www.expreso.ec/actualidad/ecuador-tendra-asistencia-haya-impulsar-adopciones-internacionales-93527.html>
- Instituto Nacional de Estadística y Censos. (2018). *En Ecuador hay 4,3 millones de niños y niñas* [Censos]. Instituto Nacional de Estadística y Censos. <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/en-ecuador-hay-43-millones-de-ninos-y-ninas/>
- Jesse James Garrett. (2021). En *Wikipedia, la enciclopedia libre*. [https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Jesse James Garrett&oldid=139717171](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Jesse_James_Garrett&oldid=139717171)
- Pesantes, K. (2020). En Ecuador, 271 niños y adolescentes aún esperan por una familia [PRIMICIAS]. *Primicias*. <https://www.primicias.ec/noticias/sociedad/adopciones-ecuador-271-ninos-adolescentes-esperan-familia/>
- Prensky, M. (s. f.). *Nativos e Inmigrantes Digitales*. 23.
- Urgilés Encalada, I. (2018). *Niños, niñas y adolescentes en proceso de adopción*. (p. 24) [Estadístico]. MIES.
- Alvarado Ramírez, J. P. (2021). *Diseño de la Interfaz Gráfica de Usuario de una plataforma web para facilitar el proceso de prácticas Pre Profesionales de la Universidad de Cuenca*. Universidad de Cuenca.
- El servidor DNS y la resolución de nombres en Internet. (s/f). IONOS Digital Guide. Recuperado el 23 de octubre de 2022, de <https://www.ionos.es/digitalguide/servidores/know-how/que-es-el-servidor-dns-y-como-funciona/>

Garrett, J. J. (2011). THE ELEMENTS OF USER EXPERIENCE (2nd ed.). New Riders.

Jesse James Garrett. (2021). En Wikipedia, la enciclopedia libre. [https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Jesse\\_James\\_Garrett&oldid=139717171](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Jesse_James_Garrett&oldid=139717171)

Krug, S. (2006). No me Hagas Pensar (2da Edición). PRENTICE HALL.

Patiño Jadán, P. (2022). Diseño de una plataforma web como medio de aprendizaje para niños de Cuenca de 9 a 12 años. Universidad de Cuenca.

¿Qué es CloudFlare? ¿Cómo se habilita? - Preguntas Frecuentes—FAQ - Hosting-Mexico®. (s/f). Recuperado el 23 de octubre de 2022, de <https://hosting-mexico.net/clientes/index.php?rp=/knowledgebase/34/iQue-es-CloudFlare-iComo-se-habilita.html>

¿Qué es una URL? Aquí te lo contamos. (2020, diciembre 2). Edix España. <https://www.edix.com/es/instituto/que-es-url/>

Saffer, D. (2013). Microinteractions (1th ed.). O'Reilly Media, Inc.

Urgilés Encalada, I. (2018). Niños, niñas y adolescentes en proceso de adopción. (p. 24) [Estadístico]. MIES.

Vásquez Reyes, S. P. (2018). Metodología de referencia de UI, UX e IxD para el desarrollo de aplicaciones en smartphones y smartwatches [Phdthesis]. UNIVERSIDAD PERUANA DE CIENCIAS APLICADAS.