

UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACION
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
BIBLIOTECA GUSTAVO LEAL

FECHA DE ENTREGA: 16/03/2018

AUTORIZACION PARA LA DIFUSIÓN ELECTRONICA DE LOS TRABAJOS DE GRADO Y/O
TRABAJOS DE ASCENSO DE LA ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
UCV.

Yo, (Nosotros) Constanza Cedeño Stamile
_____, autor(es) del trabajo: CCS PATRIMONIO ARQUITECTÓNICO.

Aplicación móvil sobre el patrimonio cultural y arquitectónico del Distrito
Metropolitano de Caracas

Presentado para optar: Licenciatura en Comunicación Social

A través de este medio autorizo a la Escuela de Comunicación Social de la UCV, para que difunda y publique la versión electrónica de este trabajo de grado, a través de los servicios de información que ofrece la Biblioteca Gustavo Leal de la Institución, sólo con fines de docencia e investigación, de acuerdo a lo previsto en la Ley sobre Derecho de Autor, Artículo 18, 23 y 42 (Gaceta Oficial N° 4.638 Extraordinaria, 01-10-1993).

	Si autorizo
X	Autorizo después de 1 año
	No autorizo

Firma(s) autor (es)

Constanza

C.I. N° 20.362.094
e-mail: c.cedenostamile@gmail.com

C.I. N° _____
e-mail: _____

Por el equipo

C.I. N° _____
e-mail: _____

C.I. N° _____
e-mail: _____

En Caracas, a los 12 días del mes de Marzo de 2018

Nota: En caso de no autorizar: la Escuela de Comunicación Social publicará en sus portales la referencia bibliográfica, tabla de contenido (índice) y un resumen descriptivo elaborado por la Biblioteca Gustavo Leal, sus palabras claves y se indicará que el autor decidió no autorizar el acceso al documento a texto completo.

La cesión de derechos de difusión electrónica, no es cesión de los derechos de autor, porque este es intransferible.

Título del Producto o Propuesta: CCS PATRIMONIO ARQUITECTÓNICO



CONSTANCIA DE LA CALIFICACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO

Quien suscribe, profesor **Alejandro Terenzani**, Director de la Escuela de Comunicación Social de la Facultad de Humanidades y Educación de la Universidad Central de Venezuela, hace constar que la ciudadana **CONSTANZA CEDEÑO STAMILE**, portadora de la Cédula de Identidad N° **20.362.094**, presentó y aprobó su Trabajo de Licenciatura con la calificación **APROBADO SOBRESALIENTE MENCIÓN PUBLICACIÓN**, tal como consta en el Acta firmada por el Jurado, integrado por los profesores: Orlando Luna (Tutor), Atilio Romero, Andreina Padron.

Constancia que se expide de parte interesada en Caracas, a los 09 días del mes de marzo de 2018.

Prof. Alejandro Terenzani



AT/cmg.-



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

CCS PATRIMONIO ARQUITECTÓNICO

Aplicación móvil sobre el patrimonio cultural y arquitectónico
del Distrito Metropolitano de Caracas

Trabajo Especial de Grado para optar al título de Licenciada en Comunicación Social

Autora:

Br. Constanza Cedeño Stamile

Tutor:

Orlando Luna

Caracas, marzo de 2018

Las ciudades me llaman, me susurran vida nueva y otras delicias, a veces siento el gusto de la distancia y del extranjero en mi lengua, pero esas ciudades no nos contienen, ni conocen, no saben quienes somos. Esa indiferencia me retorna a mi eje.

Me levanto cada mañana y el vaso donde te bebo, aún continúa lleno.

Claudia Noguera Penso (2015) *Caracas mortal*

A mis padres y hermana,
mi primera ciudad.

Agradezco a mi gran familia,
especialmente a mi hermana, mis padres, mi nonna, mis tíos Aldo, Any y César,
por acompañarme y apoyarme en cada momento de esta etapa universitaria.

A Orlando Luna, Dolores Moreno, Palma del Vecchio, Rafael Camero, Esmelin Graterol,
Beatriz Hernández, Arturo Linares, Zhandra Flores, Tulia Monsalve, María Isabel Peña,
Aliz Mena y Franco Miccuci; profesores que me han inspirado, asesorado e impulsado para
completar este hermoso y arduo proyecto.

A Laura Acuña, Deyairú Dugarte, Mario de Fina, Beatriz Gamero, Laura Linares,
Rocco de Fina, Gustavo Rondón, Elizabeth Gutiérrez y Ricardo Briceño;
por ser todos, ojos, manos y oídos siempre que las inquietudes o los logros
llegaron durante este trabajo.

A mis amigos
y todos los que han estado presentes,
gracias.

CCS PATRIMONIO ARQUITECTÓNICO

Aplicación móvil sobre el patrimonio cultural y arquitectónico
del Distrito Metropolitano de Caracas

Trabajo Especial de Grado para optar al título de Licenciada en Comunicación Social

Autora:

Br. Constanza Cedeño Stamile

Tutor:

Orlando Luna

Resumen: Las aplicaciones móviles forman parte de las herramientas para gestión de tiempo y tareas en la sociedad de la información. A partir de la propuesta de una aplicación móvil sobre el acervo patrimonial del Distrito Metropolitano de Caracas se crea una alternativa informativa sobre arquitectura y ciudad: *CCS Patrimonio Arquitectónico*. Entre las estrategias para generar la propuesta fue necesario definir una selección de obras del acervo de la ciudad de Caracas, comparar aplicaciones móviles que abordan el tema de patrimonio arquitectónico, determinar el contenido y la arquitectura de información de la aplicación móvil y diseñar la identidad gráfica de *CCS Patrimonio Arquitectónico*.

Palabras claves: Aplicación móvil, patrimonio cultural, patrimonio arquitectónico, arquitectura, Distrito Metropolitano de Caracas

CCS PATRIMONIO ARQUITECTÓNICO

Mobile application on cultural and architectural heritage
of the Metropolitan District of Caracas

Special Degree Work to qualify for the degree in Social Communication

Author:

Br. Constanza Cedeño Stamile

Tutor:

Orlando Luna

Abstract: Mobile applications are part of the tools for managing time and tasks in the information society. From the proposal of a mobile application on the patrimonial heritage of the Metropolitan District of Caracas, an informative alternative on architecture and city is created: *CCS Patrimonio Arquitectónico*. Among the strategies to generate the proposal it was necessary to define a selection of works from the city of Caracas, compare mobile applications that address the architectural heritage, determine the content and information architecture of the mobile application and design the graphic identity of *CCS Patrimonio Arquitectónico*.

Key words: Mobile apps, cultural heritage, architectural heritage, architecture, Metropolitan District of Caracas

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	9
1 EL PROBLEMA	11
1.1 Planteamiento del problema	11
1.2 Objetivo general	14
1.3 Objetivos específicos	14
1.4 Justificación	15
1.5 Alcances	16
1.6 Limitaciones	16
2 MARCO TEÓRICO	17
2.1 Antecedentes de la investigación	17
2.2 Caracas, la ciudad	18
2.3 Cultura y patrimonio cultural	25
2.4 Patrimonio cultural construido en Venezuela	28
2.5 Comunicación digital interactiva en la sociedad de información	33
2.6 Aplicaciones móviles	37
2.7 Elementos de diseño en aplicaciones móviles	41
3 MARCO METODOLÓGICO	47
3.1 Tipo de investigación	47
3.2 Nivel de investigación	48
3.3 Diseño de investigación	48
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	49
4 CCS PATRIMONIO ARQUITECTÓNICO	55
4.1 Concepto	55
4.2 Diseño gráfico	55
4.3 Retícula	56

4.4 Maquetación	56
4.5 Identidad gráfica	56
4.6 Paleta de colores	57
4.7 Paleta tipográfica	58
4.8 Iconos	59
4.9 Arquitectura de la información	60
4.10 Contenido	64
4.10.1 La extensión al Noreste	67
4.10.2 Centro Banaven	67
4.10.3 Campos de golf del Caracas Country Club	68
4.10.4 Casa Club Caracas Country Club	69
4.10.5 Bulevar de Sabana Grande	70
4.10.6 Casa Los Borges	71
4.10.7 Iglesia Dulce Nombre de Jesús	71
4.11 Interfaz de la propuesta	72
4.12 Presupuesto y viabilidad	74
5 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	76
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	78

ANEXOS - CD-ROOM

1. Acervo patrimonial construido del Distrito Metropolitano de Caracas, listado a partir del Catálogo de Patrimonio Cultural Venezolano
2. Selección de obras para la aplicación *CCS Patrimonio Arquitectónico*
3. Esquemas de página de la aplicación móvil *CCS Patrimonio Arquitectónico*
4. Propuesta de diseño para interfaz de la aplicación móvil *CCS Patrimonio Arquitectónico*
5. Prototipo de la aplicación móvil *CCS Patrimonio Arquitectónico*

INTRODUCCIÓN

La comunicación mediática ha adquirido nuevas dimensiones con la aparición de internet: su carácter masivo, de consumo unitario y atemporal se potencia al contar con contenidos disponibles en todo momento, desde un dispositivo con acceso a la red. A partir de esto, se generan medios y soportes especializados para estos contenidos, ya sean sitios web o aplicaciones móviles, entre otras.

Así como la tecnología juega un papel importante en las relaciones del individuo en la actualidad, su entorno también. La arquitectura y la ciudad tienen una relación estrecha con el individuo, aunque muchas veces pasa inadvertida. Estos espacios que contienen las dinámicas cotidianas matizan y consolidan aspectos de la personalidad e identidad del ser. La arquitectura es la actividad integradora por excelencia de una comunidad. Esta antigua práctica de la humanidad permitía construir lugares de resguardo en sus orígenes. Junto con el urbanismo, la arquitectura permite edificar pueblos y ciudades, siendo estos últimos los lugares donde nos desarrollamos.

A partir de la integración de tecnología, información y entorno surge la propuesta de una aplicación móvil sobre una selección del amplio acervo arquitectónico patrimonial de la ciudad de Caracas.

En el primer capítulo del presente trabajo de grado se presenta el planteamiento del problema, objetivos, alcances y limitaciones del proyecto. El segundo capítulo aborda los antecedentes de investigación en cuanto a aplicaciones sobre patrimonio arquitectónico; se define la ciudad de Caracas a partir de los cambios desde su fundación, se acerca al concepto de cultura y patrimonio cultural y se aterriza en el marco legal venezolano sobre patrimonio cultural construido en el país. A la vez, se esboza la comunicación en la era digital y las aplicaciones móviles como medios, soportes y mensajes en los procesos de comunicación interactiva.

El tercer capítulo contempla las estrategias metodológicas empleadas en el trabajo de grado, el tipo, nivel y diseño de la investigación. El cuarto capítulo detalla el producto, desde la definición de la propuesta, pasando por los elementos que integran la identidad y navegación, hasta el diseño de su interfaz, viabilidad y presupuesto para futuro desarrollo. En el quinto capítulo se cierra el trabajo de grado con conclusiones y recomendaciones por parte de la investigadora. Los anexos del trabajo de grado se encuentran disponibles en formato CD-ROOM y anexado en el libro.

1 | EL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del problema

Las formas de informarnos y comunicarnos han cambiado a medida que la tecnología alcanza el registro de la palabra. Del manuscrito en papiro y pergamino a la aparición del códice, el cual introdujo la noción de página como unidad visual; luego, la impresión en papel de grandes tirajes y, más recientemente, la elaboración de contenidos en plataformas digitales, el gran avance en la forma de informarnos fue la aparición de la escritura.

Vandendorpe (2003) describe la escritura como “la primera gran revolución en el orden intelectual” (p. 17) y según la juiciosa expresión de Walter Ong, permitió la ‘tecnologización’ de la palabra y acarrió el establecimiento de una nueva relación con el lenguaje y el pensamiento.

También resulta de vital importancia la diagramación de la información para facilitar su lectura y comprensión, aspecto que fue logrado mediante los códices, el primer antecesor directo de los libros y cuadernos de hoy día. Vandendorpe (2003) lo describe de la siguiente forma:

Hoy se ha admitido comúnmente que la revolución del códice no se limitó al orden ergonómico sino que también tuvo una incidencia sobre la índole de los contenidos y la evolución de las mentalidades en general. En efecto, a partir del momento en que el texto es captado como una entidad visual, y no ya de enfoque oral, se presta mucho más a una actitud crítica y objetivante, porque el ojo, con la riqueza de sus terminaciones en el córtex, puede movilizar las facultadas analíticas más fácilmente de lo que puede hacerlo la oreja (p. 52)

Mediante la escritura, la voz humana tiene un soporte físico que le permite perdurar y tener un mayor alcance que al ser pronunciada en determinado momento. El registro escrito es un medio de comunicación, considerando al medio de comunicación como el encargado de “la producción, almacenamiento y circulación de materiales significativos para los individuos que los producen y los reciben” (Thompson, 1998, p. 26).

Tanto el texto manuscrito como el impreso trajeron consigo los primeros indicios de la tabularidad funcional y visual, los cuales se caracterizan por organizar el contenido para facilitar su acceso y segmentar las páginas en bloques de información respectivamente. La consolidación de los medios impresos luego la fundación de estados seculares a finales del siglo XIX profundizó el uso de la tabularidad al presentar diagramada la información en la primera plana y en la compaginación, jugando con los titulares, disposición de imágenes, el tamaño de cada entrada y énfasis en textos.

La comunicación masiva tiene un carácter receptivo, menos recíproco y menos participativo que la comunicación interpersonal, aunque la línea que separa ambas resulta difícil de trazar en la actualidad (Thompson, 1998, p. 51) por la inmediatez de las telecomunicaciones y el comportamiento de tendencias en las redes sociales digitales. La web creó un espacio fértil para las telecomunicaciones y el surgimiento de la sociedad de información. En esta se desarrolla un discurso y una estética ya conocida por muchos que emula aspectos de la realidad, genera nuevos espacios de interacción y configura por si misma, una realidad virtual.

Las aplicaciones móviles son herramientas que nos permiten acceder a recursos de la web mediante programas instalados en dispositivos móviles. Estas aplicaciones facilitan la ubicación de productos o servicios específicos y crean espacios de óptima visualización y disfrute de contenidos al ofrecer un producto bien definido.

La masificación de las aplicaciones móviles es una realidad difícil de ignorar. Los medios de comunicación, los más grandes en el país como *Globovisión*, *El Universal* y *Últimas Noticias*, tienen disponibles sus productos en Play Store® y en App Store®, tiendas de aplicaciones de los sistemas operativos Android® y Mac® respectivamente. Estas aplicaciones de noticias muestran, desde una diagramación tipo revista, un paneo por las noticias más recientes y demás secciones de las instituciones.

Las instituciones bancarias son otras pioneras en el desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles en Venezuela, en las que se le permite al usuario realizar algunas de las transacciones que ofrecen en sus páginas web, diagramado en un formato reducido con eficiente uso del espacio.

Aun así, en materia cultural o de educación, no existen aplicaciones móviles desarrolladas sobre temas locales. La alcaldía del Distrito Metropolitano de Caracas tiene *Caracas en un click*, un mapa interactivo con información sobre servicios, eventos, transporte y sitios de interés en la ciudad. Sin embargo, la desventaja que presenta *Caracas en un click* está en su desarrollo; fue formulado como una aplicación web con soporte Java/Flash, el cual es un software poco compatible con dispositivos móviles. Su diseño no es adaptativo, por lo que también resulta difícil de navegarse en pantallas reducidas.

En Buenos Aires, Argentina, y en algunas regiones de España se da el desarrollo de aplicaciones móviles culturales como política de gobierno. El Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires ofrece cerca de 20 aplicaciones en Play Store® que facilitan la relación del usuario con su entorno. Entre las aplicaciones culturales que se ofrecen está una guía turística (*BA Turismo*) y un calendario de eventos culturales en la ciudad (*BA Agenda Cultural*).

En años recientes, se ha ampliado la cantidad de aplicaciones móviles sobre patrimonio arquitectónico disponibles en Play Store. En Latinoamérica existen algunos avances: *Guía*

Arqi de Buenos Aires, Urbe y Arquitectura Guadalajara y Guía de Arquitectura Ciudad de México. Aun así, en el país, no se han desarrollado aplicaciones sobre esta temática, a pesar de la inversión para recuperar espacios públicos.

Por tanto, surge la siguiente interrogante: ¿Qué se debe proyectar para facilitar información sobre el patrimonio arquitectónico del Distrito Metropolitano de Caracas entre usuarios de dispositivos móviles?

1.2 Objetivo general

Realizar una propuesta de aplicación móvil sobre el patrimonio cultural y arquitectónico del Distrito Metropolitano de Caracas, bajo el nombre de *CCS Patrimonio Arquitectónico*

1.3 Objetivos específicos

- Definir las obras que conforman la aplicación móvil *CCS Patrimonio Arquitectónico* del acervo patrimonial construido del Distrito Metropolitano de Caracas
- Comparar aplicaciones móviles que abordan el tema de patrimonio arquitectónico
- Determinar el contenido y la arquitectura de información de la aplicación móvil *CCS Patrimonio Arquitectónico*
- Diseñar una identidad gráfica para la aplicación móvil *CCS Patrimonio Arquitectónico*

1.4 Justificación

Urdaneta (2013) define seis déficits de la cultura ciudadana en Caracas, entre los cuales se toma la "renuncia al espacio público como espacio democratizador por excelencia, fragmentación, división, miedo, polarización y privatización del espacio público" (p. 13). Esta separación del individuo con su entorno afecta su desarrollo psicosocial, al verse limitadas sus oportunidades de interacción e integración con el entorno y de reconocerse parte del paisaje urbano.

Con la alta penetración de internet y la telefonía móvil en la sociedad venezolana es posible la creación de espacios virtuales sobre la ciudad, los cuales permiten recrearla y proveerle al usuario nuevos lugares de reencuentro con ella.

En Venezuela creció un 61,3% el uso de internet para junio del 2015 con respecto al primer trimestre del 2014 según declaraciones de William Castillo, director general de la Comisión Nacional de Telecomunicaciones (Conatel) (Últimas Noticias, 2015), teniendo una penetración de 102,72% en el Distrito Capital. Asimismo, Castillo anunció un aumento de 67% el uso de internet en teléfonos móviles, siendo ahora 16 millones 613 mil 531 usuarios con un promedio de consumo de 364 megabytes por mes.

Durante la presentación del informe de indicadores del primer trimestre del 2015, Castillo expresó que "pese a las turbulencias económicas y políticas que ha vivido el país, el sector de las telecomunicaciones ha ido en incremento constante durante los últimos 10 años" (Últimas Noticias, 2015). Por tanto, desarrollar una aplicación móvil que permita una mejor interacción del individuo con la ciudad, de forma práctica y accesible, es factible y necesario para fomentar valores cívicos y cultura ciudadana.

1.5 Alcance

Con la elaboración de este trabajo existe la intención de ofrecer información acerca del patrimonio arquitectónico del Distrito Metropolitano de Caracas, valiéndonos de las ventajas que proporcionan las aplicaciones móviles como documentos de registro y medios de información. Como soporte, se produjo el diseño de la interfaz, la selección del acervo patrimonial que compone la aplicación móvil y una muestra del contenido.

El alcance de este proyecto está limitado a la pre-programación de la aplicación o según Cuello y Vittone (2013), el nivel de diseño. En prensa impresa se utiliza coloquialmente la acepción pre-prensa para el machote previo a ser impreso y distribuido, por lo pre-programación se concibe como el borrador final antes de ser desarrollado y alojado en los mercados de aplicaciones en la web.

1.6 Limitaciones

El mayor obstáculo para la implementación de este proyecto es de aspecto económico. El desarrollo y comercialización de una aplicación móvil requiere de un conjunto de actividades y horas-hombre que resultan costosas y deben ser financiadas por organismos públicos o privados, a fin de que esta aplicación llegue a los mercados de aplicaciones y pueda ser ofertada.

2 | MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

Los antecedentes son referidos por Arias (1999) como "investigaciones realizadas anteriormente y que guardan alguna vinculación con el trabajo de estudio" (p. 14). En relación al patrimonio cultural edificado y las aplicaciones móviles, Grevtsova (2013) plantea el artículo de investigación "El patrimonio urbano al alcance de la mano: arquitectura, urbanismo y apps", que tiene por objetivo general "identificar los principales tipos de aplicaciones creadas para la interpretación del patrimonio arquitectónico y urbano en las ciudades" (p. 36).

Entre las conclusiones del Grevtsova (2013) se destaca la importancia de elegir el formato adecuado de aplicación móvil según el contexto en el que se encuentre, como de adaptar el contenido al público a quien va dirigida la aplicación. Resulta fundamental comprender los intereses de los posibles usuarios para conseguir una aplicación móvil que se destaque entre el mar de opciones que tienen los usuarios.

También se revisaron trabajos de investigación que, sin abordar propiamente la relación entre tecnologías de la información y comunicación (TIC) y patrimonio cultural, permiten dibujar a gran escala hacia donde se dirige este proyecto:

Bustamante y Zuloaga (2012) enfocaron su tesis de grado sobre el turismo cultural en el estado Miranda. Entre sus objetivos se destacan identificar el patrimonio del estado, determinar los aportes del turismo cultural en Miranda para la preservación de su patrimonio y describir cómo la identidad del pueblo se ve influenciada por su patrimonio.

A pesar de que en el presente trabajo de investigación no se aborde el tema del turismo, de la cita anterior de Bustamante y Zuloaga (2012) se toma que el turismo cultural resulta una forma de valorizar y rescatar el patrimonio. El turismo no es un acto que solo realizan los que están de paso, se trata de conocer y esto también puede ser ejercido por los mismos habitantes al reconocer y disfrutar de sus espacios. Por tanto, la relación entre espacio físico, patrimonio y las personas que lo habitan es relevante porque solo a partir de conocer estos espacios se pueden preservar, vivir y convertirlos en propios.

Rojas y Ruiz (2013) realizaron como trabajo especial de grado una guía, de corte documental y fotográfica, sobre los principales lugares históricos y turísticos en el casco central de la ciudad de Caracas, con el fin de difundir los cambios en el patrimonio histórico-arquitectónico y posicionarlo como parte del atractivo turístico de Venezuela. Los objetivos de esta investigación fueron crear un banco de imágenes, recolectar reseñas históricas y generar un mapa que permitiera ubicar los lugares seleccionados para ser divulgados en el formato de guía turística.

En cuanto a aplicaciones móviles, Escalona (2015) combinó la geolocalización con tecnologías móviles para diseñar y desarrollar una aplicación que permitiera al usuario georeferenciar sitios que fueran de su interés. Esta investigación permite conocer los procesos que se dan en simultáneo con el diseño gráfico de una interfaz móvil basada en la georeferenciación, como también da nociones del entramado en su navegación.

2.2 Caracas, la ciudad

Santiago de León de Caracas, la actual capital de la República Bolivariana de Venezuela, es una ciudad fundada el 25 de julio de 1567 por el capitán Diego de Losada en uno de los valles de la Cordillera de la Costa, cercano al mar Caribe.

Juan Pimentel, gobernador y capitán general de la provincia de Venezuela, hizo la primera representación gráfica de la ciudad. La ciudad inicialmente estaba constituida por 24 manzanas y una plaza, distribuidas en una retícula cuadrada, teniendo una plaza, la actual Plaza Bolívar, en su centro. Esta distribución urbana se mantuvo hasta el siglo XIX mientras la ciudad se expandía, o en palabras de Juan Pimentel: "de esta suerte va todo el pueblo edificándose" (González, Peña y Vegas, 2015, p. 22).

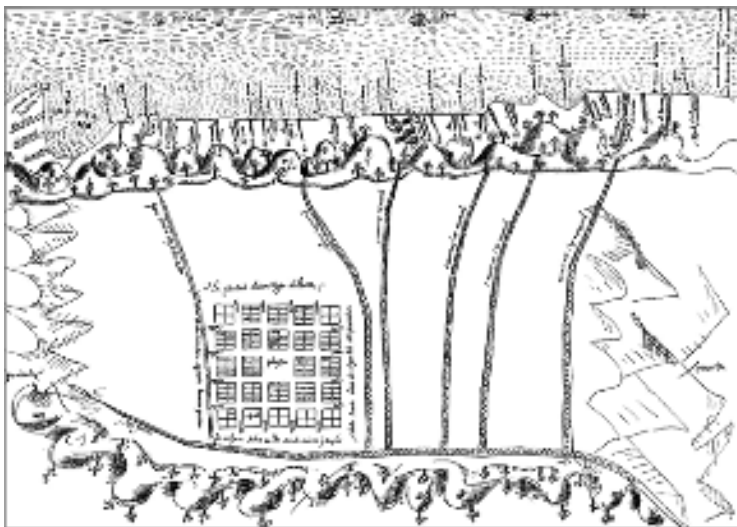


Figura 1: Primer plano de Caracas por Juan Pimentel (1578). González (2012)

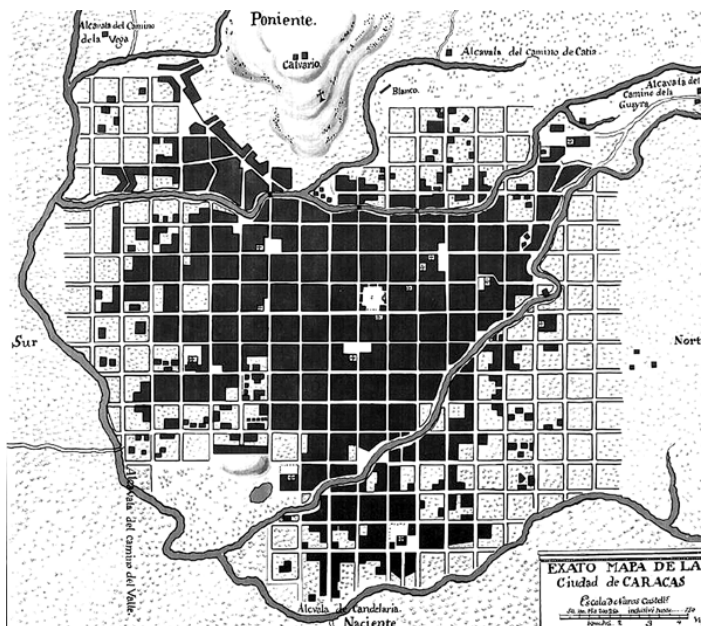


Figura 2: Plano de Caracas por Juan Vicente Bolívar (1772). González (2012)

Con el crecimiento de la ciudad se comienza segmentar lo urbanizado, para crear pertenencia a partir de escalas accesibles y facilitar la orientación en los habitantes. Desde el plano Plan de la Ciudad de Caracas, con la división de sus barrios (1775), se comienzan a delimitar las cinco primeras parroquias religiosas de la ciudad: La Pastora, Catedral, Candelaria, Santa Rosalía y San Pablo.

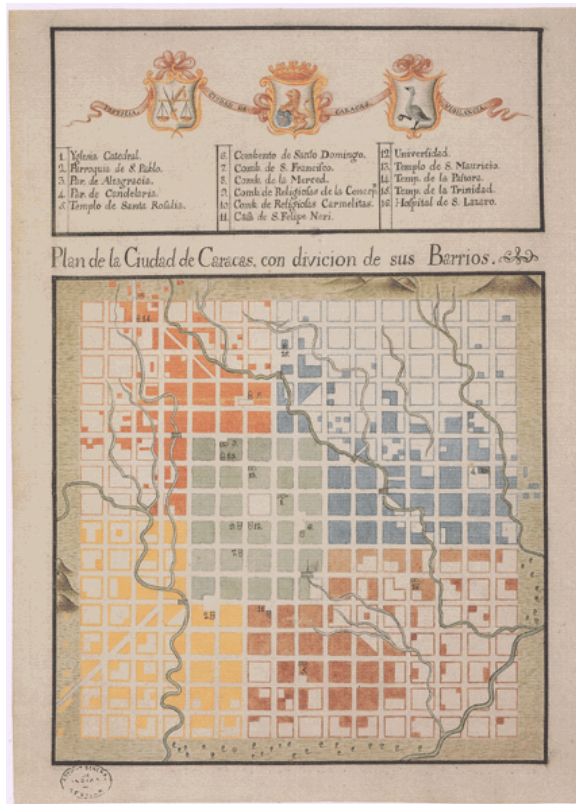


Figura 3: Plan de la ciudad de Caracas, con división de sus barrios por Joseph Carlos de Agüero (1775) <http://www.geoinstitutos.org/ciudades-america/caracas.html> (s.f.)

El crecimiento de la ciudad se vio afectado por las batallas de la gesta independentista y el terremoto de 1812. Caracas incluso se redujo en número de habitantes: pasaron de 50000 en 1812 a 40000 en 1843 (González et al, 2015, p. 32). Es durante el período presidencial de Antonio Guzmán Blanco en 1870 que repunta la planificación urbana e inversión en la ciudad, al darle un carácter más secular y modernizarla con referentes franceses y británicos.

De la inicial formación de la ciudad que contemplaba sencillas calles, cuerdas, casas, iglesias, patios y plazas, Guzmán Blanco sustituye algunas de las notables edificaciones religiosas y crea edificaciones de carácter civil, así como les da lugar a variopintos espacios de ocio y recreación. Caracas comienza a manejar una estética urbana distinta, basada en el eclecticismo europeo, que da privilegios a una mayor vialidad y crea nuevos espacios de interacción y disfrute a la burguesía naciente (González, 2012).

El auge modernizador y edificador en la ciudad generó también una respuesta en contra: el surgimiento de El Paraíso y demás urbanizaciones que se alejaban y perdían el entramado cuadrangular para ofrecer hogares enmarcados en terrenos amplios, llamados quintas (o viviendas unifamiliares aisladas). También aparece la primera ciudad satélite, la Nueva Caracas, "destinada y promovida para la clase obrera (...) por su escala y novedad es proporcionalmente la intervención más importante en la historia de Caracas" (Vegas, citado en González et al, 2015, p. 169).

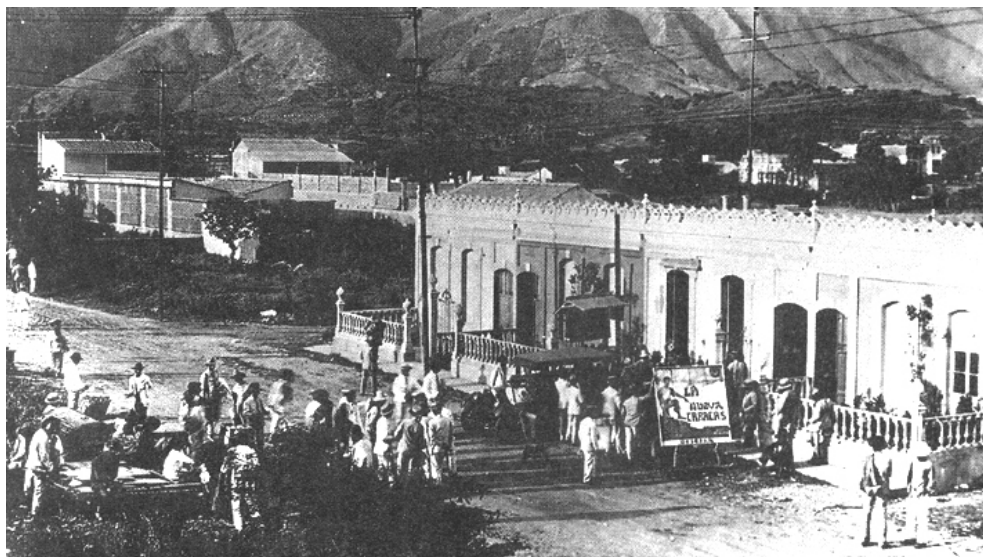


Figura 4: Oficinas de venta de la Urbanización Nueva Caracas (1930).

<https://caracascuentame.wordpress.com/2016/12/22/catia-existia-mucho-antes-a-la-fundacion-de-santiago-de-leon-de-caracas/> (2016)

Con un sostenido avance en la industria petrolera, Caracas comenzó a aplicar planes de urbanización según los distritos petroleros y formulación de planes viales. En los distritos petroleros "se fueron desenvolviendo los intereses y las dinámicas asociadas a las petroleras, fundamentados sobre una matriz física e ideacional común y un 'estilo de vida' nuevo" (Garrido, 2017). En la ciudad se desarrollaron tres distritos petroleros, conformados por las urbanizaciones La Candelaria y San Bernardino; el sector al sur del río Guaire, que va desde Santa Mónica a Chuao, hasta Valle Arriba; y al noreste, por las urbanizaciones La Floresta y Los Palos Grandes.

Para conectar la ciudad en expansión, se plantearon dos proyectos urbanos y viales: el Plan Monumental de Caracas o plan Rotival (1939) y el Plan Regulador de Caracas (1951). La edificación de la Av. Bolívar fue el resultado del plan Rotival, en su intento de conectar el damero fundacional con la ciudad que se extendía hacia el este mediante una amplia vía.

En cambio, el Plan Regulador de 1951 plantea una red de vías y una serie de edificaciones insignes en diferentes puntos de la ciudad para cohesionar una metrópoli, que adopta formas urbanas distintas a la desarrollada desde la conquista española. González et all. (2015) concluye sobre la influencia de los planes urbanos de 1939 y 1951 de la siguiente forma:

El proceso modernizador de la ciudad, manifiesto en la expansión de la estructura urbana y el cambio de escala, se vio orientado por la vialidad, lo que privilegió la movilidad, apoyado en los avances de la ingeniería. Este fenómeno explica cómo la intención de incorporar la ciudad suburbana, contemplado en el plan Rotival, se vio distorsionada al modificar las tramas que permiten conectar los nuevos prototipos de ciudad moderna y los nuevos subcentros urbanos, lo que produjo una estructura policéntrica alejada de la intención original. (p. 64)

En paralelo al desarrollo controlado por el Estado y los planes urbanos de 1939 y 1951, también comenzó una proliferación de viviendas no planificadas y fuera de la ley, la cual

creció y pobló exponencialmente la ciudad construida. Para González et all (2015) "la ciudad se dedica a crecer sin un verdadero espíritu de renovación" (p. 66).

El Plan Regulador de 1951 mantuvo todas las denominaciones por sector que la ciudad traía consigo, superponiéndose en numerosos casos como entre parroquia, urbanización, barrio o sector; esquina con calle y avenida. Al existir tantas formas de llamar a ciertos espacios, se diversifica y complica ubicarse en el espacio y generar pertenencia.

Finalmente, González define a grandes rasgos las características que constituyen la ciudad de Caracas, siendo un lugar de topografía compleja que enlaza diversas corrientes arquitectónicas y urbanísticas extranjeras:

La estructura urbana de Caracas es producto de una dialéctica entre formaciones discursivas importadas y condiciones específicas del lugar. Considerando que todos los esfuerzos de modernización urbana han estado inspirados en fuentes extranjeras, es posible trazar en cada fase del desarrollo de la ciudad un conjunto característico de influencias foráneas, acompañadas por activas reacciones locales. De esta manera, la transformación de la ciudad se produce de manera acumulativa (modernidad por estratos superpuestos) y, en el caso caraqueño, por la sucesiva importación e implantación de ideas y esquemas urbanísticos hispanos, francobritánicos y norteamericanos (González, 2012, p. 29)

La ciudad fundada por Diego de Losada en 1567 no es la Caracas que entendemos y reconocemos hoy. Caracas es una ciudad que resulta difícil de delimitar por los numerosos cambios legales que ha tenido a lo largo del tiempo sobre su territorio. Su nombre y dimensiones han mutado: de Santiago de León de Caracas al Distrito Metropolitano de Caracas. También existe la Gran Caracas, que abarca mayor cantidad de parroquias y municipios aledaños.

Remitiendo a los orígenes de la ciudad, su damero fundacional está ubicado en la parroquia Catedral del Distrito Capital. Viene a llamarse Distrito Capital en 1999, previamente fue

Distrito Federal e incluía al actual estado Vargas. Hablar de Caracas se asocia con el Área Metropolitana de Caracas que, según De Lisio (2001), fue una figura con fines estadísticos y censales que abarcaba el Departamento Libertador del Distrito Federal y los municipios Chacao, Los Dos Caminos y parte de Petare, Baruta y El Hatillo del estado Miranda.

En la actualidad, el Distrito Metropolitano de Caracas es una figura contemplada en la legalidad venezolana como órgano político y administrativo que gestiona la ciudad de Caracas, integrada por el municipio Libertador del Distrito Capital, y los municipios Chacao, Sucre, Baruta y El Hatillo del estado Miranda.

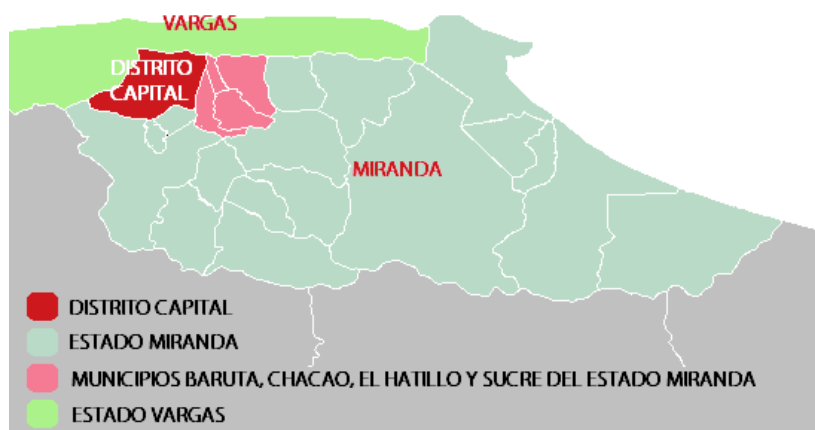


Figura 5: Mapa del Distrito Metropolitano de Caracas, por Hiddendaemian. CC BY-SA 4.0-3.0-2.5-2.0-1.0 (2010)

El abordaje de la ciudad de Caracas en este trabajo de estudio no se limita a los municipios, parroquias o urbanizaciones que lo conforman sino al desarrollo urbano que la delimita. Entender y vivir la ciudad desde la separación política y geográfica la desdibuja y convierte en sectores inconexos, sin historia ni continuidad espacial.

2.3 Cultura y patrimonio cultural

Grimson (2000) se aproxima al concepto de cultura entendiéndolo como “uno de los más controvertidos y polisémicos de las ciencias sociales” (p. 21), por lo que su definición es ampliamente desarrollada y discutida. Grimson lo caracteriza de la siguiente manera:

Algunos antropólogos podrían acordar que la cultura, como objeto de estudio, es aquello que distingue a la humanidad del resto de los seres vivientes, separándolos del estado de naturaleza. En ese sentido, la cultura se presenta como constitutiva del ser humano. Los seres humanos comparten la unidad biológica y el hecho de ser animales culturales. Esa característica universal de la humanidad es a la vez la fuente de su diversidad. (2000, p. 22)

Por su parte, Geertz (1973) admite que la cultura es un proceso humano pero también sostiene que proviene de la elaboración y reflexión de lo que somos o hacemos: va más allá que simplemente pensar y accionar, asume las acciones como procesos que influyen y transforman al ser:

La cultura denota un esquema históricamente transmitido de significaciones representadas en símbolos, un sistema de concepciones heredadas y expresadas en formas simbólicas por medios con los cuales los hombres comunican, perpetúan y desarrollan su conocimiento y sus actitudes frente a la vida (p. 88)

A su vez, Geertz (1973) enumera esbozos e imágenes que definen cultura según Kluckhohn, las cuales en su mayoría, representan el proceso de reconocimiento del individuo y su entorno:

En unas veintisiete páginas de su capítulo sobre el concepto de cultura, Kluckhohn se las ingenia para definir la cultura como: 1) "el modo total de vida de un pueblo"; 2) "el legado social que el individuo adquiere de su grupo"; 3) "una manera de pensar, sentir y creer"; 4) "una abstracción de la conducta"; 5) "una teoría del antropólogo sobre la manera en que se conduce realmente un grupo de personas"; 6) "un depósito

de saber almacenado"; 7) "una serie de orientaciones estandarizadas frente a problemas reiterados"; 8) "conducta aprendida"; 9) "un mecanismo de regulación normativo de la conducta"; 10) "una serie de técnicas para adaptarse, tanto al ambiente exterior como a los otros hombres"; 11) "un precipitado de historia"; y tal vez en su desesperación el autor recurre a otros símiles, tales como un mapa, un tamiz, una matriz (p.20)

La definición de cultura de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura - Unesco (1982) engloba las definiciones de Grimson, Geertz e incluso algunas referencias de Kluckhohn al presentarla como elementos constitutivos del ser humano, que lo forman y lo hacen parte de comunidades, distintas entre sí, en la que el sujeto define su identidad al reflexionar sobre sí mismo y su entorno:

La cultura puede considerarse actualmente como el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o un grupo social. Ella engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales al ser humano, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias y que la cultura da al hombre la capacidad de reflexionar sobre sí mismo. Es ella la que hace de nosotros seres específicamente humanos, racionales, críticos y éticamente comprometidos. A través de ella discernimos los valores y efectuamos opciones. A través de ella el hombre se expresa, toma conciencia de sí mismo, se reconoce como un proyecto inacabado, pone en cuestión sus propias realizaciones, busca incansablemente nuevas significaciones, y crea obras que lo trascienden. (Unesco, 1982)

Por tanto, en esta investigación, cultura se asocia con el pensamiento creador y la expresividad; a su vez cultura se entiende como el proceso en el que confluyen manifestaciones humanas de diversa índole y que, al ser experimentada, creada, recreada y analizada por individuos y sociedades, se mantiene en constante desarrollo e influencia, generando así productos culturales, o más cultura por sí misma.

Al asociar pensamiento creador y expresividad, la comunicación se hace presente. Es a través del lenguaje y de las interacciones humanas que las manifestaciones culturales se desarrollan, así como su elaboración y documentación.

Como resultado de la reflexión y análisis del ser social surge la noción del patrimonio cultural. La expresión mencionada por Geertz (1973) de Kluckhohn, “un precipitado de historia”, permite hacer enlace entre cultura y patrimonio cultural, dado que evoca el resultado de la reacción química en una solución. Los acontecimientos que diariamente ocurren en el mundo desde el comienzo de la humanidad construyen historia que, al ser contemplados y estudiados según las diversas ópticas, algunos son convertidos en hitos, referentes culturales, que se destacan y se diferencian del resto. Llull (2005) define el patrimonio cultural de la siguiente manera:

Conjunto de manifestaciones u objetos nacidos de la producción humana, que una sociedad ha recibido como herencia histórica, y que constituyen elementos significativos de su identidad como pueblo. Tales manifestaciones u objetos constituyen testimonios importantes del progreso de la civilización y ejercen una función modélica o referencial para toda la sociedad (...) El valor que se les atribuye va más allá de su antigüedad o su estética, puesto que se consideran bienes culturales los que son de carácter histórico y artístico, pero también los de carácter archivístico, documental, bibliográfico, material y etnográfico, junto con las creaciones y aportaciones del momento presente y el denominado legado inmaterial (p. 181).

Esta noción de patrimonio es reciente; desde la edad antigua hasta la Segunda Guerra Mundial el patrimonio era asociado con inaccesibilidad, al ser bienes preciados y exclusivos, distantes del pueblo (Llull, 2005). Con el surgimiento de la Organización de Naciones Unidas (ONU) y la Unesco al finalizar la guerra, se intenta reconstruir el patrimonio afectado y se genera interés por acercar este acervo con potencial socioeducativo y económico a la sociedad.

En 1972 nace el Centro del Patrimonio Mundial de la Unesco, luego de ser aprobada la Convención sobre la Protección del Patrimonio Mundial Cultural y Natural en la Conferencia General, estableciendo así un marco legal internacional que requería

reconocimiento, restauración, accesibilidad e integración de la sociedad con los hitos culturales.

Unesco (2008) define patrimonio cultural de la siguiente forma:

El patrimonio es el legado que recibimos del pasado, lo que vivimos en el presente y lo que transmitimos a las futuras generaciones. Nuestro patrimonio cultural y natural es una fuente insustituible de vida e inspiración, nuestra piedra de toque, nuestro punto de referencia, nuestra identidad (p. 5).

El patrimonio une a la sociedad al compartir un contexto, al ser y hacer común. A pesar de las diferencias que existen entre individuos y grupos sociales, el entorno físico, natural o construido, las tradiciones y la evolución de los pueblos permiten comunicarse, relacionarse y crear vínculos desde el reconocimiento del y en el otro, a través de apreciaciones y valores sobre lo que cada individuo es y la herencia que lo moldea.

2.4 Patrimonio cultural arquitectónico en Venezuela

La noción de patrimonio cultural edificado en Venezuela viene de la mano del *Guzmanato*, el período de 18 años (1870-1888) en el que Antonio Guzmán Blanco ejerció directa e indirectamente el poder desde la presidencia del país.

En el análisis de González (2012) sobre el gran desarrollo urbano de la capital durante el *Guzmanato* se caracterizan fundamentos sobre el patrimonio local: “la clara demarcación del territorio y la divulgación de una historia común serían las bases para las nociones e imaginarios de nacionalidad, soberanía y ciudadanía, requeridos para la unificación de un territorio desarticulado” (p. 40). Es a través del reconocimiento de la nacionalidad y la soberanía y considerarse ciudadano que se consolidan vínculos de pertenencia y se valora el entorno.

Durante el *Guzmanato* se desarrollaron numerosas obras públicas y proyectos urbanos. También fue el comienzo de un proceso de transformación histórica y cultural al potenciarse la secularidad y el culto al héroe por sobre la religiosidad cristiana que caracterizaba la ciudad desde su fundación, lo cual demolió y modificó innumerables obras, al punto de convertir la iglesia de La Santísima Trinidad en el actual Panteón Nacional.

A partir de 1914 comienza el proceso de delimitación legal en cuanto a patrimonio nacional, al prohibirse "la salida del país de todo objeto histórico o documento oficial, sin que hubiera constancia de que había sido antes ofrecido en venta a la Nación" (Pérez, M. citado por Romero, 2011, p. 6)

MARCO LEGAL VENEZOLANO SOBRE PATRIMONIO CULTURAL

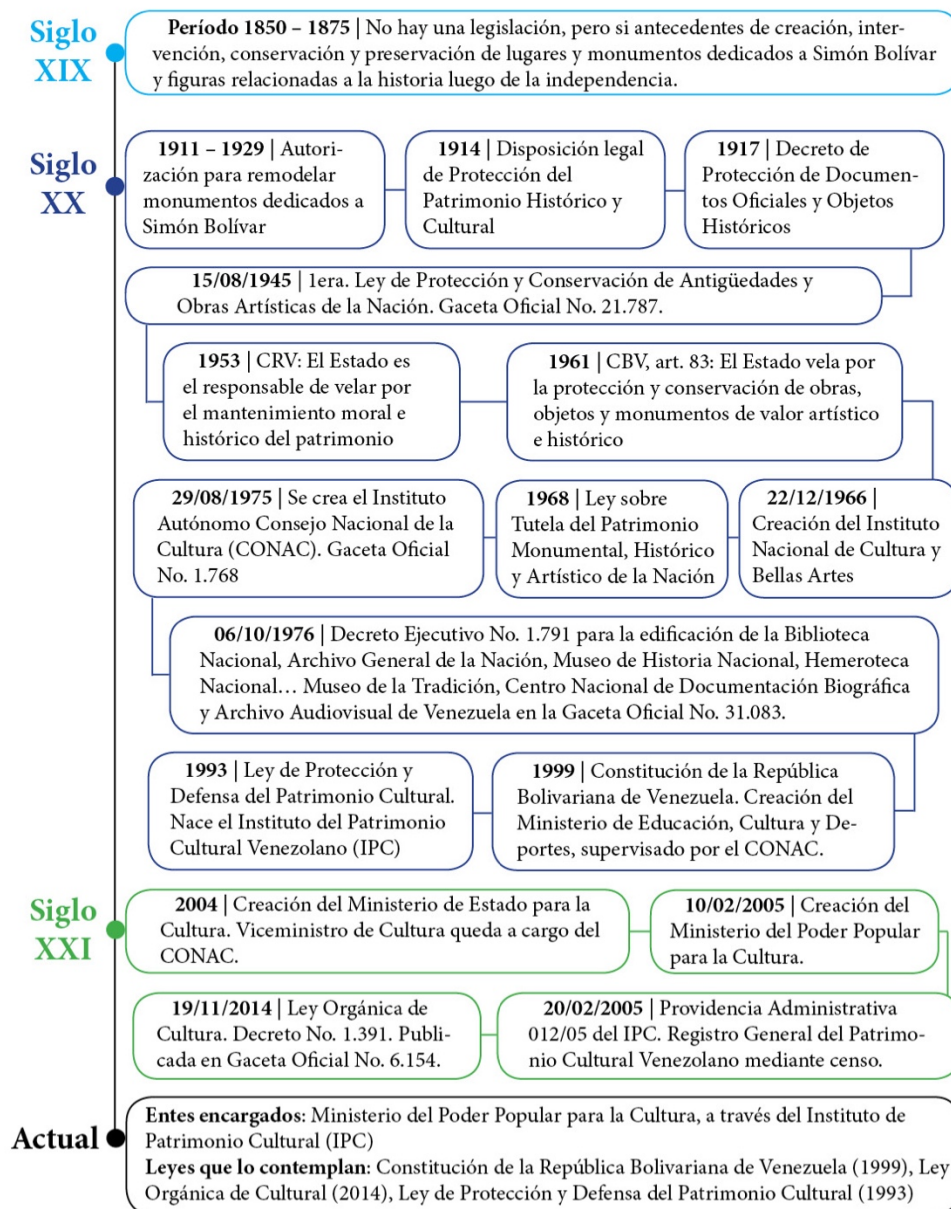


Figura 6: Línea de tiempo del marco legal venezolano sobre patrimonio cultural. Por Hernández (2015), con modificaciones de la investigadora.

En la actualidad, el Estado venezolano es el encargado de la preservación del patrimonio cultural en el país (Constitución de la República Bolivariana de Venezuela, 1999, art. 99)

mediante instrumentos como la Ley Orgánica de Cultura (LOC) (2014) y la Ley de Protección y Defensa del Patrimonio Cultural (1993). A su vez, la nación se enmarca en la normativa internacional de la Unesco.

La Ley de Protección y Defensa del Patrimonio Cultural (1993) sugiere un gran avance en la materia al reconocer las deficiencias hasta la fecha, con respecto a la delimitación del acervo, su reconocimiento y preservación. De ella nace el Instituto de Patrimonio Cultural (IPC), adscrito al actual Ministerio del Poder Popular para la Cultura, para la identificación y preservación del patrimonio cultural en sus variopintas expresiones, y el Censo de Patrimonio Cultural Venezolano.

El I Censo de Patrimonio Cultural Venezolano fue la herramienta para reconocer las manifestaciones culturales consideradas patrimoniales en todo el país. José Manuel Rodríguez, antiguo presidente del IPC, lo define de la siguiente forma:

El Censo del Patrimonio Cultural Venezolano es el reconocimiento y registro, a lo largo y ancho del territorio nacional, de todas aquellas manifestaciones culturales que caracterizan al pueblo venezolano y tienen significación para él. Al hablar de pueblo nos estamos refiriendo a toda la pluriculturalidad y la multiétnicidad que lo constituye. Y estamos hablando de un reconocimiento a los valores culturales, realizado a partir del juicio que la propia gente haga de ellos (IPC, 2007, p. 4)

Mediante el I Censo de Patrimonio Cultural Venezolano en los municipios que conforman el país, se realizó la edición de una colección de cuadernillos sobre los resultados parciales de esta investigación de campo, que divide el patrimonio en cinco categorías (los objetos, lo construido, la creación individual, la tradición oral y las manifestaciones colectivas), la cual recibe el nombre de *Catálogo del Patrimonio Cultural Venezolano*.

Sin embargo, el valioso levantamiento de información obtenido del censo ha tenido escasa difusión y presencia digital por parte de los organismos oficiales. Las publicaciones del

Catálogo de Patrimonio Cultural Venezolano tuvieron al menos mil ejemplares por municipio, las cuales fueron distribuidas de forma gratuita en instituciones educativas de cada municipalidad y para la venta a particulares (Instructivo que regula el Registro General del Patrimonio Cultural Venezolano y el manejo de los bienes que lo integran, 2005).

La mayoría de las publicaciones del *Catálogo de Patrimonio Cultural Venezolano* se encuentran en línea desde el perfil de un particular, sin alguna referencia o vinculación con el sitio web del Ministerio del Poder Popular para la Cultura, dado que el IPC no cuenta con sitio web desde hace varios años. A su vez, dentro de la programación en redes sociales del Ministerio del Poder Popular de Cultura e IPC no se incluye material de estas publicaciones o se generan campañas de comunicación en medios nacionales sobre patrimonio para invitar a la colectividad a reconocer su herencia cultural y vincularse.

Sin embargo, el interés por la ciudad y su patrimonio edificado tiene numerosos frentes. En la academia se han producido publicaciones y proyectos participativos que buscan potenciar la relación entre la comunidad y su entorno. *Caracas del Valle al Mar. Guía de Arquitectura y Paisaje* (2015) analiza la ciudad desde su desarrollo urbano, segmentando el territorio en 10 zonas con 364 lugares relevantes en materia arquitectónica y patrimonial. La organización territorial de esta publicación sirve de esquema para organizar la información en CCS Patrimonio Arquitectónico.

El proyecto *CCScity450* se desarrolla por los 450 años de fundación de la ciudad de la mano de profesores de arquitectura de la Universidad Simón Bolívar y de la Universidad Central de Venezuela. Plantea una reflexión sobre obras arquitectónicas y paisajísticas de la ciudad a través de una biblioteca virtual, recorridos urbanos de reconocimiento, un concurso de intervenciones efímeras sobre edificaciones y áreas seleccionadas y una serie de ensayos sobre la modernidad en la arquitectura venezolana.

Desde hace algunos años han surgido diversas iniciativas para vincularse con el patrimonio cultural construido. Desde las alcaldías, *Arquitours* en el municipio Chacao y la *Ruta Patrimonial en el Casco Histórico de Caracas*; visitas guiadas en la Ciudad Universitaria de Caracas de la Universidad Central de Venezuela de la mano del Consejo de Preservación y Desarrollo (*Copred*); y organizaciones como *Fundhea*, *Te Paseo* y *Te Cuento* y *CCS en 365*, gestionan recorridos que acercan a sus participantes a construcciones y espacios públicos de gran valor histórico y arquitectónico en la ciudad.

La vinculación entre la colectividad y el patrimonio construido resulta más compleja que con las demás expresiones patrimoniales. El individuo no puede experimentar el patrimonio edificado de la misma forma que al probar o preparar una comida típica como los golfeados o empanadas, o ser partícipe de una tradición popular como la procesión del Nazareno, contemplar los trajes que recrean la historia y objetos que se exponen en el peregrinaje.

La ciudad construida configura la manera de entender el paso del tiempo y nuestro lugar en el mundo. Las edificaciones son testigos claves del paso inexorable del tiempo, como también del avance de la tecnología que moldea nuevos espacios, adaptados a las necesidades que surgen con cada cambio.

2.5 Comunicación digital interactiva en la sociedad de la información

La aparición de los dispositivos portátiles comenzó un proceso de migración y producción de datos en un único soporte de código binario: el bit, definido por Negroponte como “el elemento más pequeño en el ADN de la información” (Scolari, 2008, p. 80). Este paso a la tecnología digital recibe el nombre de digitalización, el cual busca erradicar los errores de recopilación y almacenamiento en formatos electrónicos y mecánicos de la tecnología analógica. En materia comunicacional, la digitalización configura una nueva forma de

comunicación con respecto a la existente en la red de redes, también conocida como internet.

La masificación de internet consolida la sociedad de la información. Según Comisión Económica para América Latina y el Caribe (Cepal, 2003), la sociedad de la información surge del desarrollo de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC), las cuales se definen de la siguiente forma:

Las TIC se definen como sistemas tecnológicos mediante los que se recibe, manipula y procesa información, y que facilitan la comunicación entre dos o más interlocutores. Por lo tanto, las TIC son algo más que informática y computadoras, puesto que no funcionan como sistemas aislados, sino en conexión con otras mediante una red. También son algo más que tecnologías de emisión y difusión (como televisión y radio), puesto que no sólo dan cuenta de la divulgación de la información, sino que además permiten una comunicación interactiva (Cepal, 2003, p. 12).

Por tanto, la sociedad de la información está formada por nosotros, quienes vivimos en el siglo XXI y utilizamos las herramientas y plataformas tecnológicas para comunicarnos e informarnos. Con las TIC, también llamadas red de redes (Cepal, 2003), se introduce un nuevo campo para la comunicación que se encuentra en algún punto medio entre la comunicación mediática e interpersonal: la comunicación digital interactiva.

Comunicación de masas («Viejos medios»)	Comunicación digital interactiva («Nuevos medios»)
Tecnología analógica	Tecnología digital
Difusión (uno-a-muchos)	Reticularidad (muchos-a-muchos)
Secuencialidad	Hipertextualidad
Monomedialidad / monomodal	Multimedialidad / multimodal
Pasividad	Interactividad

Figura 7: Cuadro comparativo de las características entre comunicación de masas y comunicación digital interactiva. Por Scolari (2008, p. 79), con modificaciones de la investigadora.

El *cibermedio* es uno de los nombres que reciben los medios de la comunicación digital interactiva, definido como “aquel emisor de contenidos que tiene voluntad de mediación entre hechos y públicos, utiliza fundamentalmente criterios y técnicas periodísticas, usa el lenguaje multimedia, es interactivo e hipertextual y se actualiza y se publica en la red internet” (Orihuela, 2005, citado en Scolari, 2008, p. 74).

Los mensajes de los *cibermedios* se trabajan desde un discurso multimodal, entendiendo modo como un recurso semiótico socialmente formado para dar sentido (Kress, 2010, p. 79). Imagen, escritura, diseño, música, gesto, habla, imagen en movimiento, banda sonora y objetos 3D son algunos de los modos que integran los *cibermensajes*. Haquin (2011) define multimodalidad de la siguiente forma:

El concepto de multimodalidad apunta a la variedad de modos o recursos semióticos utilizados para significar y que confluyen en un mismo evento comunicativo. Este enfoque se ha hecho ineludible especialmente debido a los cambios en las prácticas de lectura y escritura de las generaciones actuales, quienes no solo leen y escriben textos en soporte papel, sino que además cotidianamente leen y escriben textos digitales e hipertextos, los cuales ofrecen potencialidades innovadoras de crear significado (p. 4)

Además del discurso multimodal, el carácter interactivo e hipertextual de los *cibermensajes* tiene que ver en gran medida con la forma en la que el usuario navega e interactúa con las informaciones en la web. La segmentación de las informaciones le permite al usuario pasar de un modo a otro, y así sucesivamente, entre diversos enlaces que conviven en su camino virtual. El usuario crea una ruta de viaje en cada sesión que inicia en la web, diferente e improvisada, con respecto a la anterior, abarcando una diversidad de contenidos y autores.

Este universo heterogéneo que habita y crece en internet se alimenta y configura de las diversas prácticas de los usuarios que lo visitan. En cuanto a los *cibermedios*, presentar contenidos multimodales requiere de la convergencia de aptitudes y conocimientos en los perfiles profesionales que lo configuran, con respecto a los roles establecidos en medios tradicionales, así como el trabajo en equipo e integración entre los diversos perfiles para lograr objetivos comunes.

Hoy la web es ecléctica e inclusiva y sigue pidiendo prestados y remedando casi cualquier medio visual o verbal que conozcamos. Lo que cambia constantemente es el ratio de los medios que la web favorece en sus remedaciones; lo que permanece inalterable es la promesa de inmediatez a través de la flexibilidad y la vivacidad de las comunicaciones en red de la web. La vivacidad de la web es una versión actualizada de la vivacidad de la televisión tradicional (Bolter y Grusin, 2000, p. 197; citado en Scolari, 2008, p. 106)

Las dinámicas de la web, siempre en movimiento y cambiantes como sus usuarios y el día a día, dictan ritmos distintos para los *cibermedios*. El reto para los medios en la red es mantenerse en el radar de los usuarios con contenido relevante, interfaces amigables y atención a los intereses de sus usuarios objetivos.

2.6 Aplicaciones móviles

Las aplicaciones móviles (apps) han acompañado a los dispositivos móviles desde finales de siglo XX con los llamados *feature phones*, o teléfonos básicos. Cuello y Vittone (2013) los caracterizan con pantallas reducidas y en los sistemas operativos de Nokia® y Blackberry®. Aguado y Martínez (2006) describen los cambios que se dan a partir de la telefonía móvil en las dinámicas diarias de los usuarios:

La telefonía móvil ha supuesto una radical transformación en los ritos sociales de la interacción (Geser, 2004), en la administración de los tiempos cotidianos, en los procesos de gestión de las dinámicas grupales y organizacionales y en la gestión de las fronteras e interconexiones entre diferentes ámbitos personales (trabajo, ocio, familia, grupos primarios) (Katz & Aarhus, 2002). También ha supuesto una notable incidencia transformadora en el consumo de ocio, en la gestión de la identidad individual (Ling, 2004) e incluso en la canalización de respuestas e iniciativas sociales de tipo piramidal (Sampedro, 2005). (p. 323)

Hoy día, los dispositivos móviles se caracterizan por ser pequeños procesadores portátiles con memoria y acceso a redes móviles y/o internet. Estos han generado cambios en la forma de relacionarse los individuos, al permitirle al usuario realizar tareas desde cualquier espacio y tiempo en donde decida utilizarlos, sin necesidad de contar con un escritorio u otras herramientas. Entre los dispositivos móviles se encuentran los teléfonos inteligentes.

La influencia de la telefonía móvil configura, en gran medida, la vida como la conocemos actualmente. Para el último trimestre del 2016, usuarios en Estados Unidos pasaron cinco horas diarias utilizando su dispositivo móvil, récord de uso con respecto a estudios previos (Khalaf y Kesiraju, 2017). Las aplicaciones móviles constituyen medios y soportes para gestionar el tiempo, actividades, hábitos y comunicaciones, mediante el terminal móvil.

El proceso de diseño y desarrollo de una aplicación móvil cuenta con cinco fases según Cuello y Vittone (2013): conceptualización, definición, diseño, desarrollo y publicación

(p. 18). La mayoría de estas fases requieren del trabajo conjunto entre diseñadores y programadores. Las apps pueden ser híbridas, web o nativas; cada una de estas tipologías tiene desarrollos y usos distintos.

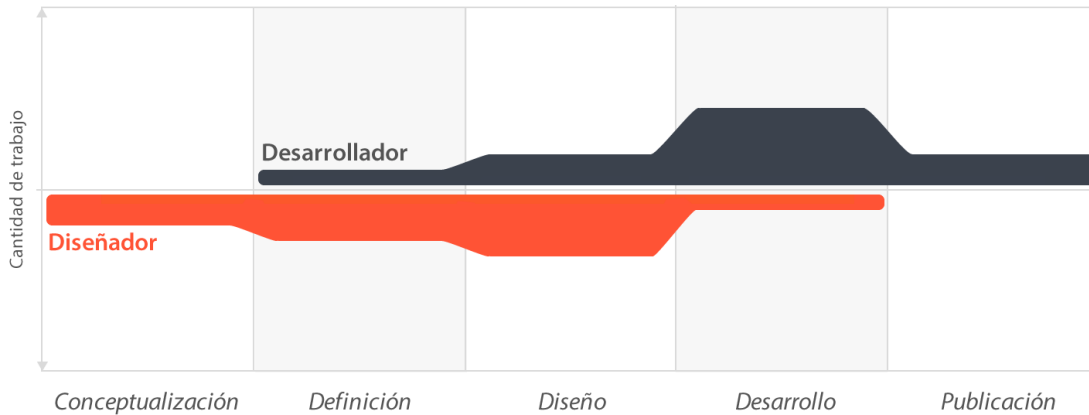


Figura 8: Etapas y cantidad de trabajo para diseñador y desarrollador en el proceso de diseño y desarrollo de una aplicación móvil. Por Cuello y Vittone (2013, p. 18)

Para que una aplicación pueda comunicar su mensaje debe ser agradable y navegable al usuario, para que la comunicación sea efectiva. Nielsen (1994) plantea 10 criterios heurísticos para el diseño de interfaces en la web, por ende, aplicables en el diseño de apps:

1. Visibilidad del estado del sistema.
2. Relación entre el sistema y el mundo real, mediante un orden natural y lógico.
3. Libertad y control por parte del usuario, representado a través de mecanismos de cancelación o regreso visibles por ejemplo.
4. Consistencia y estándares, referente a expresar claramente si diferentes opciones significan lo mismo.
5. Prevención de errores para el usuario.
6. Reconocer antes de recordar al navegar las pestañas de la interfaz.

7. Flexibilidad y eficiencia de uso.
8. Estética y diseño minimalista que realce contenidos.
9. Ayudar a los usuarios a reconocer y recuperarse de sus errores.
10. Ayuda y documentación disponible para la navegación.

Las premisas heurísticas delimitan criterios para optimizar la usabilidad, relacionada “con la eficacia y eficiencia de la interfaz de una aplicación para permitir a un usuario determinado realizar una tarea o cumplir un objetivo” (Cuello y Vittone, 2013, p. 265). La arquitectura de información es una de las prácticas fundamentales para generar apps accesibles de navegar, en las que a partir de esquemas o planos de página (también llamados *wireframes*) se configura la organización de contenidos y los diversos niveles de navegación. Lerner (2005) define arquitectura de la información a continuación:

Todo proceso de desarrollo de sitio debe ser capaz de mantener un eje entre los objetivos planteados, la audiencia a la cual se dirige y los contenidos a ofrecer. La Arquitectura de la Información sostiene ese eje, en forma coherente y consistente, estableciendo la estrategia comunicacional fundacional, aquella que establece cómo se organiza la información y refleja el “espíritu” del sitio. (Lerner, 2005)

La arquitectura de información forma parte de las prácticas que integran la experiencia de usuario (UX), como también es la investigación de perfiles de usuarios y necesidades a cubrir con el producto. El diseño de la experiencia de diseño abarca las etapas de conceptualización, definición y diseño, e incluso en la fase de publicación (Cuello y Vittone, 2013), dado que la retroalimentación por parte de usuarios incide en correcciones de esta índole.

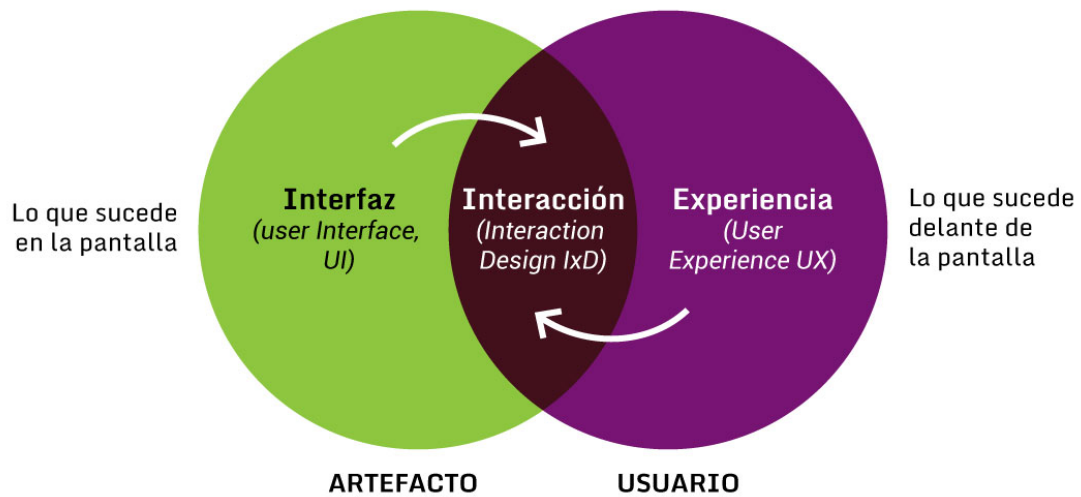


Figura 9: Relación entre UX, UI y UXD. Por Kambrica (2014)

En cambio, el diseño de la interfaz (UI) se refiere a los criterios aplicados para darle forma, color y dinamismo a los esquemas de página. Involucra el diseño gráfico y se enmarca en la fase de diseño, desarrollo y publicación (Cuello y Vittone, 2013) al vincularse con el producto final. El diseño de interacción (IXD) se enfoca en el enlace entre el usuario y la interfaz de la app que responde los gestos (tocar, deslizar, mantener pulsado, arrastrar, doble toque, juntar o separar dos dedos en pantalla...) y opciones de navegación del sistema operativo.

Las aplicaciones móviles abarcan diversas funcionalidades, las cuales son organizadas por categorías. Hoy día, en el mercado de aplicaciones de Google®, Play Store®, las principales categorías son fotografía, familia, música y audio, entretenimiento, compras, personalización, social y comunicación.

En cuanto a la categoría comunicación y social, Khalaf (2016) reporta un aumento del tiempo consumido por los usuarios que llega a un promedio de 133 minutos por día en el último trimestre del 2016, con el cual también surge el fenómeno *communitainment*

(comunicación como forma de entretenimiento a través de videos, publicaciones y transmisiones en vivo).

El *communitainment* le da mayores espacios de interacción a los medios de información y comunicación del mundo digital, en la medida que ellos se adaptan a estas tendencias. La facilidad de acceso al estar alojados en plataformas digitales los diferencia de los medios de comunicación tradicionales al ampliar y flexibilizar su consumo por medios de otras aplicaciones que faciliten su difusión.

Algunas de las aplicaciones móviles sobre patrimonio arquitectónico disponibles en Play Store® entran en las categorías de viajes, entretenimiento, así como arte y diseño. Sin embargo, el formato de las aplicaciones sobre esta temática no se asemejan a los productos que encabezan las listas de top gratis, de mayor recaudación, tendencias o mejores aplicaciones pagas en dichas categorías. Como medio y soporte de información, resulta relevante para la aplicación *CCS Patrimonio Arquitectónico* adoptar características del *communitainment* en su diseño y promoción.

2.7 Elementos de diseño en aplicaciones móviles

El diseño gráfico tiene como principales elementos al punto, la línea, el plano y el volumen. El punto es la mínima expresión gráfica posible e indica posición en el espacio; la línea es una sucesión de puntos en una dimensión; el plano es una línea que abarca dos dimensiones (alto y ancho) y por último, el volumen representa el movimiento de un plano en tres dimensiones (alto, ancho y profundidad).

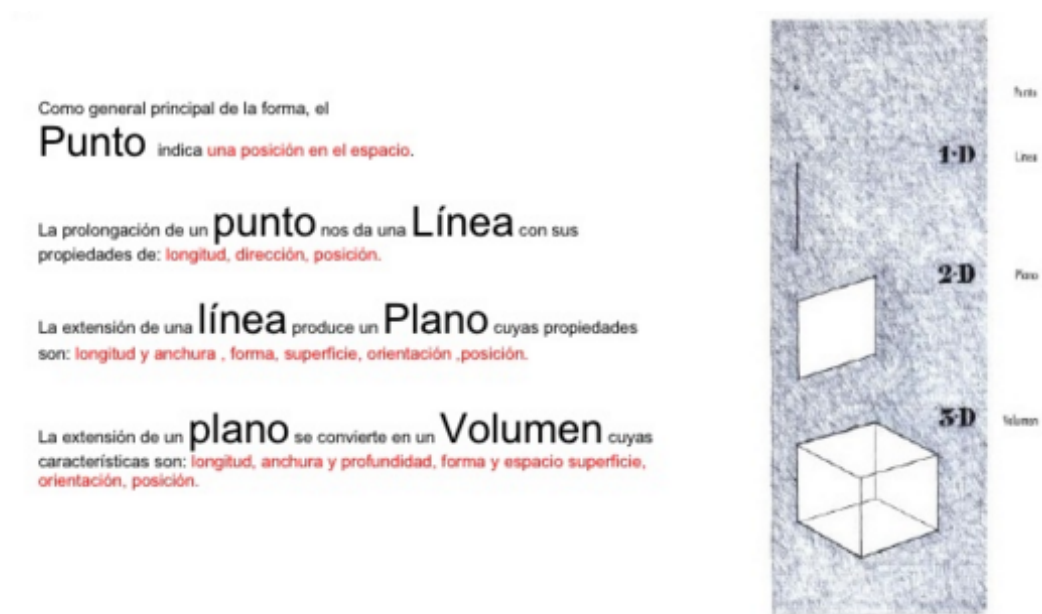


Figura 10: Relación entre punto, línea, plano y volumen. Por Lobato, J (2008)

La línea, el plano y el volumen se convierten en elementos visuales al ser representados mediante la forma, el tamaño, el color y la textura. A través de la forma se configuran y se dan nombre a los objetos que conocemos; estas figuras son medibles, pueden ser representadas en escala o adquirir perspectiva en los elementos que conformen la composición. El color es un importante elemento configurativo y comunicativo por influir en la forma en que se percibe la realidad; al generar interacciones en la corteza cerebral, tiene influencia en procesos biológicos como los estados de ánimos. La textura evoca características del mundo físico para dimensionarlos en el soporte gráfico.



Figura 11: El oro del azul. Por Miró (1967)

Asimismo, la disposición de varios elementos visuales en el lienzo determina la ubicación o interrelación, generando un diseño en el que se conjugan dirección, posición, espacio y gravedad. Las composiciones gráficas pueden alcanzar tres niveles: representativo, el cual consiste en una representación esquemática de la realidad (los cuadros del Ávila de Manuel Cabré); significativo, al comunicar una cualidad en un diseño específico (logotipos son significantes); y funcional, cuando la representación tiene un objetivo o propósito específico (un plano que proyecta modificaciones en una planta).

La conjunción de los elementos básicos del diseño permite crear el mundo gráfico como lo conocemos, en la medida que se orienten a objetivos específicos. Para la app *CCS Patrimonio Arquitectónico* se crea la identidad gráfica, la cual condiciona su interfaz.

La identidad gráfica de un producto comprende los elementos gráficos que lo definen e identifican. A su vez, los elementos de la identidad gráfica permiten crearle al producto una personalidad que lo ubica en el mercado. Así lo definen Ferrer y Gómez (2014) al decir que “la imagen gráfica hace visible y perceptible la identidad de una entidad concreta, que en sí es invisible e imperceptible, mediante la creación de símbolos propios y perdurables en un determinado periodo de tiempo”.

Los elementos gráficos de la marca se clasifican como identificadores independientes y complementarios (Chaves, 1990, en Ferrer y Gómez, 2014-1). El logotipo y el símbolo gráfico forman parte de los independientes, complementados por la tipografía, color, iconos, imágenes, maquetación y demás objetos que caracterizan el producto.



Figura 12: Tipos de identificadores independientes. Por mercadeoypublicidad.com (2007)

Así como el color, la tipografía es un elemento importante en la configuración de la aplicación móvil *CCS Patrimonio Arquitectónico* por su nivel simbólico y expresivo, son

imagen y representantes del lenguaje verbal. Los caracteres son definidos de la siguiente forma:

Las letras son elementos persuasivos, nos transmiten sensaciones. No hay una fuente tipográfica absolutamente neutra y transparente. Durante algún tiempo las corrientes universalistas en el diseño buscaron la neutralidad en el diseño tipográfico que atribuían a las fuentes de palo seco como la Helvética, pero también estas fuentes tienen connotaciones culturales. La tipografía tiene mucha fuerza simbólica, de ahí su poder comunicativo. (Ferrer y Gómez, 2014-2)

La tipografía es imagen y texto a la vez, por lo que sus trazos y disposición deben ser cónsonos para comunicar de manera efectiva. Existen dos grandes familias tipográficas que contienen a la mayoría, con terminaciones en sus extremos (serifas) o sin ellas (sin serifas o palo seco). A su vez, cada fuente tipográfica tiene diversas variantes que, al combinarse, marcan énfasis en el texto: normal, cursiva, estrecha, negrita, ancha, ligera, entre otras. La combinación de color y tipografía determina, en gran medida, la personalidad y el carácter del producto. Al ser un producto digital estos elementos ayudan a dimensionar el producto, como lo hace el diseño de una botella para bebidas gaseosas.

Los iconos e imágenes integran el discurso de la aplicación móvil, al proveer de guías y contexto del mundo real al usuario. El uso de iconos en la navegación facilita la recordación al usuario al navegar y ejecutar tareas, mientras que las imágenes permiten la vinculación con el entorno físico desde el ámbito virtual, al brindar fotografías a color de los lugares patrimoniales y planos de planta de los edificios.

Mediante la maquetación se logran componer las piezas gráficas, es decir, las diversas pantallas que conforman la interfaz de la app *CCS Patrimonio Arquitectónico*. En este estadio del diseño se integran de forma simultánea criterios de color (saturación y tonos, contraste entre fondo y forma), con texto (familia tipográfica, tamaño, estilo, espaciado

entre letras, interlineado, orientación y longitud de párrafos), así como texturas, tamaños y orientación de imágenes e íconos, con los valores del sistema operativo.

En formato digital, el proceso de diseño gráfico se da a través de numerosos programas como Photoshop®, Illustrator®, InDesign®, Autocad®, entre otros, en los cuales se manejan diversas funcionalidades: Photoshop® maneja la edición fotográfica y creación de imágenes, Illustrator® permite trabajar con vectores que mantienen la escalabilidad de los diseños, InDesign® se enfoca en la diagramación y Autocad® maneja la precisión de escalas para algunas piezas del diseño. No es necesario trabajar todos los programas para realizar una composición gráfica pero es posible intervenir una propuesta con los diferentes enfoques.

3 | MARCO METODOLÓGICO

3.1 Tipo de investigación

Este trabajo de grado se enmarca dentro de los criterios de un proyecto factible, tomando como referencia la definición planteada por la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL):

“Consiste en la investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales; puede referirse a la formulación de políticas, programas, tecnologías, métodos o procesos.” (2006, p. 13)

A través del proyecto factible se proponen soluciones prácticas a una situación en concreto, como lo es la propuesta de una aplicación móvil sobre patrimonio arquitectónico en la ciudad de Caracas ante la carencia de documentos digitales accesibles.

El proyecto factible según UPEL (2006) cuenta con cinco fases: diagnóstico, planteamiento y fundamentación teórica de la propuesta, procedimiento metodológico, actividades y recursos necesarios para la ejecución de la propuesta y análisis y conclusiones sobre la viabilidad y realización del proyecto, las cuales serán desarrolladas a lo largo de los capítulos del trabajo de grado. El desarrollo de este trabajo de grado alcanza las conclusiones sobre la viabilidad del proyecto, así como la evaluación de los resultados obtenidos.

3.2 Nivel de investigación

El nivel de la investigación tiene estrecha relación con los objetivos planteados en el trabajo de grado. Esta es una investigación de nivel exploratorio, que es definida por Arias

(1999) como “aquella que se efectúa sobre un tema u objeto poco conocido o estudiado, por lo que sus resultados constituyen una visión aproximada de dicho objeto” (p. 19). El tema de la generación de aplicaciones para teléfonos móviles en Venezuela ha sido poco elaborado cuando se asocia al patrimonio cultural y arquitectónico del Distrito Metropolitano de Caracas.

3.3 Diseño de investigación

Balestrini (2002) define el diseño de investigación como “el plan global de investigación que integra de un modo coherente y adecuadamente correcto técnicas de recogida de datos a utilizar, análisis previstos y objetivos...” (p. 131). Partiendo de esta definición, el proyecto se enmarca en una investigación documental, definida por Hernández (2012) de la siguiente forma:

Se basa en el acopio, procesamiento, organización, análisis e interpretación de la documentación existente en un campo del conocimiento. En este tipo de investigación se consideran aquellos documentos (libros, revistas, enciclopedias, periódicos, tesis de grado, manuscritos en línea, etc), que se vinculan directamente con el objetivo, los antecedentes y las bases teóricas (p.154)

A partir de la revisión de bibliografía especializada en patrimonio arquitectónico y diseño de aplicaciones móviles, fue necesario comparar tres apps sobre arquitectura en cuanto a usabilidad y diseño de contenidos para adaptar recursos y tendencias a la propuesta de aplicación móvil. A su vez, fue necesario levantar información para dos listados: el primero sobre el acervo patrimonial del Distrito Metropolitano de Caracas y una selección a partir de éste primero que conforme el contenido de *CCS Patrimonio Arquitectónico*.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Las técnicas e instrumentos de recolección de datos permitieron reconocer y ordenar los datos necesarios para cumplir algunos de los objetivos planteados en el trabajo de grado. Se emplearon las técnicas de observación, con tablas comparativas y de registro como instrumentos, respectivamente.

Al ser ésta una investigación de diseño documental, la observación toma lugar en los documentos y su posterior análisis; el sujeto es el investigador que se acerca al objeto, sea libros o aplicación móvil, con sus sentidos, un marco referencial y un instrumento definido que le indica qué buscar. Cerda (2002) define la observación como “una técnica que nos permite percibir directamente, sin intermediarios que deforme la percepción, los hechos de la realidad objetiva” (p. 238). El análisis sobre usabilidad de las tres aplicaciones seleccionadas (*Guía interactiva de arquitectura de Buenos Aires – Arqi*, *Guía de Arquitectura CDMX* y *Urbe y Arquitectura GDL*) se basa en los criterios heurísticos planteados por Nielsen (1999) para el diseño de interfaces:

<i>Aplicaciones / Criterios de heurísticos para el diseño de interfaces</i>	Guía interactiva de arquitectura de Buenos Aires - Arqi	Guía de Arquitectura CDMX	Urbe y Arquitectura GDL
<i>Visibilidad del estado de sistema (Mantiene visibles las barras de estado y navegación del teléfono)</i>	Sí	Sí	Sí
<i>Relación entre el sistema y el mundo real (Orden natural y lógico mediante lenguaje y organización simple)</i>	Sí, listados por tema	Sí, mapa esquemático y listados por sector y tema	Sí, listado
<i>Libertad y control por parte del usuario (Mecanismos de cancelación o regreso visibles para el usuario)</i>	No son visibles. No integra navegación Android	No es visible cerrar o cancelar en selecciones del mapa. Integra navegación Android	No son visibles. No integra navegación Android
<i>Consistencia y estándares (Claridad entre opciones e iconos)</i>	Correlación explícita entre iconos y opciones	Correlación explícita entre iconos y opciones	Escaso uso de iconos. Opciones bien definidas
<i>Prevención de errores (Sugerencias en búsqueda)</i>	No tiene sugerencias en el buscador	Tiene sugerencias en el buscador	No hay motor de búsqueda

<i>Reconocer antes de recordar (Consistencia entre diferentes pantallas)</i>	Sí	Sí	Sí
<i>Flexibilidad y eficiencia de uso (Funcionalidades avanzadas y personalizadas según usuarios)</i>	Sí, permite al usuario guardar sus lugares favoritos	Sí, permite al usuario guardar sus lugares favoritos	No
<i>Diseño estético y minimalista (Resaltar información relevante)</i>	Sí	Sí	Sí
<i>Ayuda a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de los errores (Identificación clara de los errores hacia los usuarios)</i>	No	Sí, interactúa con el usuario al no tener favoritos	No
<i>Ayuda y documentación (Indicaciones de uso visible para usuarios)</i>	No	Sí, en la pantalla de inicio	No

Tabla 1: Evaluación de aplicaciones móviles sobre patrimonio cultural y arquitectónico con base a criterios heurísticos (Nielsen, 1999). Elaboración propia (2018)

Las tres aplicaciones móviles manejan distintos criterios para organizar sus contenidos: *Urbe y Arquitectura GDL* y la *Guía interactiva de arquitectura de Buenos Aires - Guía Arqi* presentan rutas arquitectónicas en áreas de la ciudad, mientras que la *Guía de Arquitectura CDMX* divide parte del territorio de Ciudad de México en sectores. A su vez, tanto la *Guía de Arquitectura CDMX* y la *Guía interactiva de arquitectura de Buenos Aires - Guía Arqi* presentan listados de edificaciones organizados por autor y obras, y la locación de las edificaciones en un mapa de la ciudad.

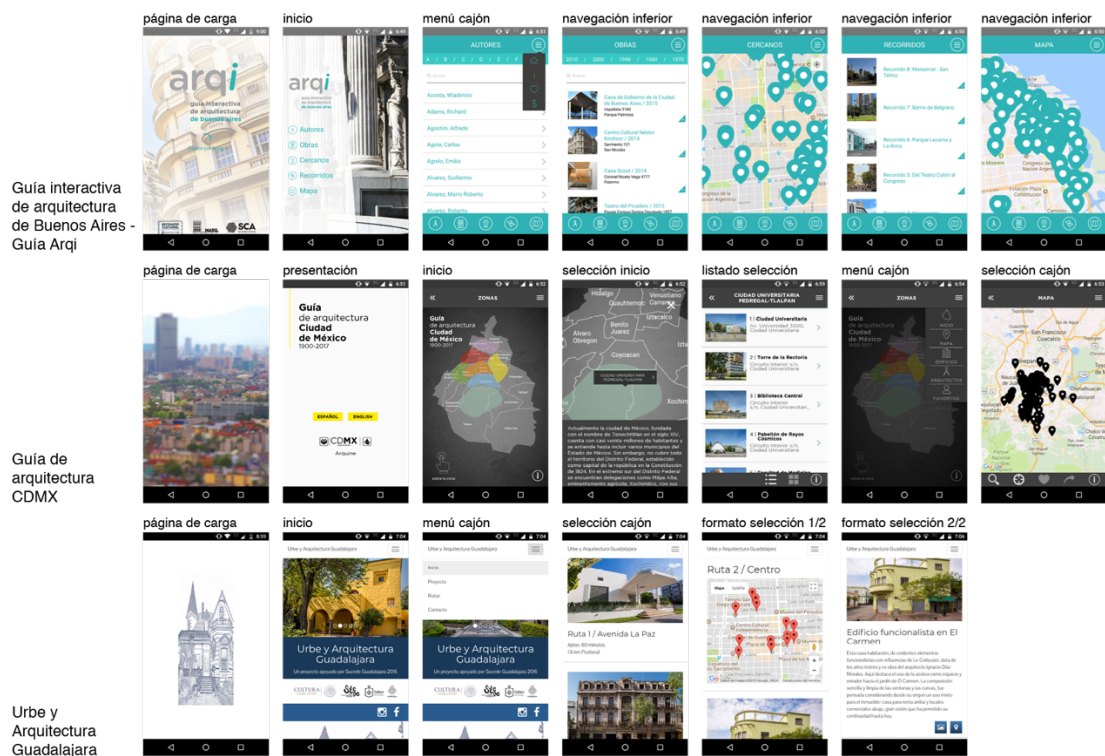


Figura 13: Interfaces de *Guía interactiva de arquitectura de Buenos Aires - Guía Arqi*, *Guía de Arquitectura CDMX* y *Urbe y Arquitectura GDL*. Elaboración propia (2018)

A partir del análisis de las aplicaciones antes mencionadas se obtienen ciertas nociones sobre lo que funciona en aplicaciones móviles sobre patrimonio arquitectónico. La aplicación *CCS Patrimonio Arquitectónico* plasma la arquitectura de la ciudad enmarcada en su expansión, por lo que la *Guía de Arquitectura CDMX* sirve de referencia para trabajar este criterio. En el inicio se segmentan zonas en la Ciudad de México según características de desarrollo y agrupan las edificaciones que las integran.

El análisis permitió conocer la importancia de integrar gestos y navegación del sistema operativo Android® en la aplicación *CCS Patrimonio Arquitectónico*. Al presionar atrás en la barra de navegación debe responder a deshacer la última acción, no salir

inmediatamente de la aplicación, como ocurre en *Urbe y Arquitectura GDL*. En cuanto a gestos, ampliar o reducir al deslizar dos dedos en la pantalla, doble toque para seleccionar y, en determinados casos, deslizar hacia la derecha o izquierda para ver más información.

A pesar de que la navegación principal de *CCS Patrimonio Arquitectónico* sea mediante las zonas de expansión de Caracas, resulta pertinente ofrecer un listado general desde un menú paralelo. En la *Guía de Arquitectura CDMX* solo es posible acceder a este listado general desde el menú inicio; al presionar edificaciones en el menú cajón una vez seleccionado algún sector, el listado no cambia o amplía sus edificaciones. Sin embargo, el uso del color del sector en la identificación de las edificaciones de la *Guía de Arquitectura CDMX* resulta un rasgo atractivo para orientar al usuario con respecto al mapa desde el listado.

Las aplicaciones sobre arquitectura y patrimonio arquitectónico analizadas en cuanto a usabilidad también son referencias para plantear y organizar los contenidos en *CCS Patrimonio Arquitectónico*. Se consideró la extensión de las reseñas, la inclusión de elementos multimodales en el discurso y la cantidad de obras por aplicación.

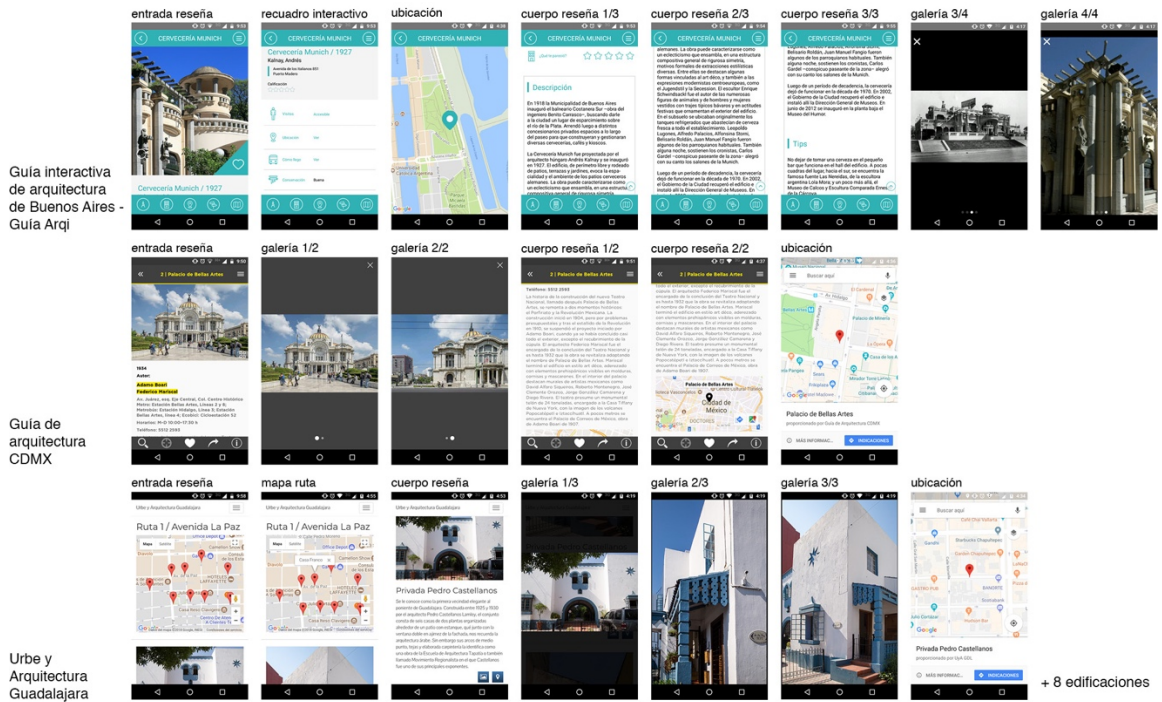


Figura 14: Reseñas en *Guía interactiva de arquitectura de Buenos Aires – Arqi*, *Guía de Arquitectura CDMX* y *Urbe y Arquitectura GDL*. Elaboración propia (2018)

La extensión de las reseñas en las aplicaciones rondan entre los 600 y 1700 caracteres por obra. Las reseñas por edificación más cortas son de la aplicación *Urbe y Arquitectura Guadalajara*, en la cual se organizan las reseñas por recorridos, teniendo entre 9 y 13 obras por entrada. Le sigue la *Guía de Arquitectura CDMX* con 1300 caracteres como promedio; en esta aplicación, la navegación principal se realiza a través de un mapa de la ciudad zonificado, que al presionar cada área da resúmenes sobre el sector. Por último, *Guía interactiva de arquitectura de Buenos Aires – Arqi* tiene las reseñas de lugar más extensas, en las que se incluyen tips para vincularse con las obras.

En las reseñas de las tres aplicaciones se incluye una galería de imágenes y un enlace a la ubicación mediante botón o miniatura de mapa con la referencia. Tanto la *Guía interactiva*

de arquitectura de Buenos Aires – Arqi como *Guía de Arquitectura CDMX* tienen en opciones avanzadas como la opción de guardarlas como favoritos. La *Guía Arqi* también permite calificar los lugares mediante cinco estrellas.

En cuanto a obras que conforman las aplicaciones, la *Guía de Arquitectura CDMX* es la más extensa con 155 edificaciones como acervo, 162 contando las siete reseñas de los sectores que delimitan las zonas de la ciudad; 99 en la *Guía interactiva de arquitectura de Buenos Aires – Arqi* y 56 en *Urbe y Arquitectura GDL*.

Para seleccionar el acervo patrimonial arquitectónico que forma parte de la app *CCS Patrimonio Arquitectónico* fue necesario realizar un listado de los ítems patrimoniales construidos, registrados en el I Censo de Patrimonio Cultural Venezolano y publicados en el *Catálogo de Patrimonio Cultural Venezolano* en los municipios Baruta, Chacao, El Hatillo y Sucre del estado Miranda y Libertador del Distrito Capital. Los resultados de este listado arrojaron 941 ítems, integrados por edificaciones, urbanizaciones, sectores y poblados (ver anexo 1). De este listado general se seleccionaron 208 obras que integran el acervo patrimonial que conforma la aplicación móvil *CCS Patrimonio Arquitectónico* (anexo 2).

La propuesta que se esboza en este trabajo de grado para *CCS Patrimonio Arquitectónico* abarca el desarrollo de seis reseñas sobre obras de valor patrimonial y arquitectónico, una reseña de zona de Caracas, el esquema de navegación de la aplicación móvil y la definición de su identidad gráfica.

4 | CCS Patrimonio Arquitectónico

4.1 Concepto

La aplicación móvil *CCS Patrimonio Arquitectónico* es un desarrollo informativo sobre obras arquitectónicas que forman parte del acervo patrimonial en el Distrito Metropolitano de Caracas. La organización del acervo patrimonial en zonas toma como referencia la publicación *Caracas del Valle al Mar. Guía de Arquitectura y Paisaje* (2015). Los textos sobre zonas y obras contenidas fueron producidos para la propuesta, mientras que las imágenes cuentan con la debida referencia a sus autores.

Este producto está dirigido principalmente a la población del Distrito Metropolitano de Caracas que tenga interés por el patrimonio cultural arquitectónico de la ciudad y cuente con algún dispositivo móvil con plan de datos de navegación y/o acceso a wifi. Se delimita el perfil del usuario de la aplicación a un individuo entre 20 y 35 años, profesional o con estudios superiores, con interés en la arquitectura de la ciudad, aunque no es excluyente; de hecho, el lenguaje utilizado y su versión en inglés lo hacen accesible para personas de todas las edades que manejen alguno de los dos idiomas.

La propuesta *CCS Patrimonio Arquitectónico* es la primera en su índole en el país; no existen aplicaciones móviles que abarquen el tema de patrimonio arquitectónico en la actualidad.

4.2 Diseño gráfico

El diseño gráfico de la aplicación móvil *CCS Patrimonio Arquitectónico* se realizó en colaboración con la arquitecto y diseñadora Beatriz Gamero. Mediante el trabajo conjunto

se complementa el diseño de la información con una identidad e interfaz gráfica atractiva para el potencial usuario.

4.3 Retícula

El tamaño estándar de diagramación por pantalla para dispositivos móviles con sistema operativo Android actualmente es de 1920 píxeles de alto por 1080 píxeles de ancho. Dentro de este cuadro que equivale a una pantalla se puede expandir vertical y horizontalmente, y así lograr el deslizamiento de información en el dispositivo móvil.

4.4 Maquetación

La diagramación de la aplicación móvil *CCS Patrimonio Arquitectónico* requirió del programa InDesign® para estructurar la arquitectura de información y Photoshop para generar la interfaz de usuario. A su vez, se usó Autocad®, Photoshop® e Illustrator® para generar el mapa de inicio, editar imágenes y configurar los elementos gráficos que integran la aplicación.

4.6 Identidad gráfica

La aplicación *CCS Patrimonio Arquitectónico* cuenta con un identificador independiente, su logotipo. Las tipografías utilizadas para el logo son Helvetica Neue LT pro 85 Heavy y Montserrat Thin, de la familia sans serif. Las fuentes de esta familia se asocian a los productos digitales, al facilitar la lectura en pantallas. Los colores principales de la paleta (gris, blanco y naranja) son los únicos admitidos para combinarse, según sea el caso.



Figura 15: Logotipo *CCS Patrimonio Arquitectónico*, en los diferentes colores y combinaciones admitidas. Elaboración propia (2018)

4.7 Paleta de colores

La paleta de colores seleccionada para la interfaz de la aplicación móvil *CCS Patrimonio Arquitectónico* es gris 20, blanco y naranja. Con una paleta de colores mayormente monocromática se intenta mantener al usuario atento a la navegación a través de una interfaz minimalista que resalte la información.

Se elige el color naranja como guía por ser un color fácil de asociar con Caracas; denota calidez, atención, energía y precaución (al ser producto de combinar amarillo y rojo, colores que denotan alerta). Estas características asociadas al color son cercanas a la ciudad, desde sus atardeceres y su clima tropical hasta la hazaña que es vivirla y transitarla por su planeamiento vial, urbano y demás condiciones políticas, económicas y sociales actuales.

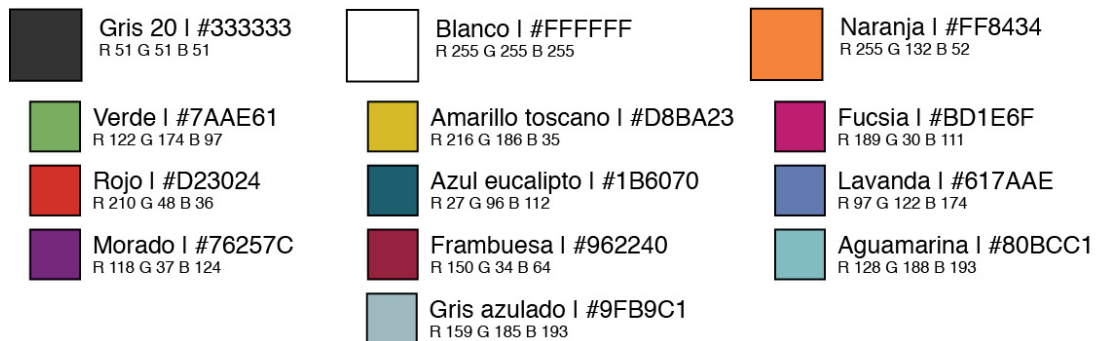


Figura 16: Colores en *CCS Patrimonio Arquitectónico*. Elaboración propia (2018)

La navegación principal de *CCS Patrimonio Arquitectónico* se realiza a través de un mapa esquemático que se construye al jugar con la opacidad del gris 20 (70, 90 y 100% de opacidad) y el blanco (30 y 100% de opacidad). Las nueve zonas dispuestas en el mapa son delimitadas por colores verde, amarillo toscano, fucsia, rojo, azul eucalipto, lavanda, morado, frambuesa y aguamarina con 75% de opacidad. El gris azulado se aplicó al 100% de opacidad para señalar la hidrografía en el valle de Caracas.

4.7 Paleta tipográfica

La tipografía es un factor relevante para la navegación y experiencia de usuario en la interfaz de la aplicación móvil *CCS Patrimonio Arquitectónico*. En las últimas actualizaciones de los sistemas operativos predominantes en el mercado, las fuentes predeterminadas son sans serif: Roboto para Android y San Francisco en Apple. Ambas facilitan la legibilidad en diferentes formatos de pantalla de sus dispositivos.

Para la aplicación móvil *CCS Patrimonio Arquitectónico* se aplican criterios similares a los de los medios digitales de información al contar con dos tipos de fuentes de familia sans serif, por tener trazos limpios, bien definidos y sin adornos: una para titulares y otra condensada con énfasis vertical para textos más extensos. La recomendación por parte de

la diseñadora gráfica fueron Montserrat Bold para títulos y Helvetica Neue LT Pro 57 Condensed para reseñas y textos de mayor extensión.

Montserrat | Bold

**A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z a b c d
e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 . , : ;
¿ ? ¡ ! - + / | @ # “ ” ‘ ’ () []**

Helvetica Neue LT Pro | 57 Condensed

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n ñ
o p q r s t u v w x y z 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 . , : ; ¿ ? ¡ ! - + / | @ # “ ” ‘ ’ () []

Figura 17: Fuentes tipográficas utilizadas en la aplicación móvil *CCS Patrimonio Arquitectónico*.
Elaboración propia (2018)

4.8 Iconos

Los íconos forman parte de los identificadores complementarios en la identidad gráfica de un producto. En *CCS Patrimonio Arquitectónico* se perfilan con líneas delgadas, sin relleno, bidimensionales y dicromáticos. Los íconos facilitan la navegación a través de la aplicación y permiten al usuario agilizar algunas tareas en la interfaz.

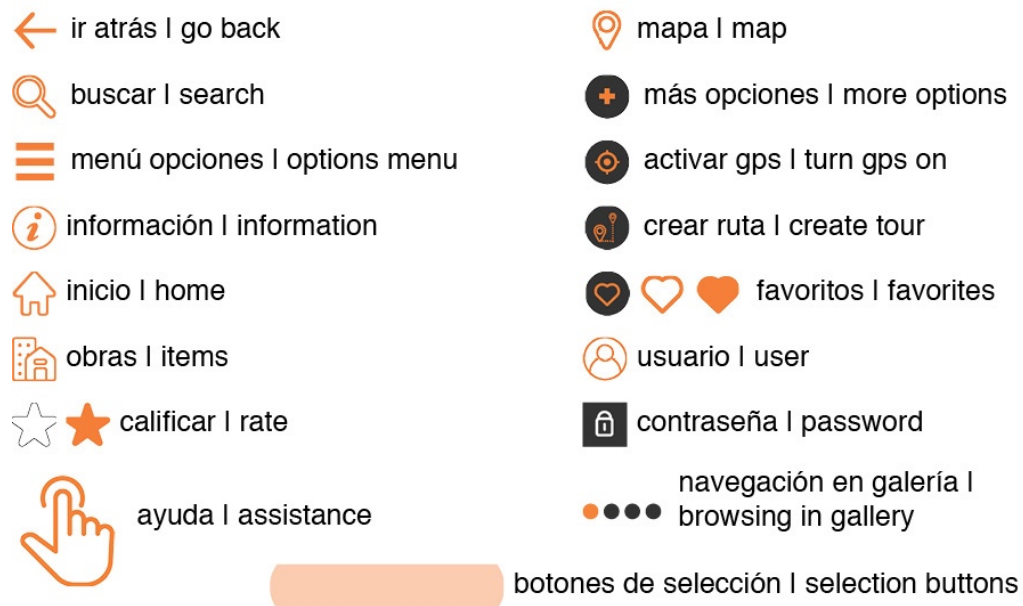


Figura 18: Iconos utilizados en la aplicación móvil *CCS Patrimonio Arquitectónico* y su significado. Elaboración propia (2018)

4.9 Arquitectura de la información

La arquitectura de información es la organización jerárquica de los esquemas de página de la aplicación móvil, así esbozar la diagramación y navegación en la interfaz. Este proceso de diseño fue indispensable para hacer la navegación amigable al usuario en *CCS Patrimonio Arquitectónico*; se estableció un máximo de cinco niveles para llegar de un punto A a un punto B.

Mapa de navegación de CCS Patrimonio Arquitectónico

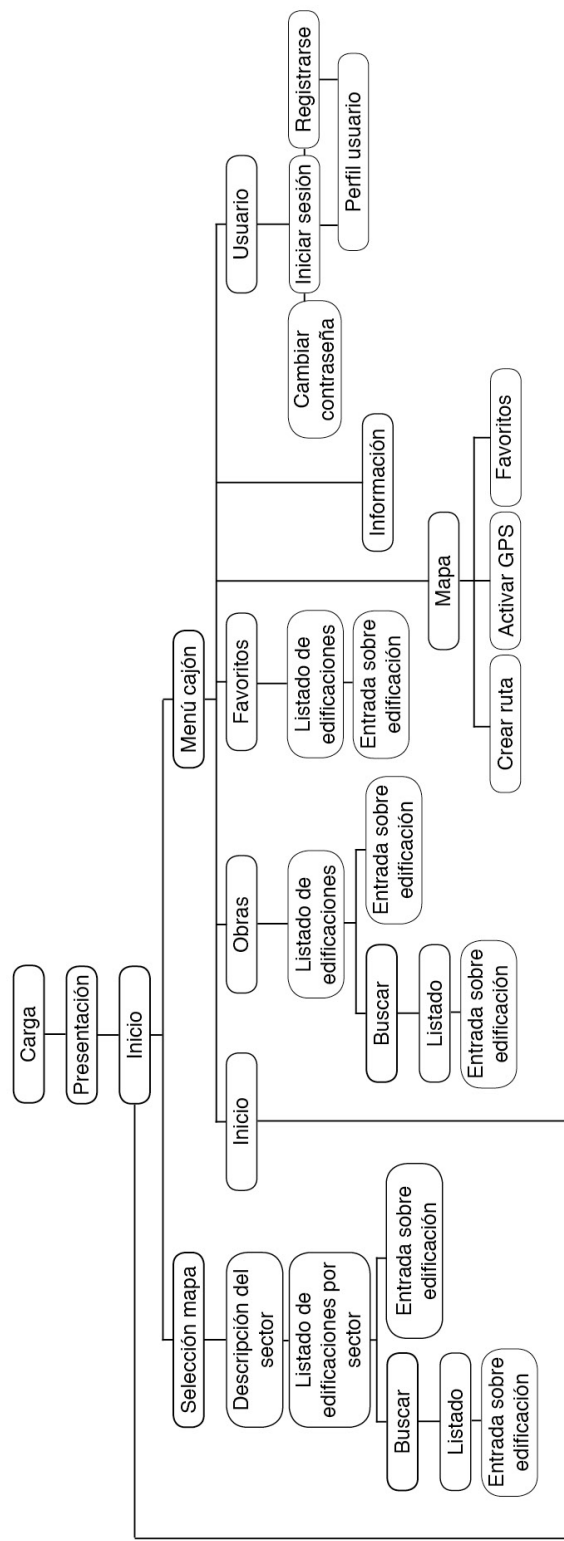


Figura 19: Mapa de navegación de CCS Patrimonio Arquitectónico. Elaboración propia (2018)

La aplicación móvil *CCS Patrimonio Arquitectónico* se desarrolla en sentido vertical y no admite la rotación de pantalla. Comienza con una pantalla de carga de 4 segundos que enlaza con la estética de la pantalla de presentación, en la que aparece por primera vez el logo de *CCS Patrimonio Arquitectónico* y las opciones de lenguaje, ESPAÑOL | ENGLISH. A partir de la pantalla de presentación se mantiene visible la barra de estado del dispositivo y se incluyen las funciones de navegación nativas del sistema operativo (atrás, volver a la pantalla de inicio del teléfono y gestor de aplicaciones).

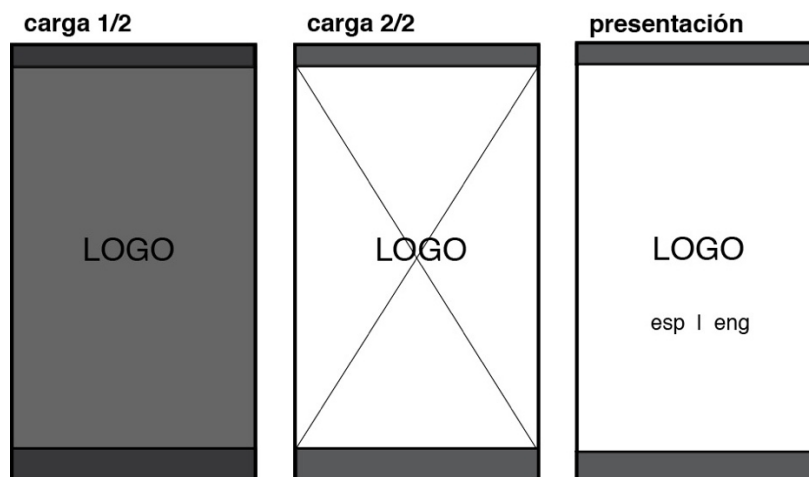


Figura 20: Esquemas de transición en pantalla de carga y presentación de aplicación *CCS Patrimonio Arquitectónico*.
Elaboración propia (2018)

En la pantalla de inicio de *CCS Patrimonio Arquitectónico* aparece por primera vez el cabecero fijo de la aplicación, el cual alterna elementos que lo componen: logotipo o identificación de la sección, los botones de búsqueda, volver atrás y opciones en sus pantallas. La navegación principal se presenta en el inicio mediante el plano esquemático de la ciudad, separado en nueve zonas de interés. Al seleccionar alguna de las zonas, se despliega una sección con una breve descripción del área, que da la opción de pasar a otra pantalla donde se revela el listado de obras por sector.

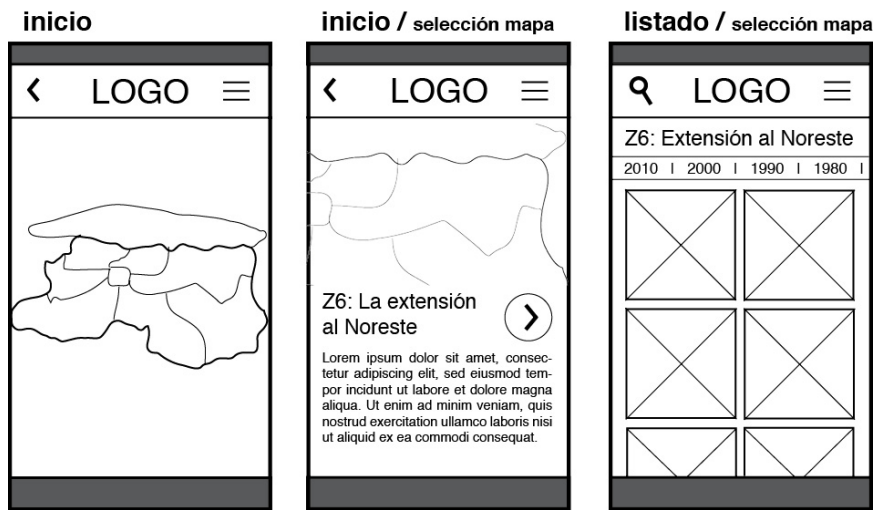


Figura 21: Esquemas de pantalla inicio, selección en zona del mapa en inicio y listado de obras por zona en CCS Patrimonio Arquitectónico. Elaboración propia (2018)

En cualquier pantalla de la aplicación móvil *CCS Patrimonio Arquitectónico* se puede acceder al menú tipo cajón, el cual contiene las opciones inicio/home, obras/items, favoritos/favorites, mapa/map, información/information y estatus de usuario.

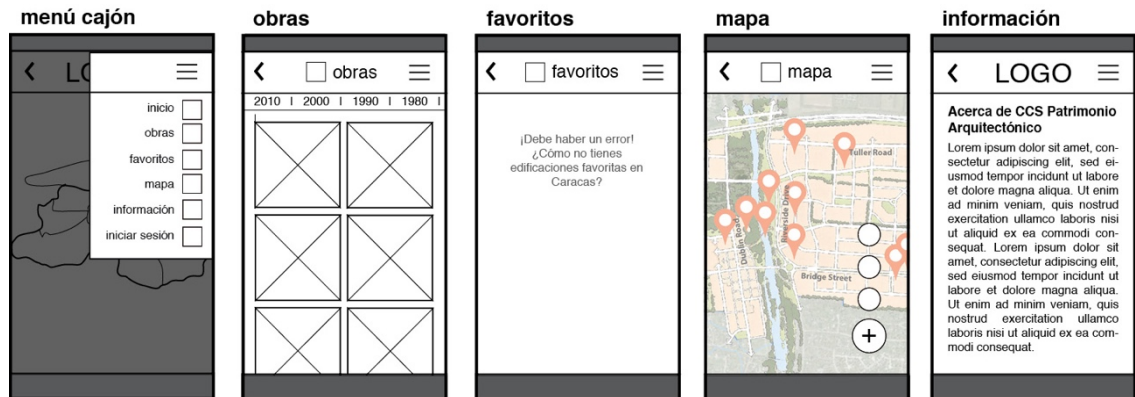


Figura 22: Esquema de pantalla con menú cajón desplegado en inicio de *CCS Patrimonio Arquitectónico*, pantallas obras/items, favoritos/favorites, mapa/map e información/information. Elaboración propia (2018)

Al contar con la opción de registro en la aplicación móvil, el usuario puede acceder a funcionalidades avanzadas de personalización y experiencia en la aplicación, como

configurar su perfil, puntuar y comentar reseñas, recibir notificaciones de la aplicación y generar recorridos a partir de los favoritos registrados en su cuenta.

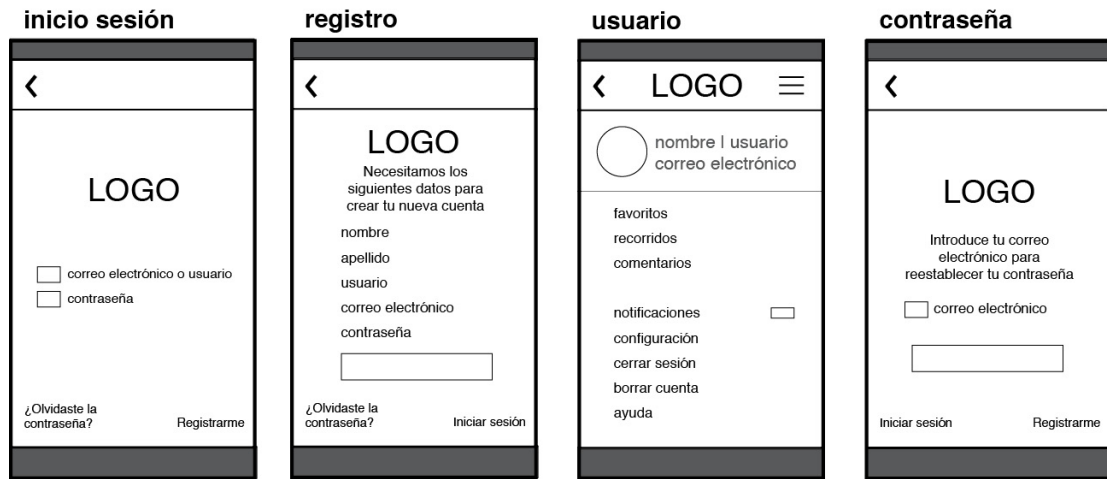


Figura 23: Esquema de página iniciar sesión/log in, registro/register, menú de perfil y recuperación de contraseña/forgot your password? en *CCS Patrimonio Arquitectónico*. Elaboración propia (2018)

4.10 Contenido

La aplicación móvil *CCS Patrimonio Arquitectónico* tiene proyectado un acervo de 208 obras, distribuidas en nueve zonas de la ciudad (ver anexo 2). Esta zonificación se toma del libro *Caracas del Valle al Mar. Guía de Arquitectura y Paisaje* (2015). El levantamiento de información para la muestra de *CCS Patrimonio Arquitectónico* tiene como fuentes principales el *Catálogo de Patrimonio Venezolano* (2005), el libro *Caracas del Valle al Mar. Guía de arquitectura y paisaje* (2015) y la biblioteca virtual del proyecto *CCScity450* (2017). Por ser el patrimonio arquitectónico una temática especializada, la primera referencia cuenta con el aval del IPC y las dos últimas, con el rigor de la

investigación académica al ser publicaciones desarrolladas y avaladas por la Universidad Central de Venezuela y la Universidad Simón Bolívar.

El formato de los contenidos de la aplicación móvil *CCS Patrimonio Arquitectónico* se enmarcan como reseñas de lugar, con una extensión máxima de 1500 caracteres. Se proyecta un total de 434 reseñas en la aplicación, que incluyen reseñas de zona y obra en español e inglés. Las reseñas de zona describen de forma breve y concisa las características del desarrollo del área seleccionada.

Cada una de las reseñas de obras patrimoniales son entradas que sintetizan los aspectos más relevantes de las obras y permiten una hipertextualidad fluida entre las demás publicaciones. Las entradas incluyen una breve descripción sobre sus características físicas, relevancia social, su estado y uso actual. A su vez, las publicaciones cuentan con un recuadro informativo en el que se reflejan datos de la obra, una galería de máximo seis imágenes cuyas fuentes deben dar su aprobación previa a la publicación del producto, un mapa interactivo con la ubicación geográfica de la obra y funcionalidades para usuarios (guardar favoritos, puntuar y comentar).



Figura 24: Esquema de página para reseñas en *CCS Patrimonio Arquitectónico*.
 Elaboración propia (2018)

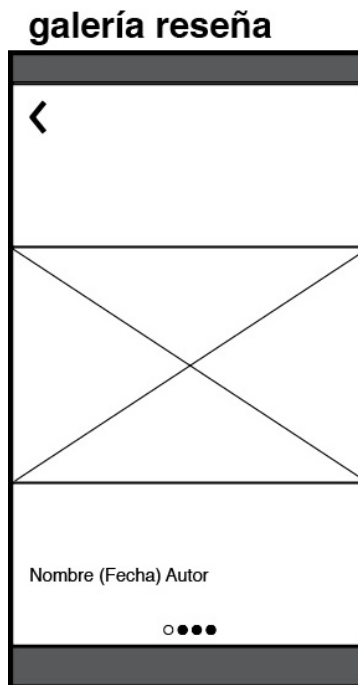


Figura 25: Esquema de página para galerías de reseñas en *CCS Patrimonio Arquitectónico*.
 Elaboración propia (2018)

4.10.1 Z6 La extensión al Noreste

Desde San Bernardino hasta el cerro donde se alza Petare, el crecimiento hacia el Noreste de la ciudad entreteje urbanizaciones reticulares y barrios informales. Sectores como Chacao y Petare eran poblados aledaños de Caracas que fueron incluidos en la ciudad. Otras urbanizaciones como La Florida, Los Samanes, Las Palmas, el Country Club y Los Chorros permitieron al caraqueño nuevos espacios urbanos con gran integración de la naturaleza.

Luego del 'boom' petrolero, San Bernardino, La Floresta y Altamira fueron desarrollos urbanos que asentaron las industrias y dinámicas petroleras. El crecimiento de la ciudad en esta zona fue vigoroso; generó otros sectores industriales como Monte Cristo o Boleíta y contribuyó a que sectores como El Rosal, Los Palos Grandes, La Castellana y Los Cortijos incluyeran edificaciones administrativas. Junto a estos desarrollos modernos también crecieron zonas informales como Pajaritos en Chacao, El Pedregal en La Castellana y finalmente, Petare.

4.10.2 Centro Banaven

Centro Banaven

1978

Johnson/Burgee Architects, Enrique Gómez, Carlos Eduardo Gómez y Jorge Landi

Privado | Administrativo y comercial

Este edificio de oficinas destaca en el sector por su composición arquitectónica. Llama la atención entre todas las construcciones de la zona por su fachada forrada de vidrio y perfilería de aluminio, ambas negra, que refleja parte de la urbanización Chuao. Por esta característica que se origina su nombre popular: el "Cubo Negro".

Su estructura resulta innovadora por escalonamiento en su fachada y las desnudas columnas cilíndricas de apoyo. Este diseño da una sensación de vacío en el centro del edificio, en el cual se encuentra suspendida la pieza escultórica “La Llovizna”, del artista plástico venezolano Jesús Soto.

A pesar de este atractivo artístico proyectado por el afamado arquitecto norteamericano Phillip Johnson y el valioso diseño para el flujo peatonal que conecta sus jardines con las plataformas aterrizadas del edificio, el acceso a las demás plantas es restringido y se prohíbe tomar fotos en su interior.

4.10.3 Campos de golf del Caracas Country Club

Campos de golf del Caracas Country Club

1930 - 1934

Charles H. Banks y Olmsted Brothers Associates

Privado | Deportivo y recreativo

Acceso para trabajadores, socios e invitados

Los campos de golf del Caracas Country club tienen un gran valor para la ciudad: fueron pioneros en integrar el diseño urbano con los valles de Caracas, al entretejer sus 18 hoyos con las calles de la urbanización.

Estos campos se construyeron en los terrenos de la Hacienda Blandín y conservaron el valor escenográfico de incomparables vistas sobre el valle de Chacao y el pico Ávila. Sus encargados, quienes también diseñaron el paisajismo de Central Park en Nueva York, fueron cuidadosos de la ecología local al preservar la topografía natural y la flora de las faldas del Ávila: los mijaos, bucares rosados y mangos. Los campos fueron construidos en dos etapas: nueve hoyos en 1930, y los restantes en 1934. Su extensión va desde la avenida Francisco de Miranda como límite sur (antigua Carretera del Este) hasta la avenida Boyacá, también conocida como Cota 1.000.

Los campos y la urbanización se construyeron integrados, el uno con el otro, pero a mediados de los años setenta los campos de golf fueron cercados y posteriormente amurallados. Estas modificaciones no solo limitan el paso de los transeúntes, sino impiden una de las experiencias escenográficas más hermosas de Caracas.

4.10.4 Casa Club Caracas Country Club

Casa Club Caracas Country Club

1928 - 1930

Clifford Wendehack y Carlos Guinand Sandoz

Privado | Administrativo y cultural

Acceso para trabajadores, socios e invitados

Esta casa representa una de las mejores obra arquitectónicas de su categoría dentro del país y se caracteriza por su estilo señorial y neohispánico. La casa se desarrolló en los terrenos de lo que fue la Hacienda Blandín y solo conservó el patio colonial de la antigua Casona. Sin embargo, su estructura mantuvo la disposición de la hacienda en sus espacios, se ubicó el gran salón en sentido este-oeste, se proyectó una galería simétrica hacia el área de secado y se usaron las simetrías de la hacienda para articular la construcción alrededor del patio.

Una de las características excepcionales de la Casa Club del Country Club es su ubicación, que permite una vista hacia el valle de Chacao así como una conjunción de escenario tropical idílico.

En la actualidad, la Casa Club del Caracas Country Club se encuentra muy bien mantenida e incluso conserva mucho del mobiliario y losas originales. El salón principal, comedor e incluso el patio se usan hoy como espacios para encuentros o eventos privados. El segundo

nivel de la Casa Club alberga oficinas administrativas del club aunque, en sus inicios, brindaba hospedaje a socios e invitados.

Desde la Casa Club se pueden acceder a otros espacios del Country Club, como lo es un ‘pub’ y el famoso bar y restaurant para caballeros Hoyo 19, ubicado dentro de los camerinos para hombres.

4.10.5 Bulevar de Sabana Grande

Bulevar de Sabana Grande

s.f.

Elisa Silva (proyecto de rehabilitación, 2009)

Espacio público | Cultural, comercial, recreativo y vialidad

El bulevar de Sabana Grande es uno los corredores urbanos más importantes de la ciudad de Caracas por su posición geográfica. Está ubicado en un punto central de la ciudad; en él se enlazan las dinámicas sociales, comerciales y recreativas del centro con el noreste de la capital.

El origen de la Calle Real de Sabana Grande se remonta a 1783, siendo una vía de enlace entre la ciudad primigenia y las haciendas del este. Durante la década de 1960, albergó lujosas tiendas, restaurantes y cafés, donde se reunía la élite cultural e intelectual de la ciudad. La calle Real de Sabana Grande era conocida en todo el mundo y fue uno de los lugares más icónicos de la Caracas moderna.

Con la construcción del metro en la década de 1970, se pavimentó la avenida Lincoln para favorecer al peatón pero lejos de ser una manera de optimizar el espacio, el sector terminó invadido por el comercio informal. El bulevar de Sabana Grande se convirtió en un espacio público de alto riesgo hasta el 2009, año en el fue recuperado por PDVSA La Estancia y

convertido en un espacio urbano de amplios espacios para caminar, toldos para darle sombra a los peatones, esculturas y algunos complejos para recreación infantil. ¡Para conocer a Caracas hay que pasear por este emblemático bulevar!

4.10.6 Casa Los Borges

Casa Los Borges

1955-1959

Athos Albertoni y Guido Guazzo

Público | Cultural y educativo

Esta vivienda fue construida para la familia Borges Villegas como un reino residencial de más de 6.000 metros de construcción en dos hectáreas de terreno. Su diseño forma parte de una de las obras arquitectónicas modernas más importantes de la ciudad en las cuales se puede apreciar claramente la influencia ‘wrightiana’ al integrar la vivienda con la naturaleza y la topología del terreno de forma simple, mediante proyecciones en ejes simétricos, voladizos de marquesinas, techos y terrazas amplias.

La privilegiada ubicación de la Casa Los Borges le permite al usuario observar la ciudad desde un salón abierto. Además, cuenta con una exquisita decoración y lujosas instalaciones como una sala de música, un observatorio, un helipuerto e incluso, un pasadizo hacia un búnker de seguridad.

En el 2009 esta pieza arquitectónica fue tomada por la Alcaldía de Caracas y funciona como el Centro para la Educación, Cultura y Arte Simón Díaz.

4.10.7 Iglesia Dulce Nombre de Jesús

Iglesia Dulce Nombre de Jesús

1681

Padre Gabriel de Mendoza y Padre Jacinto Madeline (adiciones, 1815 y 1858)
Público | Culto

La iglesia Dulce Nombre de Jesús conserva sus características arquitectónicas originales y armoniza con las casas del casco histórico de Petare. Esta característica deja evidencia que la iglesia fue una de los elementos más importantes para el desarrollo de Petare como un sector urbano.

El templo fue construido en varias fases. Inició en el año 1691 como una pequeña iglesia del pueblo Dulce Nombre de Jesús de Petare. Años más tarde, se le construye un campanario y luego en 1815, se incorporan un segundo cuerpo. Para 1858, la iglesia se presenta remodelada y queda tal cual como la vemos hoy; una fachada principal con tres naves, cada portal acusado por balcones, columnas toscanas y cuatro cuerpos cubiertos por una cúpula.

Otros de los atractivos de la iglesia Dulce Nombre de Jesús son las piezas de arte que forman parte de su interior: La adoración de los Magos y El milagro de Cristo de la Salud, ambas del artista plástico venezolano Tito Salas.

4.11 Interfaz de la propuesta

La interfaz de *CCS Patrimonio Arquitectónico* sintetiza los aspectos previamente mencionados y descritos. La muestra realizada en este trabajo de investigación cuenta con 24 pantallas, disponibles en los anexos del trabajo (anexo 4). A continuación se presentan algunas miniaturas de la propuesta presentada:



Figura 26: Interfaz de la aplicación móvil CCS Patrimonio Arquitectónico. Beatriz Gamero (2018)

4.12 Presupuesto y viabilidad

Dadas las condiciones actuales en la economía del país, los presupuestos en bolívars varían drásticamente con el paso de los días. Se decidió realizar un estimado en una plataforma virtual que ha realizado estos cálculos para más de 30 mil proyectos, teniendo un total de 29400 USD por el desarrollo de la aplicación. A esto se le suma el trabajo de redacción y traducción de las reseñas que alcanzan los 4400 USD, tomando como referencia las tarifas por redacción de artículos en el portal Fiverr.com.

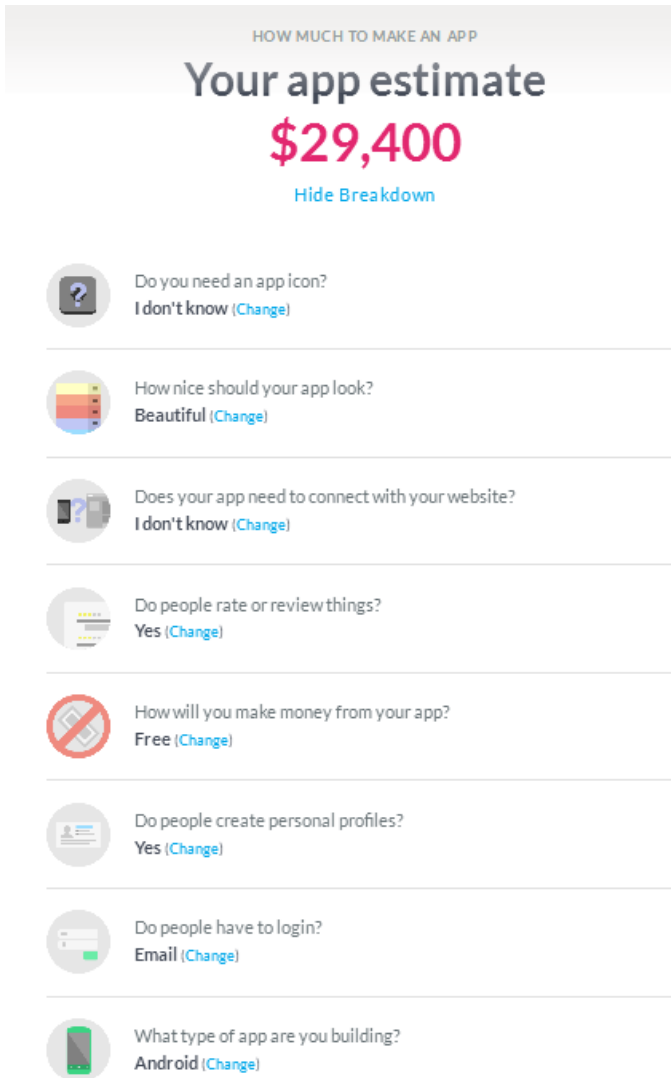


Figura 27: Presupuesto para desarrollo de aplicación móvil CCS Patrimonio Arquitectónico. Crew (2018)

Este es un proyecto viable de desarrollar a pesar del elevado costo proyectado y se plantean dos escenarios posibles: en el primero, los gastos del proyecto son asumidos por terceros que patrocinen y respalden el desarrollo de la aplicación, pueden ser organismos del Estado asociados al Ministerio del Poder Popular para la Cultura, o inversión por parte de empresas privadas.

El segundo escenario parte del acogimiento del presente trabajo por la institución académica: al contar con el Programa de Cooperación Interfacultades, podría generarse un espacio que tenga como objetivo desarrollar propuestas presentadas en tesis de grado. Esto generaría una red de contactos multidisciplinar entre los estudiantes, profesores y incluso, egresados, además de potenciar las capacidades de los estudiantes y crear nuevos productos prácticos con rigor académico bajo el nombre de la institución.

5 | CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

La vinculación del individuo con el entorno físico es valiosa para el desarrollo de actitudes cívicas y un estilo de vida sostenible. En algunos lugares, estas interacciones se dan de formas más orgánicas al contar con un ritmo de vida más tranquilo o por la inversión en el ámbito turística. En la actualidad, Caracas no cuenta con estas características; sin embargo, se hace imperativo la reconexión del individuo con su entorno para recordarnos que la ciudad es más que su caos cotidiano, que existe la ciudad construida, llena de historia y visión.

El objetivo general del trabajo de grado era realizar una propuesta de aplicación móvil sobre el patrimonio cultural y arquitectónico del Distrito Metropolitano de Caracas, el cual fue alcanzado al presentar la interfaz de *CCS Patrimonio Arquitectónico*. Para obtener este producto también se alcanzaron los cuatro objetivos específicos planteados: se definió la selección de obras que forman parte del acervo patrimonial construido en la ciudad de Caracas; a partir del *Catálogo de Patrimonio Cultural Venezolano* de los municipios Baruta, Chacao, El Hatillo y Sucre del estado Miranda y del municipio Libertador del Distrito Capital se levantó el listado de la ciudad y, a partir de ello, se seleccionaron 208 obras que integran el acervo a desarrollar para la aplicación móvil *CCS Patrimonio Arquitectónico*.

Con el segundo objetivo específico se buscó entrar en materia de aplicaciones móviles y patrimonio arquitectónico al comparar tres casos del mercado de aplicaciones Android®: *Guía interactiva de arquitectura de Buenos Aires – Arqi*, *Guía de Arquitectura CDMX y Urbe* y *Arquitectura Guadalajara*. Esta comparación permitió conocer sobre tendencias de diseño en el ámbito y la usabilidad de las aplicaciones, las cuales fueron de referencia para esbozar en *CCS Patrimonio Arquitectónico* un producto más amigable y usable.

Al determinar el contenido y la arquitectura de la información para la propuesta presentada de *CCS Patrimonio Arquitectónico* en el tercer objetivo específico también se tuvo la referencia de las mencionadas aplicaciones, las cuales dieron nociones en la cantidad de reseñas en la aplicación, indicios de la longitud máxima de los textos y aspectos a incluir en las entradas. Por último, se diseñó la identidad gráfica de la marca que se ve representada de forma cohesiva en la interfaz de *CCS Patrimonio Arquitectónico*.

Este trabajo de grado queda de precedente para los estudiantes de Comunicación Social, Arquitectura, Ingeniería, Artes, Diseño Gráfico y carreras afines, por ser uno de los pocos que abordan el uso de las aplicaciones móviles para visibilizar y fomentar el conocimiento del patrimonio cultural y arquitectónico local.

REFERENCIAS

Aguado, J.; Martínez, I. (2006) El proceso de mediatización de la telefonía móvil: de la interacción al consumo cultural. *Zer*, 20, pp. 319-343

Alcaldía Metropolitana de Caracas (s.f) *Caracas en un click*. [Aplicación web] Disponible en: <http://caracasenunlick.alcaldiametropolitana.gob.ve/caracas-en-un-click.html> [Consultado el 2/11/2017]

Arias, F. (1999) *El proyecto de investigación Guía para su elaboración* (3era ed.) Episteme: Venezuela

Arquine (2017) *Guía de Arquitectura CDMX*. [Aplicación móvil] Disponible en: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.arquine.guiacdmx> [Consultado el 8/01/2018]

Ballestrini, M. (2006) *Como se Elabora El Proyecto de Investigación* (7ma Ed.) BL Consultores Asociados: Venezuela

Bustamante, K.; Zuluaga, A. (2012) *Turismo Cultural Una posibilidad para el estado Bolivariano Miranda* [Documento en línea] Disponible en: <http://saber.ucv.ve/jspui/handle/123456789/1946> [Consultado el 12/06/2015]

Cepal (2003) *Los caminos hacia una sociedad de la información en América Latina y el Caribe*. Naciones Unidas: Chile

Cerda, H. (2002) *Los elementos de la investigación*. El Búho: Colombia

Cuello, J.; Vittone, J. (2013) *Diseñando apps para móviles*. ISBN: 978-84-616-5070-5

Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999) Gaceta Oficial 36.860 de la República Bolivariana de Venezuela, 3 de marzo de 2000

Desarrollo Media Mas SA de CV (2017) *Urbe y Arquitectura GDL*. [Aplicación móvil]
Disponible en:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.urbearquitecturagdl.app>
[Consultado el 8/01/2018]

De Lisio, A. (2001) La evolución urbana de Caracas. Indicadores e interpretaciones sobre el desarrollo de la interrelación ciudad-naturaleza. *Rev. Geog. Venez.* 42(2), 203-226

Escalona, A. (2015) *Diseño y desarrollo de una aplicación móvil para georeferenciar sitios de interés* [Documento en línea] Disponible en:
<http://saber.ucv.ve/jspui/handle/123456789/10934> [Consultado el 12/06/2015]

Ferrer, A & Gómez, D (2014) *Imagen y lenguaje visual – Modulo 5: Identidad gráfica*. Universitat Oberta de Catalunya. Disponible en:
http://cv.uoc.edu/annotation/121228fad7365aa79e42ca1bf7c9c1d1/551848/PID_00214985/modul_5.html [Consultado el 18/01/2018]

Ferrer, A & Gómez, D (2014-2) *Imagen y lenguaje visual – Modulo 2: Escritura y tipografía*. Universitat Oberta de Catalunya. Disponible en:
http://cv.uoc.edu/annotation/121228fad7365aa79e42ca1bf7c9c1d1/551848/PID_00214985/modul_2.html [Consultado el 18/01/2018]

Fundació Joan Miró (2018) *El oro de azur*. Disponible en <https://www.fmirobcn.org/es/coleccion/catalogo-obras/5423/p-el-oro-del-azur-p>
[Consultado el 18/01/2018]

Geertz, C. (1973) *La interpretación de las culturas*. Gedisa: España

Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (2015) *BA Agenda Cultural*.
[Aplicación móvil] Disponible en:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=ar.gob.buenosaires.bacultural>
[Consultado el 11/06/2015]

Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (2015) *BA Turismo*. [Aplicación
móvil] Disponible en:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=ar.gob.buenosaires.baturismo>
[Consultado el 11/06/2015]

González, I.; Peña, M.; Vegas, F. (2015) *Caracas del Valle al Mar. Guía de Arquitectura y Paisaje*. Junta de Andalucía: Venezuela

González, L. (2012) Modernidades alternas del urbanismo caraqueño: Territorio, arquitectura y espacio urbano. En A. Almandoz, *Caracas, de la metrópoli súbita a la meca roja* (pp. 29-72) Olacchi: Ecuador.

Grevtsova, I. (2013, septiembre-octubre) El patrimonio urbano al alcance de la mano: arquitectura, urbanismo y apps. *Heraemus* 13, V(2), 36-43

Grimson, A. (2000) *Interculturalidad y comunicación*. Grupo Editorial Norma: Colombia

Haquin, D. (2011) *La perspectiva multimodal sobre la comunicación: desafíos y aportes para la enseñanza en el aula* [Artículo en línea] Disponible en <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3931351.pdf> [Consultado el 12/01/2018]

Hernández, G. (2012) *Cómo hacer un proyecto de investigación en comunicación*. Universidad Católica Andrés Bello: Venezuela

Hernández, L. (2015) *Comparación Marco jurídico del Patrimonio Cultural – Venezuela – España – C.A. de Catalunya (Resumen)* [Documento en línea] Disponible en: <http://www.andartearte.com/estudio-comparado-marco-legal-patrimonio/> [Consultado el 8/01/2018]

Instituto de Patrimonio Cultural (2005) *Catálogo del Patrimonio Cultural Venezolano 2004-2005 Municipio Baruta*. Impresos La Galaxia: Venezuela

Instituto de Patrimonio Cultural (2005) *Catálogo del Patrimonio Cultural Venezolano 2004-2005 Municipio Chacao*. Gráficos Lauki: Venezuela

Instituto de Patrimonio Cultural (2005) *Catálogo del Patrimonio Cultural Venezolano 2004-2005 Municipio El Hatillo*. Impresos La Galaxia: Venezuela

Instituto de Patrimonio Cultural (2007) *Catálogo del Patrimonio Cultural Venezolano 2004-2007 Municipio Libertador – Lo Construido*. Fundación Imprenta de la Cultura: Venezuela

Instituto de Patrimonio Cultural (2008) *Catálogo del Patrimonio Cultural Venezolano 2004-2008 Municipio Sucre*. Impresos La Galaxia: Venezuela

Instructivo que regula el Registro General del Patrimonio Cultural Venezolano y el manejo de los bienes que lo integran (2005) Providencia administrativa 012/05, 30 de junio de 2005

Kambrica (2014) UI, UX, IxD: ¿cuál es la diferencia? Disponible en: <http://www.kambrica.com/blog/ui-ux-ixd-cual-es-la-diferencia/> [Consultado el 15/01/2018]

Khalaf, S. (2016) “*Communitainment*” is Now Mobile’s Killer App. Flurry. <http://flurrymobile.tumblr.com/post/153946537785/communitainment-is-now-mobiles-killer-app> [Consultado el 13/01/2018]

Khalaf, S.; Kesiraju, L. (2017) *U.S. Consumers Time-Spent on Mobile Crosses 5 Hours a Day*. Flurry. Disponible <http://flurrymobile.tumblr.com/post/157921590345/us-consumers-time-spent-on-mobile-crosses-5> [Consultado el 13/01/2018]

Kress, G. (2010) *Multimodality. A social semiotic approach to contemporary communication*. Oxon: Routledge
https://books.google.es/books?id=ihTm_c158JQC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false

Lerner, P. (2005). *La Arquitectura de la Información como estrategia comunicacional*. Disponible en: https://web.archive.org/web/20060211232253/http://eitan.ws/publicaciones/ver_publicaciones.php?id=2&clase=A [Consultado el 15/01/2018]

Ley de Protección y Defensa del Patrimonio Cultural (1993) Gaceta Oficial Extraordinaria 4.623 de la República de Venezuela, 3 de octubre de 1993

Ley Orgánica de Cultura (2014) Gaceta Oficial Extraordinaria 6.154 de la República de Venezuela, 19 de noviembre de 2014

Lobato, J. (2008) *Elementos de diseño*. Disponible en: <https://es.slideshare.net/contactofaum/elementos-de-diseo> [Consultado el 18/01/2018]

Llull, J. (2005) *Evolución del concepto y de la significación social del patrimonio cultural*. Arte, Individuo y Sociedad. 17, 175-204

MARQ-SCA (2016) *Guía interactiva de arquitectura de Buenos Aires*. [Aplicación móvil] Disponible en: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ilcacto.marq> [Consultado el 8/01/2018]

MercadeoPublicidad.com (2007) *Logotipo, isotipo, imagotipo, isologo*. Disponible en <http://mercadeoypublicidad.com/Secciones/Biblioteca/DetalleBiblioteca.php?recordID=6752> [Consultado el 18/01/2018]

Ministerio del Poder Popular para la Cultura (2008) Organigrama estructural [Documento en línea] Disponible en <http://www.ministeriodelacultura.gob.ve/images/stories/documents/Organigrama2010.pdf>. [Consultado el 5/4/2017]

Nielsen, J. (1999) *10 Usability Heuristics for User Interface Design*. Disponible en: <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/> [Consultado el 14/01/2018]

- Núñez, J. (2014) *Psicología De Los Colores: El Color Naranja*. Disponible en <http://www.proyectacolor.cl/significados-del-color/color-a-color/naranja/> [Consultado el 17/11/2018]
- Rojas, J.; Ruiz, J. (2013) *Documental fotográfico: principales lugares histórico-turísticos del casco central de la ciudad de Caracas* [Documento en línea] Disponible en: <http://saber.ucv.ve/jspui/handle/123456789/2646> [Consultado el 12/06/2015]
- Romero, E. (2011) *HP-18 Legislación para la protección del patrimonio arquitectónico, evolución del marco legal y gestión. Caso venezolano* [Documento en línea] Disponible en <https://www.fau.ucv.ve/trienal2011/cd/documentos/hp/HP-18.pdf> [Consultado el 28/3/2017]
- Scolari, C. (2008) *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Gedisa: España
- Thompson, J. (1998) *Los media y la modernidad. Una teoría de los medios de comunicación*. Paidós: España
- Últimas Noticias (2015) *Uso de internet en teléfonos móviles creció 67% en Venezuela*. Caracas. Disponible en: <http://www.ultimasnoticias.com.ve/noticias/actualidad/economia/uso-de-internet-en-telefonos-moviles-crecio-67-en-.aspx>
- Unesco (1982) *Declaración de México sobre las políticas culturales en la Conferencia mundial sobre las políticas culturales*. México: Unesco. Disponible en: http://webarchive.unesco.org/20161117102403/http://portal.unesco.org/culture/es/files/35197/11919413801mexico_sp.pdf/mexico_sp.pdf [Consultado el 14/02/2018]

Unesco (2008) *Carpeta de información sobre el patrimonio mundial* [Documento]

Disponible en: <http://whc.unesco.org/en/activities/567/> [Consultado el 2/11/2017]

UPEL (2006) *Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales*. Fondo Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador: Venezuela

Vandendorpe, C. (2003) *Del papiro al hipertexto: Ensayo sobre las mutaciones del texto y la lectura*. S.L. Fondo de Cultura Económica de España, España