

# SPORT in

Create your own experience

---

Diseño de una aplicación web comercial de implementos deportivos

**María Gracia Lara Endara**



# **UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO**

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Sportin:

Diseño de una aplicación web comercial de implementos deportivos

**María Gracia Lara Endara**  
**Cristian Mogrovejo, MFA. Director de Tesis**

Tesis de grado presentada como requisito  
para la obtención del título de Licenciado en Diseño Comunicacional

Quito, diciembre 2014

**Universidad San Francisco de Quito**  
Colegio de Comunicación y Artes contemporáneas

**HOJA DE APROBACION DE TESIS**

Sportin: Diseño de una aplicación web comercial de implementos deportivos

María Gracia Lara Endara

Cristian Mogrovejo, MFA.  
Director de Tesis

Iván Burbano, MA.  
Miembro del Comité de Tesis

Christine Klein, MA.  
Miembro del Comité de Tesis

Daniela Barra, MA.  
Miembro del Comité de Tesis

Hugo Burgos, Ph. D.  
Decano del Colegio COCOA

Quito, diciembre 2014

## © DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído la Política de Propiedad Intelectual de la Universidad San Francisco de Quito y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo de investigación quedan sujetos a lo dispuesto en la Política.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma:

Nombre:

C. I.:

Lugar:

Fecha:

# Índice

1. Abstracto

2. Marco Teórico

- ¿Qué es el tiempo?

- Adolescencia

- ¿Cómo los adolescentes manejan el tiempo?

- ¿Cómo los adolescentes deportistas manejan el tiempo?

- El cuerpo

- Problemática

3. Investigación

- Cuantitativa

- Cualitativa

4. Objetivos

5. Preguntas investigación

6. Estrategia

7. Proceso de diseño

- Elaboración Logo

- Diagramas de función y flujo

- Demostración funcionalidad y diseño

- Desarrollo producto

- Quest by Sportin

- Estrategia de publicidad

8. Conclusión y recomendaciones

9. Fuentes y referencias

## Abstracto

Este ensayo explica brevemente la percepción de ¿qué es el tiempo? para los seres humanos. Menciona cómo las personas manejan el tiempo y todas las preguntas que se hacen respecto a éste. Más que nada, se enfoca en el periodo de la adolescencia, describe todas sus características y especifica cómo los adolescentes manejan su tiempo. Además, explica cómo es el tiempo de los deportistas detalladamente, utilizando estudios cuantitativos realizados en Estados Unidos y estudios cualitativos realizados en Ecuador sobre el deporte en la adolescencia. Es un análisis que resalta la conexión que hay entre el tiempo y una etapa específica del desarrollo humano e informa el verdadero uso del tiempo de los deportistas élites. Por medio de esta información recopilada se puede atacar a la problemática la cual es que los adolescentes deportistas manejan un tiempo más limitado en su día a día. A partir de aquel análisis, se encuentra la solución y se crea un producto el cual optimiza el tiempo de las personas a través de una página web personalizada según sus necesidades como deportista. Además, este proyecto quiere ir más allá de la problemática del tiempo; quiere llegar a una funcionalidad efectiva porque el diseño es resolver problemáticas de manera eficaz y como diseñadores tenemos las herramientas para poder generar una gran cantidad de ideas con soluciones innovadoras, funcionales y aplicables. También quiere ser inclusivo con todas las personas que van a usar el producto y no sean discriminados o se sientan rechazados por ciertos estereotipos.

## Marco Teórico

¿Qué es el tiempo? según Martin Heidegger, filósofo alemán, el tiempo y la existencia van relacionados para el ser humano, para ellos hay un pasado, presente y futuro. El tiempo no tiene longitud, el tiempo es indeterminado. "El reloj nos muestra el ahora, pero ningún reloj muestra jamás el futuro ni jamás ha mostrado el pasado" (Heidegger, 1924). Creo que lo que Heidegger quiere decir con esto es que las personas con el reloj determinan el tiempo según el cuán largo en horas, minutos, segundos, etc. El tiempo en el ahora es el presente, en el pasado es algo que ya pasó y el futuro es algo que no se conoce, algo que aún no ha sucedido. Así es cómo la mayoría percibe el tiempo, pero el explicarlo lo hace más complejo.

Es interesante cómo los seres humanos hablamos tanto del tiempo pero no sabemos como explicarlo, es algo que sólo pasa y lo podemos relacionar con la vida. Es verdad que ahora lo que se escucha bastante es, "me falta tiempo", "pierdo el tiempo" y "necesito más tiempo". Todas estas relaciones con el tiempo han ido cambiando en el transcurso de la historia y esto es consecuencia de la tecnología. Jean-Louis Servan-Schreiber menciona que antes las personas no tenían con qué distraerse y por eso les era más fácil dedicarse a hacer sus cosas productivamente, y si tenían tiempo libre era porque ya no tenían nada más que hacer.

La aparición de la televisión en el siglo XX comenzó a ser una distracción, uno se sentaba a ver televisión y sin darse cuenta el tiempo pasaba y cuando uno caía en cuenta ya no tenía suficiente tiempo para hacer lo que tenía que hacer. Sin embargo, el avance de la tecnología en el transcurso de la historia también ha sido un aliado para optimizar el tiempo y hacer las cosas más rápidas, como el internet y los smart phones. (Servan-Schreiber, 2001)

Todos sabemos que el día tiene 24 horas y que esas 24 horas tenemos que dividirlos para lograr hacer todo lo que se tiene que hacer. A partir de los años 60's los relojes digitales comenzaron a existir. La diferencia de los relojes análogos a los relojes digitales según Jean-Louis Servan-Schreiber escritor francés, es que cuando las agujas giran, el tiempo en la esfera es lo mismo, "en la circularidad de los minutos y de las horas, la duración de la impresión de repetirse, como si fuera inmutable" (p.15), en cambio los relojes digitales tienen una precisión enorme donde todo se va acelerando, los segundos, minutos y horas parecen que pasan más rápido. El tiempo para los occidentales se mide en minutos, semanas o años; lo interesante es que no se lo puede retroceder en acciones sino que sólo en recuerdo. El tiempo no para. (Servan-Schreiber, 2001)

Uno de los problemas más grandes en el siglo actual es la falta de tiempo. Decidimos hacer todo lo más rápido posible para cumplir todo lo que tenemos que hacer, lo malo es que al hacer todo al apuro nada se hace bien, es como hacer las cosas a la mitad.

“Las necesidades vitales, biológicas se llevan cerca del 40% de nuestro tiempo diario: dormir (siete horas), comer (dos horas), vestirse, asearse (una hora), es decir, diez horas en total” (Servan-Schreiber, 2001). A estas 10 horas aún les falta sumar las horas de clase, de trabajo y actividades extracurriculares para saber cuánto tiempo libre se tiene. El rato que uno sabe el tiempo libre que tiene, debe saber administrarlo correctamente porque vivimos en un mundo lleno de distracciones que hacen de esas horas de tiempo libre a minutos si uno no está conciente de su transcurso y rapidez. Lo interesante es que aunque ya haya un tiempo establecido, cada persona construye su propio tiempo. Uno organiza su tiempo según lo que hace, sus preferencias y según la sociedad en la que vive. (Servan-Schreiber, 2001)

El tiempo varía según la edad, el tiempo percibido de cada uno es el tiempo que ha vivido. Las maneras de organizar el tiempo comúnmente es, lo fácil antes que lo difícil, lo que es urgente antes de lo que es importante y lo que sabemos hacer antes de lo que es nuevo para nosotros y la razón por la que hacemos todo esto es para hacer las cosas rápidamente y seguir teniendo tiempo para algo más. En mi opinión las distracciones más comunes actualmente son, el internet, la televisión y el celular porque sin darnos cuenta es lo que más nos consume y cuando estamos conectados a otra cosa es cuando el tiempo más rápido pasa. “Lo que llamamos por comodidad dominio del tiempo sólo se puede aplicar al dominio de nosotros mismos en relación con el tiempo” (Servan-Schreiber, 2001). Nosotros no podemos ser factores que alteran al tiempo porque el tiempo es algo que no podemos controlar pero sí podemos sacar provecho de él. El saber manejar el tiempo correctamente te llevará a una tranquilidad y comodidad en la vida, hay que tener disciplina y voluntad para no desperdiciarlo. (Servan-Schreiber, 2001)

Para entender más del tiempo en relación al ser humano se debe hablar de la psicología del desarrollo y cómo todo esto influye en su vida.

Al desarrollo se lo puede dividir en tres partes; desarrollo físico, el cual se encarga como dice su nombre de la parte física, sensorial, motora y contextual que tiene que ver con el crecimiento, el desarrollo y la maduración de la persona; desarrollo cognitivo el cual va relacionado con todo lo que tenga que ver con la mente como la parte intelectual, tiene que ver con aprender a escribir, leer, recordar, etc.; desarrollo socioafectivo o psicosocial el cual está relacionado con los sentimientos y emociones relacionados con los demás, el ambiente y uno mismo. Hay que tomar en cuenta que el desarrollo de cada uno es diferente; importa el impacto de la época en la que crecemos, ya que cada generación ejerce un efecto sobre nuestra vida y también el desarrollo es influenciado por otros factores externos como la cultura, grupo social que pertenecemos y sus características. (Delgado, s.f)

El psicólogo José Manuel Lara dice que en la cultura occidental la adolescencia es aproximadamente gran parte de la segunda década de vida. Él se refiere a la adolescencia como un período de transición entre la niñez y la vida adulta. José Manuel Lara cuenta que la pubertad siempre ha sido considerada como un cambio biológico pero el concepto social y psicológico de la adolescencia es algo que ha ido cambiando a través del tiempo (Lara, s.f).

En la historia sobre el desarrollo infantil y de la adolescencia, el concepto es desarrollado a comienzos del siglo XX, aunque siempre haya existido en los cambios físicos del ser humano (Desarrollo Humano, 2010). A esto es lo que el autor se refiere con los cambios de conceptos; para él, la etapa de la adolescencia ha sido determinada por tres factores que son, el papel de la familia, la educación y la legislación. La parte legislativa se reflejó en la educación obligatoria de secundaria y el aumento de edad para comenzar a trabajar, esto demuestra que a los adolescentes aún están en formación y todavía no tienen las responsabilidades de un adulto. La etapa de la adolescencia inicia entre 11-12 años y termina entre los 18-20 años. Los adolescentes al principio no llegaban a una educación secundaria ya que todavía se mantenía la idea que tenían que trabajar y reproducir. Es después de la primera y segunda Guerra Mundial que los adolescentes comienzan a tener un rol en la familia. A partir de 1960 se creó la esperanza en la juventud, "ellos son el futuro". En 1970 la cultura popular toma control y los jóvenes protestaban en los colegios y universidades sobre la Guerra de Vietnam y protestas a favor de los hippies, eran considerados como los rebeldes. A los adultos a partir de esta época se los comienza a ver como anticuados. Así poco a poco los adolescentes formaron una parte fundamental en el desarrollo del ser humano. Ahora en el siglo XXI a los jóvenes se los ve como la esperanza del futuro. (Lara, s.f)

La adolescencia es una realidad temporal en la que existen diferentes enfoques, según la Organización Mundial de la Salud dice que la adolescencia se la define como el lapso de tiempo que hay aproximadamente entre los 10 y los 19 años.

Existen tres subdivisiones de adolescencia; adolescencia temprana, media y adolescencia tardía, pero cada una varía según el desarrollo individual de cada uno, la cultura y a la sociedad que pertenece. Sociológicamente según la psicóloga chilena María Elena Gumucio, es el período de transición entre la niñez dependiente y la edad adulta e independiente, tanto en los aspectos económicos como sociales (Gumucio, s.f). Psicológicamente es un período esencial en el ciclo de vida, en donde hay desarrollo, madurez sexual donde su vida social previa influye en su toma de decisiones en su vida y el sentirse identificado.

Cognoscitivamente los adolescentes son jóvenes que comprenden ideas abstractas, empiezan a desarrollar ideas filosóficas y tienen sus propias percepciones sobre sus morales, valores, derechos y privilegios. La teoría cognitiva de Piaget (1969) dice que el joven pasa desde la etapa de las operaciones concretas a las operaciones formales que permiten el pensamiento abstracto, donde el grado de sutileza y complejidad de su razonamiento se hace mayor.

Según el American Accreditation HealthCare Commission es el desarrollo físico que los adolescentes atraviesan cuando suceden muchos cambios y aparecen las características sexuales secundarias. A los niños y a las niñas ciertas partes del cuerpo les empieza a crecer; hay un crecimiento de estatura y los niños comienzan a cambiar su voz. Debido a todos estos cambios físicos que suceden en este período su comportamiento comienza a cambiar también. Algunos se ponen tímidos y sensibles, además están preocupados por todos esos cambios corporales que están teniendo.

Es normal que durante la adolescencia se comparen los unos a los otros, todos no tienen el cambio al mismo tiempo pero a otros sí. “Durante la adolescencia, es normal que los jóvenes empiecen a separarse de sus padres y a establecer su propia identidad” (American Accreditation HealthCare Commission, 2011). Claro que durante esta etapa algo que influye en gran cantidad es la publicidad. A través de la publicidad se han creado ciertos estereotipos y rechazos al cuerpo de uno mismo por todas estas comparaciones que se hacen.

Esta etapa en la vida de los seres humanos yo la considero la más importante por el simple hecho que tu cuerpo cambia ya al de una mujer, hombre o algo más; comienzas a sentirte identificado con ciertas cosas y con otras no. Vas adaptando tu propia personalidad e identidad, sabes lo que te gusta, lo que no te gusta, lo que quieres, lo que no quieres. Buscas una cierta independencia de tus padres y quieres formar más lazos sociales, los amigos se vuelven más importantes. Desde mediados de la adolescencia hasta su final, los jóvenes se comienzan a sentir más cómodos con su cuerpo dependiendo de sus comparaciones con los demás, si son positivas o si son negativas. En mi opinión, durante la adolescencia a parte de los cambios corporales y su maduración, para los adolescentes lo más importante es su grupo de amigos y el encontrar su propia identidad. Es por eso que las decisiones que ellos tomen durante este período es algo que los determinará.

Como anteriormente mencioné, la adolescencia es la etapa donde comienza el desarrollo sexual del ser humano. Juan Manuel Lara también habla sobre el crecimiento adolescente, para las niñas el crecimiento corporal y de peso se acelera a partir de los 10 años y para los niños a los 12. Las fases de crecimiento para cada uno son diferentes, para las chicas son al rededor de 4 a 5 años y para los chicos son 6 años. (Lara, s.f).

Los jóvenes durante esta etapa les gusta experimentar diferentes cosas con sus amigos, hasta se creen invencibles. Tras todos estos cambios que se dan en esta etapa del ser humano, los adolescentes por lo que menos se preocupan es por organizar su tiempo correctamente para todas sus actividades en el día.

En la adolescencia es muy común tener bastante tiempo de ocio, Se realizaron investigaciones en España por la INJUVE (organismo público del Ministerio de Igualdad de España) las cuales demuestran a través de tablas las actividades de ocio ordenadas en lugares del 1-10 en transcurso de 1982-2007. El análisis de la tabla demuestra que salir y reunirse con amigos se mantuvo en el primer lugar de 1982 a 1999 y durante ese mismo período el segundo lugar era ver televisión. A partir del 2002 al 2007 lo primero fue escuchar música y luego salir y reunirse con los amigos. Como otras opciones de actividades de ocio era, ir al cine, dormir, fumar, estar con la pareja, descansar o no hacer nada, leer y hacer deporte. Hay que tener claro que estas actividades no son malas, sino son opciones que uno escoge para ocupar su tiempo libre. (INJUVE, 2007)

Es importante que los adolescentes pertenezcan a un grupo de jóvenes con gustos similares para que se sientan seguros y puedan desarrollar su propia identidad. Cada uno tiene una preferencia en lo que quiere hacer en su tiempo libre, sin embargo, dependiendo la edad que cada uno tenga el tiempo que se da a alguna actividad varía. Por ejemplo, los adolescentes que ya tienen edad para ir a bares y discotecas tienen menos tiempo para dormir que los adolescentes que aún no pueden realizar esas actividades. Según los datos del INJUVE (2007)

*Un 30% considera que la noche representa un espacio reservado para la juventud; sensación más habitual entre los y las adolescentes. Les siguen quienes creen que la noche contribuye a liberarse y desinhibirse (22%): con mayor peso de varones y jóvenes de entornos rurales y semirurales (hasta 50.000 habitantes.). También son los chicos, y los grupos más jóvenes de ambos sexos (15-19 años) quienes perciben el ocio nocturno como una actividad que transmite la sensación de libertad (21%).*

Una actividad bastante consumista es ver la televisión, sin darte cuenta se pasaron las horas de la tarde viendo tu canal favorito. Estadísticamente en España "en el 2006 un 25,5% de la población escolarizada entre 11 y 18 años declara ver televisión dos horas al día; un 19,4% tres horas diarias; un 14% cuatro horas al día; un 4% cinco horas; y un 3,8% seis o más horas diarias en fin de semana" (Salvador Livina, T., 2009).

Lo más común es que adolescentes prefieran en su tiempo libre ver televisión o navegar en facebook, twitter, instagram o cualquier otra red social antes que hacer deporte. El deporte en la vida de los adolescentes es de mucha ayuda para que puedan organizar mejor su tiempo. Además que es mejor hacer un deporte en la tarde a pasar viendo televisión esperando que llegue la hora de hacer los deberes. El formar parte de un equipo competitivo crea disciplina y enseña a no perder el tiempo en cosas innecesarias ya que el sacrificio y el fuerte trabajo tiene sus recompensas. La ventaja de hacer algún deporte a esa edad es que mejora la aptitud física y el desempeño escolar; te ayuda a controlar los procesos de pensamiento. Te vuelve eficaz y te ayuda a concentrarte al hacer tus deberes. (Brady, 1998)

En mi experiencia, los adolescentes deportistas manejan un tiempo más limitado por lo que deben saber cómo distribuirlo correctamente en su día a día. Los adolescentes que no practican ningún deporte distribuyen su tiempo diferentemente. Algo que tienen en común estos dos grupos es que una gran parte de su día ocupa su educación. Normalmente un adolescente está 8 horas al día de lunes a viernes en el colegio y algunos después de clases tienen actividades extracurriculares respecto a lo que les gusta hacer.

Por lo que sé, los adolescentes deportistas élite tienen un régimen deportivo más estricto que deben cumplir que los que hacen sólo deporte como hobby o para ocupar su tiempo libre. Los entrenamientos que los deportistas élites tienen no son menos de dos horas por lo que el día se les pasa rápidamente y sin dars cuenta ya son las 9 de la noche y aún les falta hacer todos sus deberes. Un adolescente deportista tiene que entrenar de lunes a domingo por casi los 365 días del año. Estos chicos tienen un horario fijo día a día, una rutina a la cual ellos tienen que llevar para lograr resultados.

¿Por qué surge el tema de los adolescentes deportistas y cómo llevan su tiempo? La razón a todo esto es que yo una vez pertencí a este mundo.

*Desde que me acuerdo hasta mis 22 años sigo involucrada con el deporte. Los años que más marcaron mi vida de deportista fue desde los 10 a los 17 años en los cuales estaba 100% dedicada a la natación, competí nacional e internamente, forme parte de la selección de Pichincha pero el nivel competitivo que tenía exigía mucho de mí. Tenía que ser constante y disciplinada con los entrenamientos. En conjunto todo el equipo tenía buen rendimiento. Nosotros nadabamos de lunes a domingo sin parar, martes y jueves doble jornada, ¿vacaciones? la verdad no las tenía cuando nadaba, las únicas vacaciones que tenía el equipo era en diciembre dos semana por navidad y fin de año. Como logros de deportista, formé parte de las postas de mujeres en mi equipo con tres amigas más y teníamos records nacionales que hasta hoy en día nadie no los ha ganado. Ser deportista élite durante mi adolescencia fue complicado porque tenía fiestas y eventos sociales de mis compañeros y amigos a los cuales yo no podía asistir por los entrenamientos al día siguiente. Cuando estaba en quinto curso me di cuenta que el deporte estaba consumiendo mi tiempo y que no podía hacer nada más que no sea entrenar y estudiar. Yo me veía cómo una adolescente diferente comparado con mis amigos y compañeros, tenía otras visiones, otros estilos de vida. La presión que tenía era muy grande que decidí dejar la natación a mis 17 años. Considero que la natación marcó mi forma de ser, como veo las cosas y como las organizo. -María Gracia Lara*

Mis entrenadores consideraban que la época más importante en la cual uno debe hacer deporte es durante la adolescencia ya que físicamente desarrollas tejidos de masa muscular, grasa, volumen sanguíneo, sistema respiratorio y circulatorio. Debido a mi experiencia como ex nadadora y al poner mi experiencia como ejemplo ya que yo formé parte del equipo de competencia de la selección de Pichincha puedo opinar sobre el tema.

Todo estos cambios son beneficiosos porque te ayudan a desenvolverte mejor en el deporte. En mi caso, que yo nadaba, desarrollé mucha masa muscular, mi espalda se ensanchó y era por el tipo de ejercicio que hacía que hizo que mis músculos se adapten para dar un mejor rendimiento. Como yo diría lo que más se trabaja es lo que más se desarrolla y eso pasa en el cuerpo de los deportistas. La alimentación también tiene un papel fundamental para los deportistas y adolescentes. El hacer ejercicio durante la adolescencia te forma físicamente diferente en comparación a las personas que no hacen ejercicio.

A través de estudios realizados en España, como se mencionó previamente, y el concepto sobre qué es el tiempo; para entender la problemática planteada, sobre como los adolescentes deportistas manejan un tiempo más limitado en su día a día, lo que primero me voy a enfocar en cómo es el día de un joven deportista élite y cómo distribuye el tiempo.

Es importante saber características de estos chicos que están involucrados con el deporte, su horario de colegio y cómo manejan las 24 horas del día para hacer todas sus tareas en distintos ámbitos.

Este estudio se va a enfocar en adolescentes ecuatorianos y estadounidenses en donde se verá los horarios de deportistas y qué los hace ser élite. La investigación que se va a realizar para el desarrollo de la problemática es de perspectiva occidental ya que este trabajo será enfocado para ecuatorianos. En general es un estudio para todos los adolescentes deportistas sin importar su nivel socio económico ya que el deporte no es limitado por eso. Aparte me parece interesante compartir experiencias de deportistas élites ecuatorianas para analizarlas y encontrar alguna solución para la problemática.

En segundo que me voy a enfocar es en el cuerpo y género. El género es algo creado por la sociedad por la simple razón que es performativo. Antes a los hombres y a las mujeres se les decía solo hombres porque se vivía en una sociedad fálica, en donde las mujeres eran reprimidas por los hombres en todos los ámbitos, económicos, políticos y sociales. Es a partir de la esa estructura que había en la sociedad que las mujeres eran consideradas como menos, débiles, frágiles, sensibles etc. y eso es algo que ha trascendido distintas generaciones las cuales poco a poco se han encargado de probar todo lo contrario. Una de las mujeres que habla y conoce el tema de género a perfección es Judith Butler. Las mujeres hasta el día de hoy se las sigue viendo como objetos sexuales, algo creado por un pensamiento machista y que ha tomado fuerza a través de las publicidad.

# • Cuerpo y género

Según mi punto de vista las marcas deportivas supuestamente promueven vidas sanas, promueven el cumplir y lograr metas y sueños, cuerpos espectaculares, destacan los deportes y las estrellas de ellos. En publicidades gastan millones de dolores para llegar a ser los número uno. Tienen claro su misión, visión, valores, diferencia competitiva, sin embargo, hasta venden los mismos productos con la diferencia del logo. Además, estas marcas no han salido de su estructura de "cuerpos perfectos deportistas para llegar a otro mercado que son las personas que recién inician un deporte que seguramente la mayoría no entra en los parámetros de perfección como reflejan las publicidades. ¿Será que las marcas deportivas están concientes que todavía llevan esa mentalidad machista las cuales marcan los parámetros de cómo las personas deben lucir?

El género es algo creado por la sociedad por la simple razón que es performativo. Antes a los hombres y a las mujeres se les decía solo hombres porque se vivía en una sociedad fálica, en donde las mujeres eran reprimidas por los hombres en todos los ámbitos, económicos, políticos y sociales. Es a partir de esa estructura que había en la sociedad que las mujeres eran consideradas como menos, débiles, frágiles, sensibles etc. y eso es algo que ha trascendido distintas generaciones las cuales poco a poco se han encargado de probar todo lo contrario. Una de las mujeres que habla y conoce el tema de género a perfección es Judith Butler. A las mujeres hasta el día de hoy se se las sigue viendo como objetos sexuales, algo creado por un pensamiento machista y que ha tomado fuerza a través de la publicidad. "The body gains meaning within discourse only in the context of power relations. Sexuality is a historically specific organization of power, discourse, bodies and affectivity." (Butler - Judith, 1990)

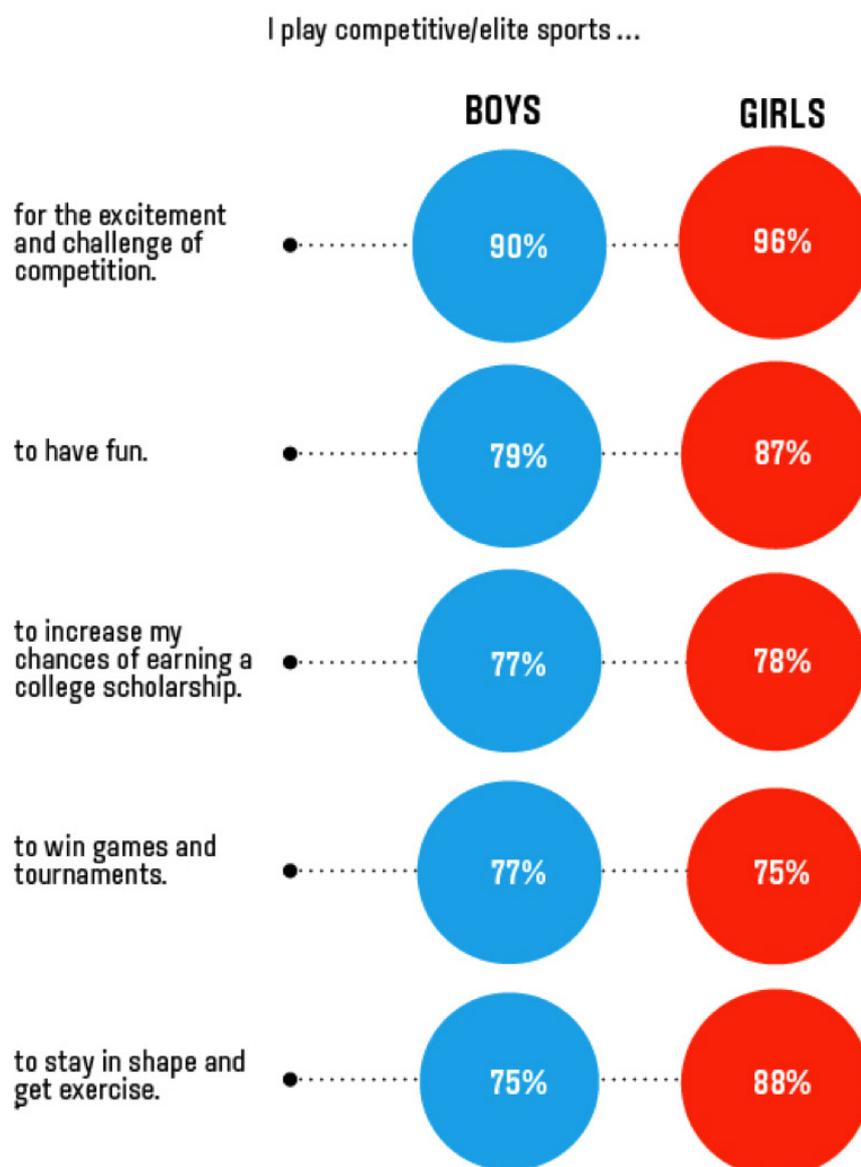
A través de la historia se han creado valores, reglas, opiniones, etc. en donde el cuerpo ha sido el perjudicado y se ha destruido durante todos estos años "... the body is always under siege, suffering destruction by the very terms of history" (Butler - Judith, 1990).

¿Hasta cuándo vamos a seguir menospreciando el cuerpo? ¿Cuándo va a ser el día en el cual las personas se acepten como son y no se influyan por publicidades y otros medios de comunicación que por tratar de vender destruyen la identidad de las personas? "Mary Douglas "Purity and Danger" suggests that the very contours of "the body" are established through marking that seek to establish specific codes of cultural coherence" (Butler - Judith, 1990). Como mencioné al inicio, las marcas deportivas tienen como objetivo promover vidas sanas, cumplir y lograr metas y sueños, que los deportistas no se den por vencidos, que trabajen por lo que quieren, cuerpos espectaculares, apoyan los deportes que auspician y las estrellas de cada uno de ellos. En publicidades gastan un montón de dinero solo para ser el número uno en el mercado y que sus consumidores los prefieran sobre todas las cosas. Todas éstas reflejan y destacan su misión, visión, valores, diferencia competitiva, pero a pesar de eso todas hacen lo mismo; venden los mismos productos solo que con los logos correspondientes a su marca.

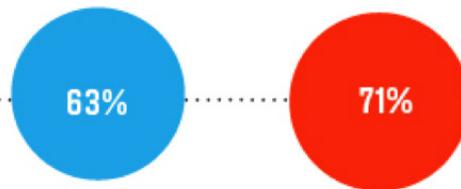
Mi propuesta es invitarlos a que lleguen a otro target, la gente no deportista que está queriendo cambiar su estilo de vida a algo más sano y quieren sentirse incentivados a realizar algún deporte, pero simplemente no llegan a ellos porque su enfoque es la gente que ya está enrolada en algún deporte. Por esta razón mi sistema de diseño no solo va por esos deportistas élites a pesar que mi problemática parte de eso, sino va por todas las personas que quieren hacer ejercicio o hacer un deporte porque eso les hace más que nada felices. Este proyecto invita a todas las personas a que personalicen su compra por como son, sin estereotipos, o los cuerpos "perfectos" que el machismo y la sociedad a lo largo de la historia a determinado.

## • Investigación cuantitativa

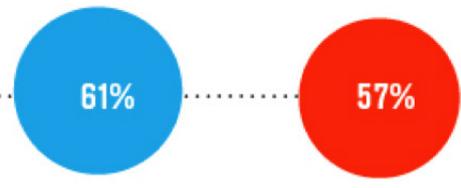
Ahora, enfocándome en el deporte ecuatoriano y estadounidense, por lo que he visto y sé, es que en Ecuador al deporte no se lo toma mucho en cuenta a no ser que sea fútbol porque somos aficionados y es una pasión para muchos. En comparación con Estados Unidos el deporte siempre ha sido reconocido. Para unos es una carrera, para otros es una ayuda financiera, para otros es diversión y para comprobar esto encontré un artículo de la revista de ESPN, publicada en el 2013, en cual habla sobre una investigación que hizo la Universidad de Florida sobre la vida de los adolescentes deportistas élites entre 10 a 18 años en Estados Unidos. La investigación se realizó en 11 estados sobre 9 deportes. Una frase que citó el artículo sobre estos deportistas fue, "sin importar lo duro que sean nuestros padres y lo gritones que sean los entrenadores, aparte del mínimo tiempo para acabar un importante deber, los adolescentes deportistas élites no tienen más que amor por lo que hacen." Los resultados de la investigación fueron los siguientes:



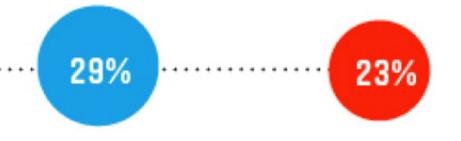
to be part of a team and hang out with my friends.



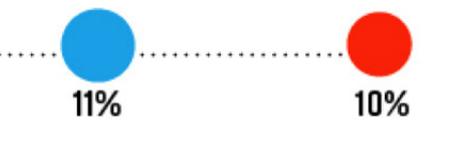
because I want to be a professional athlete when I get older.



to get noticed and praised by others.



because my parents want me to.

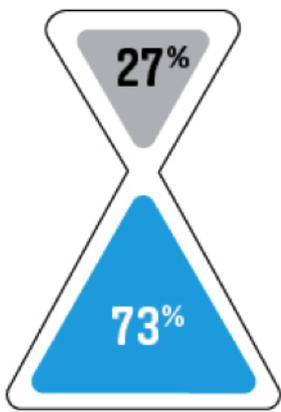


(Matz, 2013)

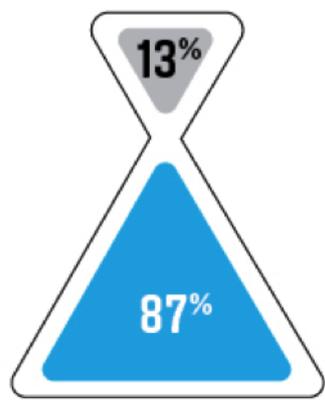
**Their parents sound a lot like bosses, and their coaches push and prod.**

■ = AGREE ■ = DISAGREE

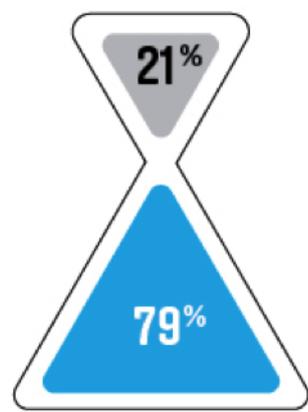
**My mom or dad puts pressure on me to be successful in games.**



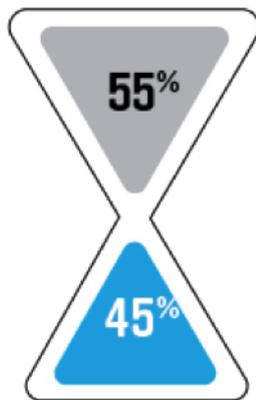
**My parents mention the amount of time and money my sports participation requires of them.**



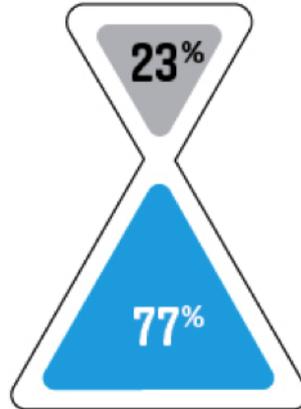
**My mom or dad gets upset when I do not play as well as they would like me to in a game.**



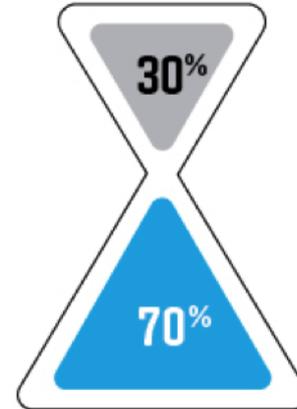
**My mom or dad gives me money, gifts or treats when I perform well in a game.**



**My club coach puts pressure on me to perform well in games.**



**The amount of time it takes to play sports makes it difficult to complete my schoolwork.**



*ESPN The Magazine*

Como se puede ver en los resultados de la investigación que relacionan el tiempo con el deporte es que la mayoría no tiene tiempo para cumplir con los trabajos del colegio. Aparte los padres mencionan que ocupa mucho tiempo y dinero el que su hijo sea deportista élite. El resto de los resultados hablan sobre las razones por las cuales los adolescentes hacen deporte, lo cual para mí es bueno porque utilizan su tiempo de manera productiva y de forma saludable.

Las oportunidades de ser un deportista élite son muy pocas según Judd Biasiotto (interesado en el deporte) quien da un ejemplo donde dice que 250,000 estudiantes de secundaria participan en los intercolegiales de basketball y de estos solo 12,000 reciben una beca universitaria, de estos 12,000 sólo 200 entran a la N.B.A pero sólo 50 recibirán un contrato. También menciona que los deportistas de primer nivel entrenan mínimo 23 horas a la semana y duermen un promedio de 8.75 horas diarias (Biasiotto, s.f)

## • Investigación cualitativa

Para tener más datos reales de cómo es el día de los deportistas élite con enfoque al tiempo y sus actividades, realicé una entrevista a dos ecuatorianas deportistas reconocidas. La tenista María Elise Cásares dice lo siguiente: *Hasta mis 15 años tenía más o menos 6 horas de clases sin contar recreos y el almuerzo, luego a mis 18 años estudiaba 2 horas al día porque me dediqué mucho más a mi vida de deportista, me salí del colegio y tenía clases a distancia. Hasta mis 15 años, más o menos entrenaba 3 horas y media, de ahí hasta mis 18 años entrenaba de 5 a 6 horas. La verdad es que tenía el tiempo contado en mi día pero me las ingeniaba para hacer todo lo que necesitaba. Tenía poco tiempo libre, algo más los fines de semana o a veces buscaba hacer algo diferente pero no siempre podía.*

*De mis 15 a 18 años dormía entre 7 y 8 horas, mi cuerpo me lo pedía, gastaba demasiada energía en el día y debía recuperarla. Cuando iba al colegio me levantaba a las 6:45 am, llegaba a las 7:30 am y me quedaba ahí hasta que se acababan clases que era hasta las 2:30 pm, me recogían para ir directo al entrenamiento de 3:00 pm a 6:30 pm, comía en el carro para ganar tiempo.*

*Luego regresaba a mi casa que queda a 45 minutos del donde entrenaba, comía, hacía los deberes y me iba a dormir. Cuando deje de estudiar en colegio presencial iba a entrenar de 9:30 am hasta medio día, luego comía y estudiaba hasta las 3:00 pm. Después entrenaba otra vez ese mismo día de 3:00 pm a 6:30 pm, tenía 2 horas y media de tenis 1 de físico, regresaba a la casa y si tenía más deberes los hacía, comía y hacía un poco más de flexibilidad. Los fines de semana a veces solo entrenaba una jornada y ahí tenía más tiempo.*

*Todo ese estilo de vida que tenía me llevó a torneos nacionales en todas las categorías 10, 12, 14, 16 y 18 años. Torneos COSAT sudamericanos en 14, 16 y 18 años. Torneos en Europa de 14, 16 años. ITF de 18 años; ahora tengo 20 años y los torneos que tengo son Grand Slams juveniles, torneos futuros profesionales y abiertos nacionales aparte de universitarios.*

La nadadora María Gabriela Jijón dice: *En la secundaria tenía 6 horas de clases pero en el colegio estaba por 8 horas contando recreos y el almuerzo. Mi entrenamiento dependía del día, pero eran de 3 a 5 horas diarias. Si tenía tiempo para hacer todo lo que necesitaba en el día, para poder organizarme a veces ponía menos tiempo en las tareas del colegio y dar prioridad al deporte. Entre semana era muy difícil tener tiempo libre, pasaba ocupada pero durante el fin de semana si lo tenía. En la noche dormía alrededor de 5 a 7 horas dependiendo si tenía entrenamiento en la mañana siguiente o si me tomaba más tiempo hacer mis tareas. Mi día a día dependía del día, pero básicamente los lunes, miércoles y viernes iba a clases hasta las 2:30 pm, almorzaba e iba a nadar/hacer entrenamiento físico de 4:30 pm a 7:30 pm. Los martes y jueves me levantaba a las 4:00 am e iba a nadar hasta las 6:30 am y luego seguía el mismo horario de los otros días. Durante mi adolescencia competí en varias Copas del Pacífico, Copas Latinas, Campeonatos Sudamericanos, Juegos Nacionales y Campeonatos Nacionales de Natación. Participé en los Juegos Sudamericanos, un Mundial Juvenil y un Campeonato Mundial.*

Aparte de saber cómo es el día de un deportista élite en manejo del tiempo, también se debe saber como se determina el tiempo en el colegio de un adolescente. Para esto también realicé una encuesta a una profesora que ha estado en la parte administrativa de la Academia Cotopaxi en el Ecuador y me pudo informar cómo se crean los horarios de colegio. Lo que ella me dijo fue lo siguiente: *Los colegios que utilizan sistemas internacionales se rigen por normas de asociaciones y ellos determinan el número de horas que debe tener cada año electivo. Usualmente son 6 bloques de clases al día pueden durar de 45 minutos a 1 hora cada uno, aparte tienen dos recreos en el día y la hora de almuerzo.*

*Para elaborar los horarios los colegios con sistemas internacionales se basan por asociaciones de educación regionales. En el caso de colegios públicos en el Ecuador los horarios son controlados por el gobierno. El tiempo de ocio o recreo que un estudiante de secundaria debería tener en un día de clases en total es normalmente una hora, una hora y cuarto o una hora y media máximo, todo depende de la necesidad que los chicos tengan, pero esto puede variar. Para algunos puede ser más y para otros menos. Aproximadamente un estudiante de secundaria pasa 8 horas en el colegio. Para los estudiantes de secundaria en Estados Unidos es similar porque se basan por las mismas asociaciones.*

Después de estas investigaciones pude comprobar que los horarios de los adolescentes deportistas élites son bastante apretados, especialmente entre semana. Si sumamos, ocho horas de dormir, más ocho horas de clases, mas tres horas y media de entrenamiento, mas una hora para comer, mas una hora de aseo y vestimenta y mas dos horas de deberes (aunque eso depende), el resultado es una hora y media más o menos para hacer algo fuera de rutina si se puede.

## Objetivos

Por esta razón he decidido plantear ciertos objetivos para la elaboración del diseño y solución de problemática. Los objetivos a cumplir son:

- Encontrar una relación fuerte entre tiempo, deporte y cuerpo.
- Encontrar soluciones para optimizar el tiempo que tienen los deportistas.
- Ofrecer una plataforma innovadora de estilo y vida a través del deporte.
- Definir el sistema de navegación del servicio.
- Crear una metodología simple y clara del uso del servicio.
- Lograr unidad en todo el proyecto, desde la creación de marca hasta el producto final.
- Investigar marcas deportivas reconocidas en el mercado deportista.
- Estudiar las características que distinguen a un deportista élite.
- Crear una plataforma sólo para deportistas donde se sientan incluidos, seguros de sí mismos y ahorre su tiempo.

Para que cada objetivo se cumpla debo hacer una investigación más específica sobre estos tres deportes. Compartir tiempo con ellos para ver cómo es su día, que me cuenten sobre sus gustos y su opinión sobre la problemática para que la solución sea eficiente. Para cumplir los objetivos de diseño haré un trend board para desglosarlo y a partir de eso crear el diseño. Las características que el diseño tendrá depende de la parte física, emocional y social de los deportistas.

## Las preguntas que se plantearán para la investigación son

- ¿Cómo lograr que todo el diseño mantenga unidad y coherencia?
- ¿Cada sección debe dar una propia experiencia?
- ¿Todo debe estar claro y que sea fácil de usar?
- ¿El diseño debe cumplir un objetivo?
- ¿Cómo conseguir que el diseño sea atractivo para los deportistas?
- ¿Qué buscan los deportistas cuando quieren comprar algo?
- ¿Cómo lograr que el diseño tenga éxito a futuro?
- ¿Cómo conseguir que el consumidor se sienta conectado con el producto?

# Estrategia

Se diseñará un producto que preste servicio de manejo de tiempo para mejorar la calidad de vida de los deportistas haciendo énfasis en la funcionalidad, género y cuerpo. Todo esto se hará a través de una página web.

La estrategia en la parte funcional y forma para la elaboración de mi diseño consta de varios puntos. Primero, la forma nace de la elaboración de un trend board con imágenes variadas. Este trend board llevará imágenes de lo que les gusta a los deportistas y lo que no; así se puede definir la base de todo y encontrar el factor común para lograr la unión en todo el diseño. Segundo, parte de la forma es definir las medidas que se utilizarán a través de análisis e investigaciones en donde todo debe ser coherente. Para que la forma tenga dinamismo se utilizará triángulos y cuadrados de colores, esto surge de los elementos sacados del trend board. La cromática igualmente se la tomará de los colores de las imágenes. La elaboración de la forma va de la mano con la parte funcional. También en la parte funcional se tomará en cuenta cómo elaborar sistemas de navegación simples, claros y eficaces que hagan que la utilización sea práctica y que cumpla su objetivo. Además, parte de la funcionalidad es que todo tenga una conexión, desde el producto, hasta el merchandise y objetos o elementos extras que se vayan a realizar. No se utilizará muchos símbolos, sino un poco de íconos reconocidos para que la lectura sea fácil y sencillo de utilizar.

Parte de la estrategia también es preguntar a deportistas qué les gustaría como diseño y así cumplir el objetivo de funcionalidad y con el propósito de solucionar la problemática.

A través de la estrategia, la solución es crear un espacio sólo para deportistas, basándome en sus necesidades y gustos. Debe haber unidad en cada sección y debe mostrar una diferencia a cualquier producto parecido. La cromática varía según cada sección y así conseguir dinamismo. Tiene que ser atractiva siempre y cuando cumpla el objetivo que es ahorrar el poco tiempo libre que tienen los deportistas.

La elaboración de la página web no es un trabajo tan sencillo ya que la programación que tenga debe cumplir exactamente sus funciones. Aparte cuenta con bastante ventanas de navegación y el trabajo de Sportin es navegar a través de páginas deportivas para conseguir lo que los deportistas buscan.

Sportin se adapta a la sociedad actual y quiere que los deportistas se sientan identificados y gustosos con lo que brinda. El fin de Sportin es brindar un servicio excepcional incluyente dentro de la sociedad, sin discriminaciones y a través de éste lograr que cada persona creé su propia experiencia sin ninguna limitación y optimice su tiempo.

# Desarrollo

A través del análisis y la investigación previa, el proyecto que realizaré es una página web personalizada para deportistas. Para el desarrollo del producto como mencioné en la estrategia, primero realicé un trend board en el cual se reflejan distintas imágenes de lo que les gusta, practican, hacen, comen y lo que no les gusta a los adolescentes deportistas. A partir de esto tomé la imagen de las olimpiadas ya que es la unión de todos los deportes y a partir de su forma y geometrización simple creé el logo de mi producto como se ve a continuación.

1.

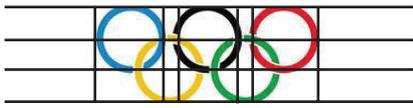


2.



Sport + teen = Sportin

3.



Luego de tener el logo, el segundo paso era crear el estilo de la página web unificando también el logo. La cromática de cada página varía según los colores de las imágenes que cada una tendrá. También parte de mi estrategia es que el producto tenga dinamismo por lo que decidí utilizar triángulos de distintos tamaños que salieron de un cuadrado.

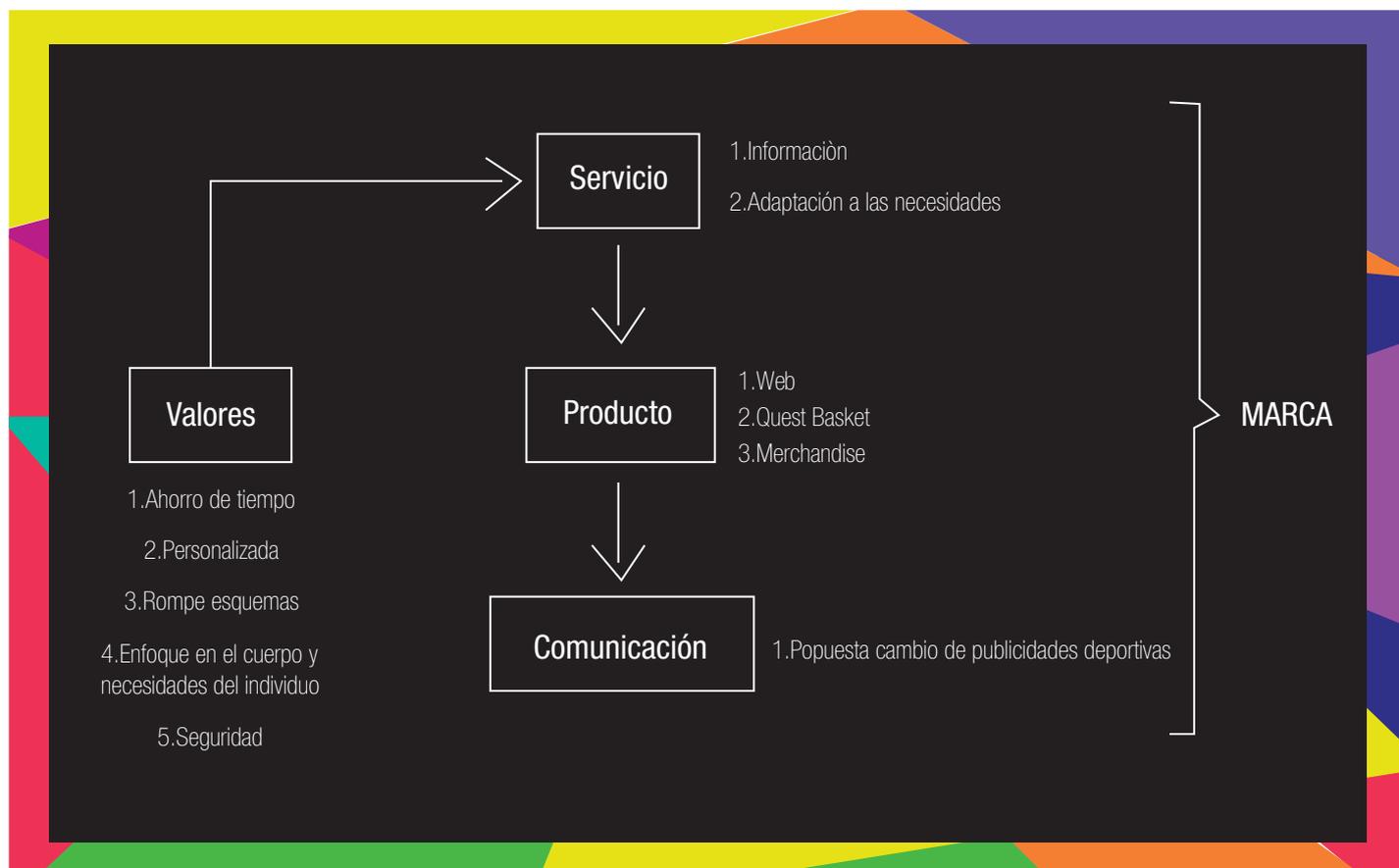
El propósito de Sportin es que cada uno pueda navegar como quiera y así crear su propia experiencia navegando, es por eso que el slogan de Sportin es *Create your own experience*.

## ¿Cómo funciona?

Sportin es como tener un compañero, un ayudante, el cual trabaja contigo para conseguir lo que quieres o buscas. Esta página web te facilita la navegación y hace el trabajo por ti.

La ropa será enviada a domicilio dentro de el Ecuador.

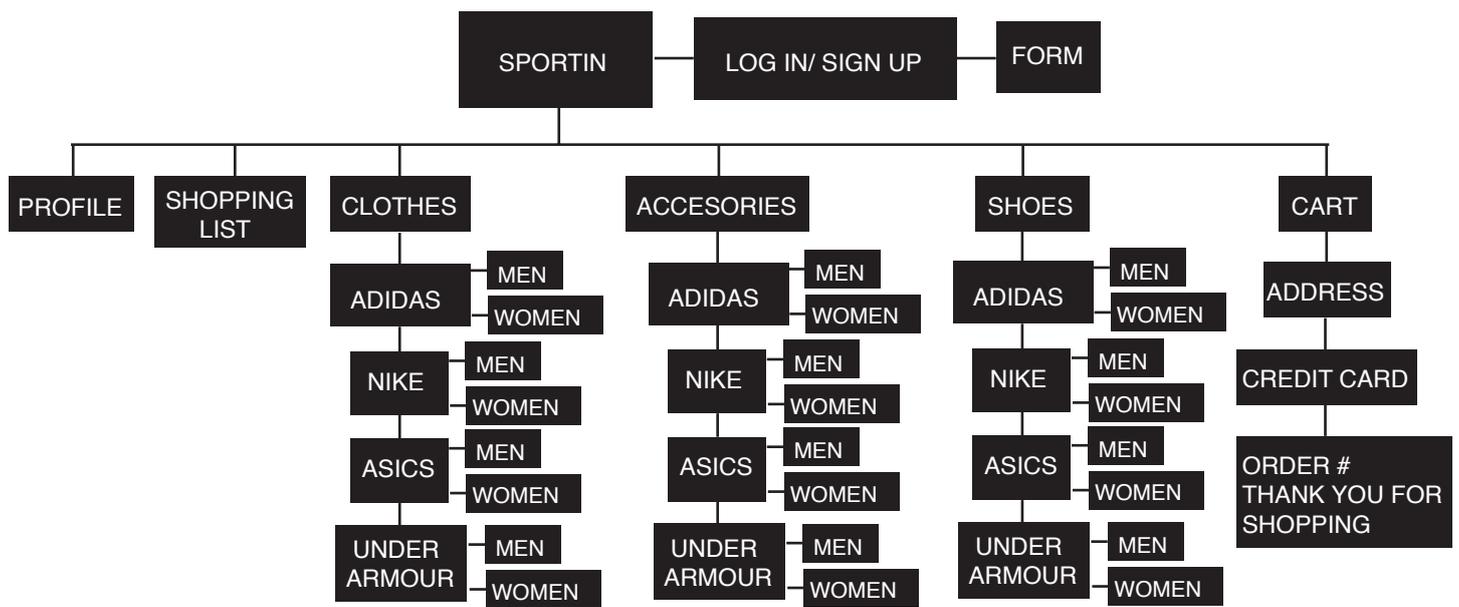
Para entender la funcionalidad Sportin ver el siguiente diagrama:



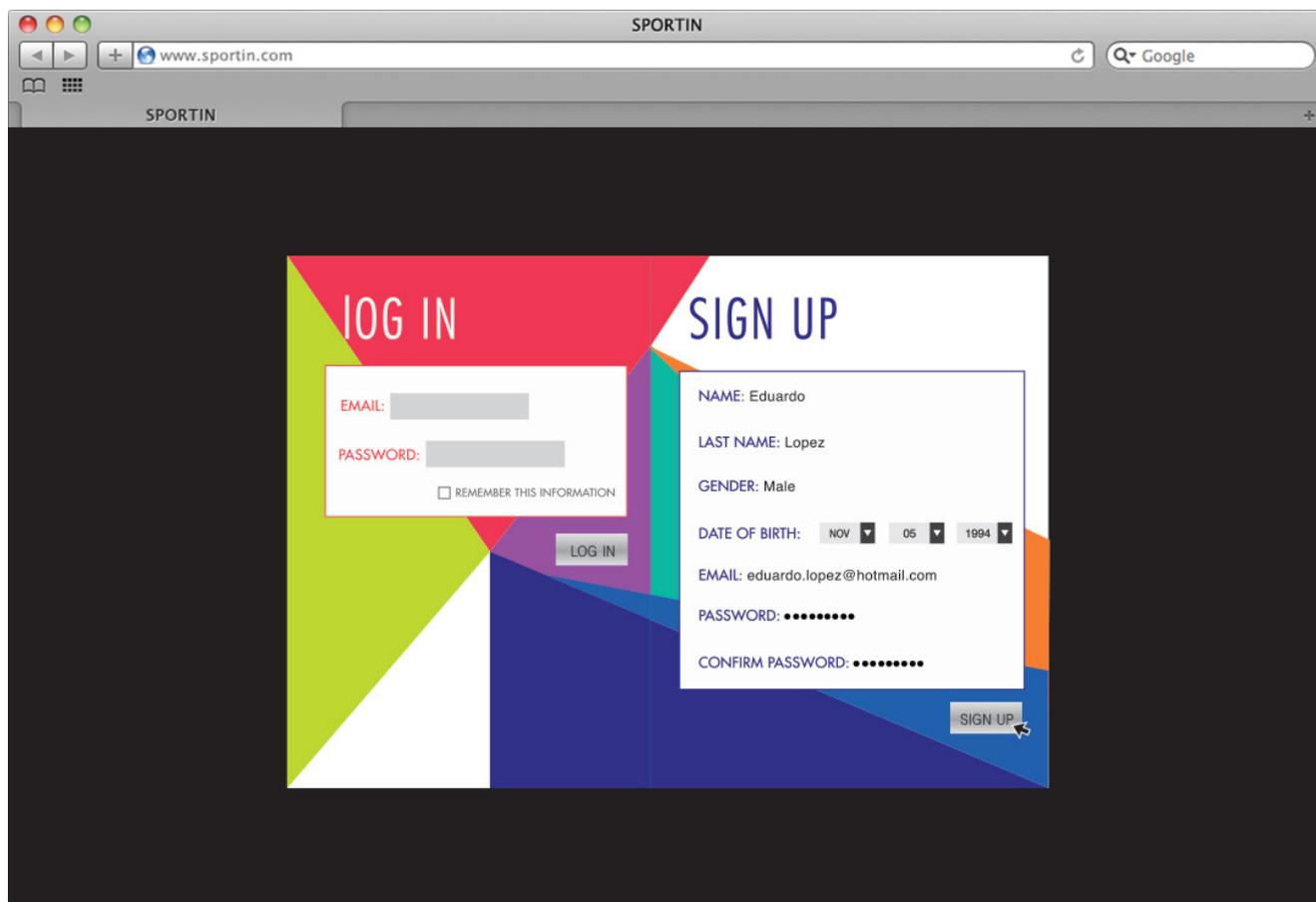
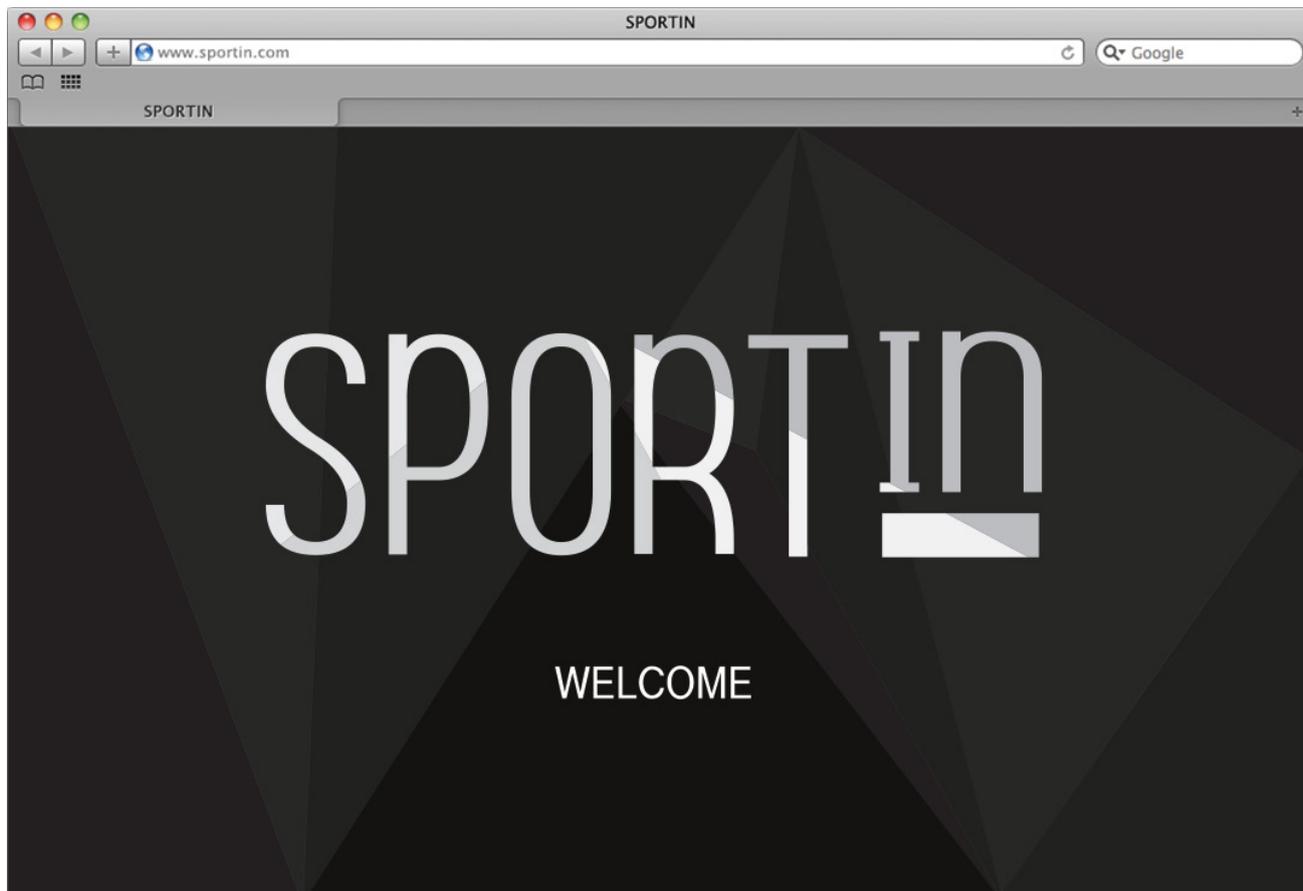
Para entender la funcionalidad Sportin ver el siguiente diagrama de flujo:



La navegación dentro de la página web es bastante sencilla ya que trabajas con, perfil, ropa, zapatos, accesorios y compra, así es como se ve en el diagrama de función a continuación.



# • Producto



Lo que diferencia Sportin de las otras páginas web donde se puede comprar ropa de deporte en línea es que después de registrarte llenas un formulario y la información que se recopila se mantiene en la base de datos. Con la ayuda de la base de datos es cómo enviamos los e-mails con productos que cada uno de los deportistas buscan. Del formulario inicial es cómo sacamos toda la información necesaria para buscar y encontrar lo que ellos necesitan. En el caso que los deportistas quieran editar esa información claro que puede hacerlo cuantas veces quieran.

The image shows a screenshot of a web browser displaying the Sportin website. The browser's address bar shows "www.sportin.com" and the search bar contains "Google". The website's title is "SPORTIN". The main content is a registration form with seven numbered steps, each with a different colored header. The form is set against a dark background with a colorful geometric pattern. A "SIGN UP" button is located at the bottom right of the form.

**1. WHAT SPORT DO YOU PRACTICE?**  
Running  
Soccer  
Tennis  
Running

**2. WHAT KIND OF ATHLETE ARE YOU?**  
 ROOKIE  
 COMPETITIVE  
 ELITE

**3. WHAT BRANDS DO YOU LIKE?**  
 NIKE  ASICS  
 ADIDAS  OTHER  
 UNDER ARMOUR

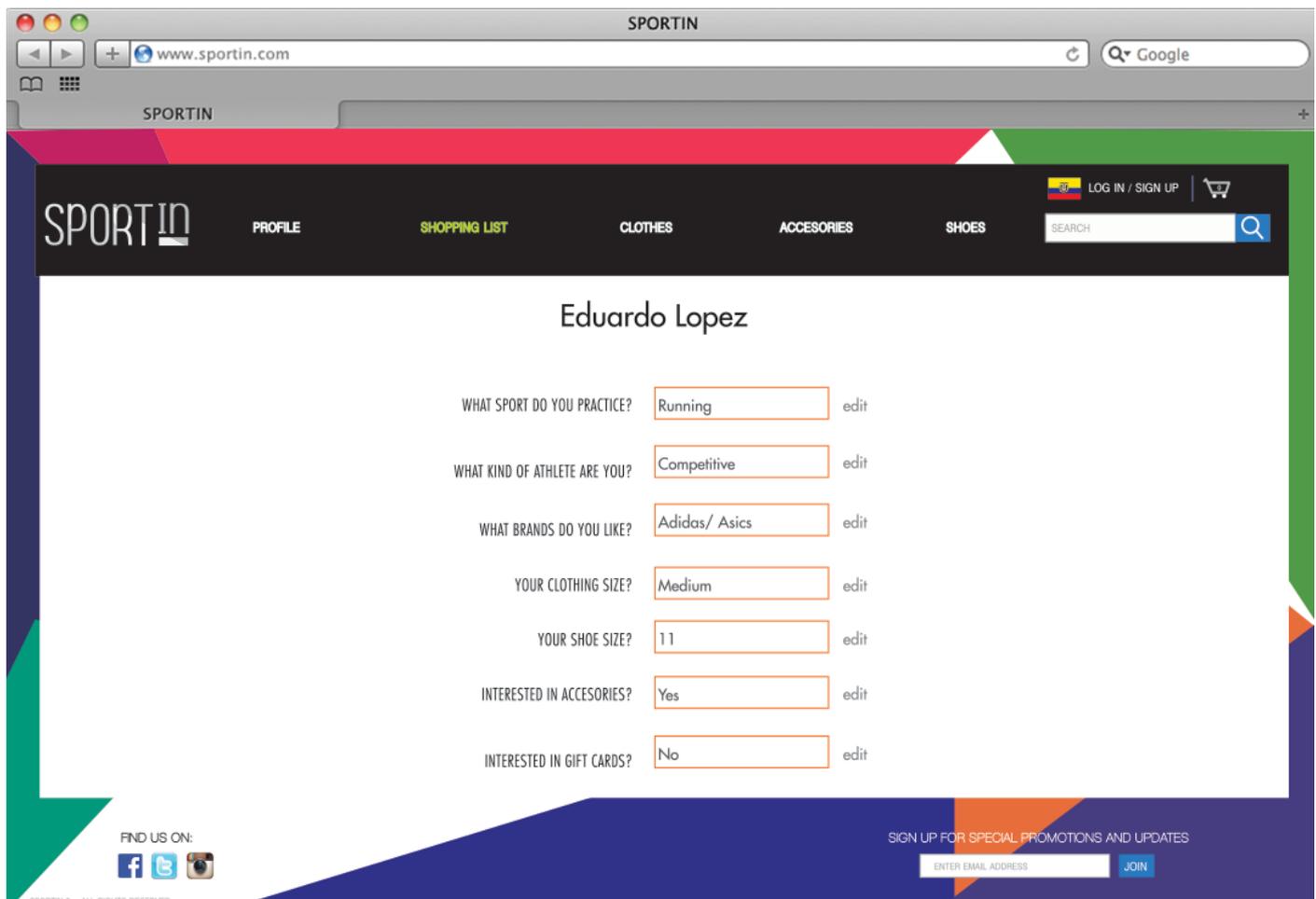
**4. YOUR CLOTHING SIZE?**  
 XS  L  
 S  XL  
 M

**5. YOUR SHOE SIZE?**  
 6  9  
 7  10  
 8  11

**6. INTERESTED IN ACCESSORIES?**  
 YES  NO

**7. INTERESTED IN GIFT CARDS?**  
 YES  NO

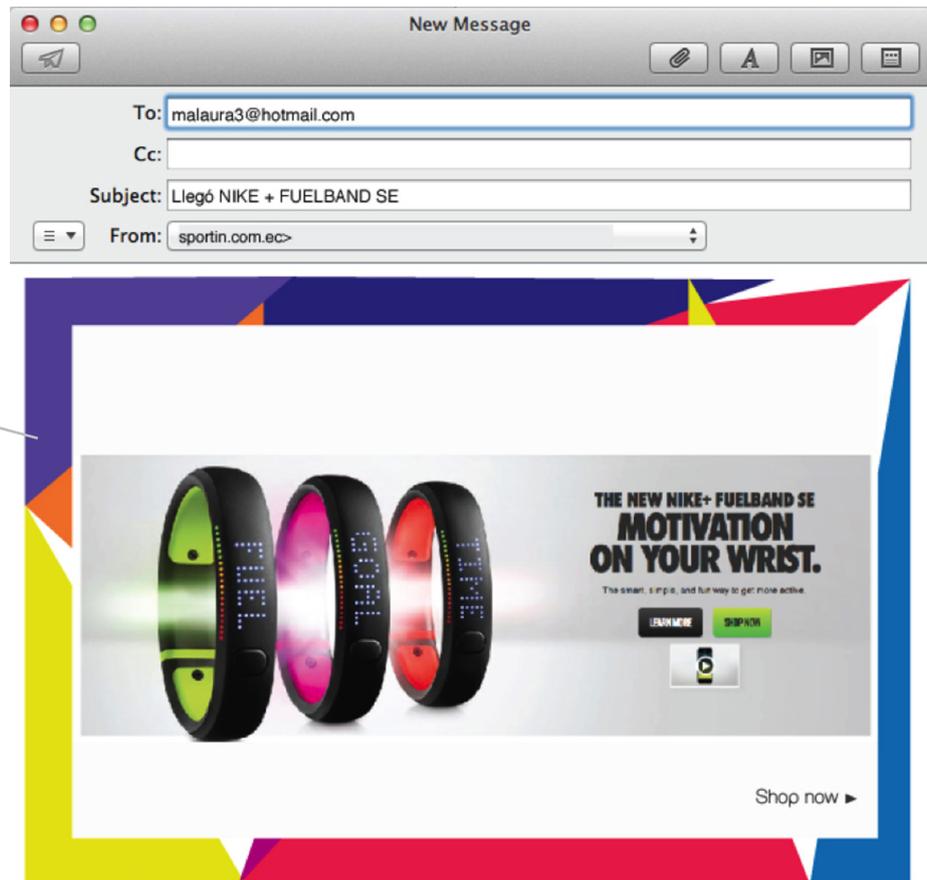
**SIGN UP**



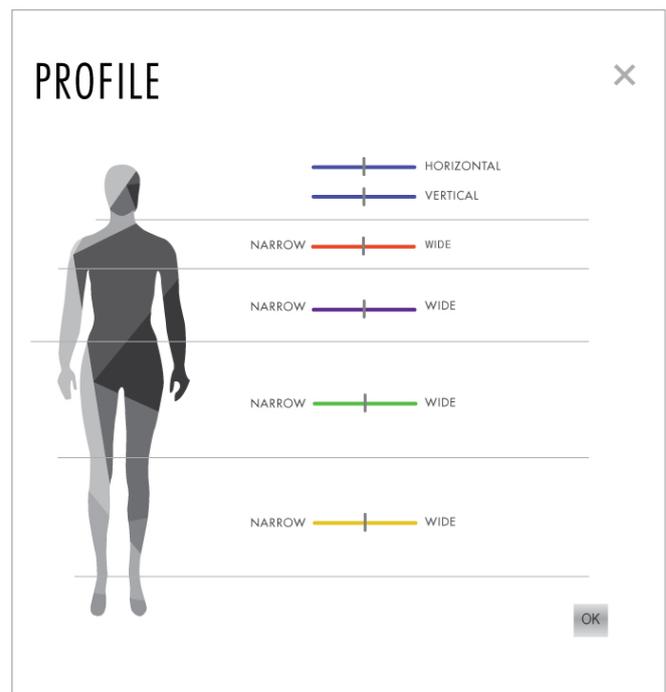
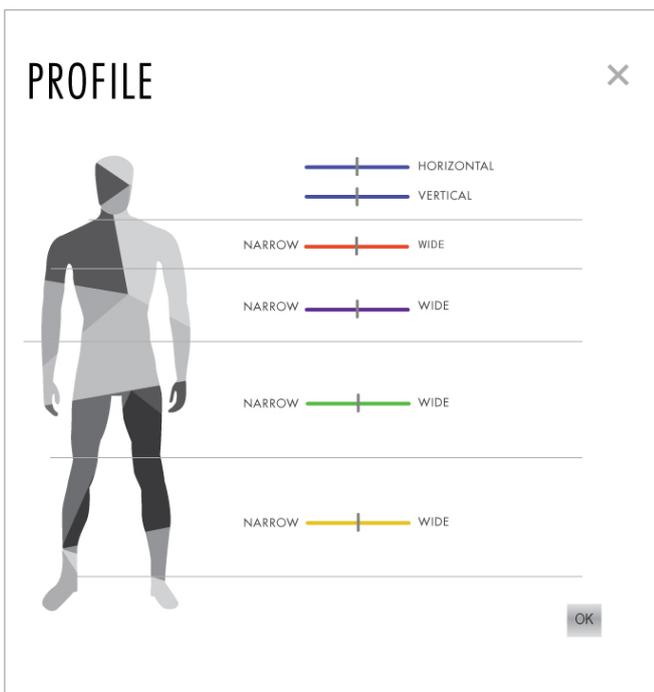
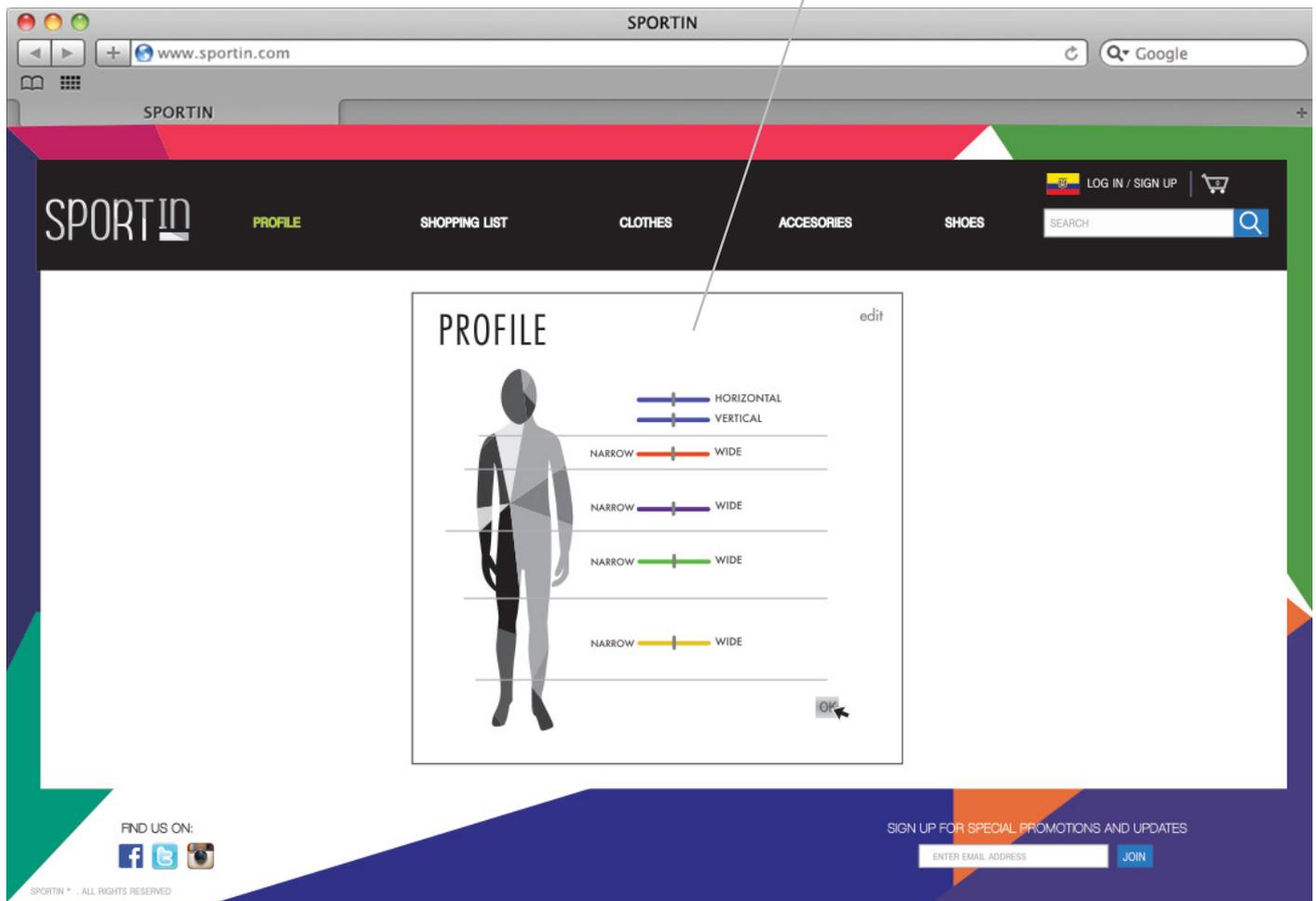
Lo interesante de Sportin es que esta página se encarga de hacer todo el trabajo para los deportistas ya que según lo que ellos desean Sportin lo busca y lo consigue, apenas Sportin lo tenga manda un e-mail a sus clientes informandoles que llegó lo que necesitaban. Sportin no es una página que promueve el consumismo su propósito es ayudar a los deportistas a conseguir lo que necesitan según su nivel, su talla y el deporte que practican. Una vez ya ingresados esos datos después de registrarse no es necesario que los deportistas se metan a la página a ver a cada rato que hay. La idea de enviar el e-mail ahorra su tiempo y es algo eficiente para ellos.

La parte personalizada de la página web aparte del envío del e-mail consiste en que cada uno puede regular el cuerpo de un avatar a su manera, según cómo se ven y se sienten, así pueden sentirse identificados y hacer que su experiencia sea mucho más interesante. Una vez que el avatar ya esté definido uno puede navegar para ver la ropa, zapatos y accesorios que quiere o la cual el sistema le sugiere según sus intereses y ponerlo a su avatar para que aprecie cómo se vería. En caso de que el cuerpo de un deportista vaya cambiando con el tiempo su avatar puede ser editado cuantas veces quiera en la opción de profile.

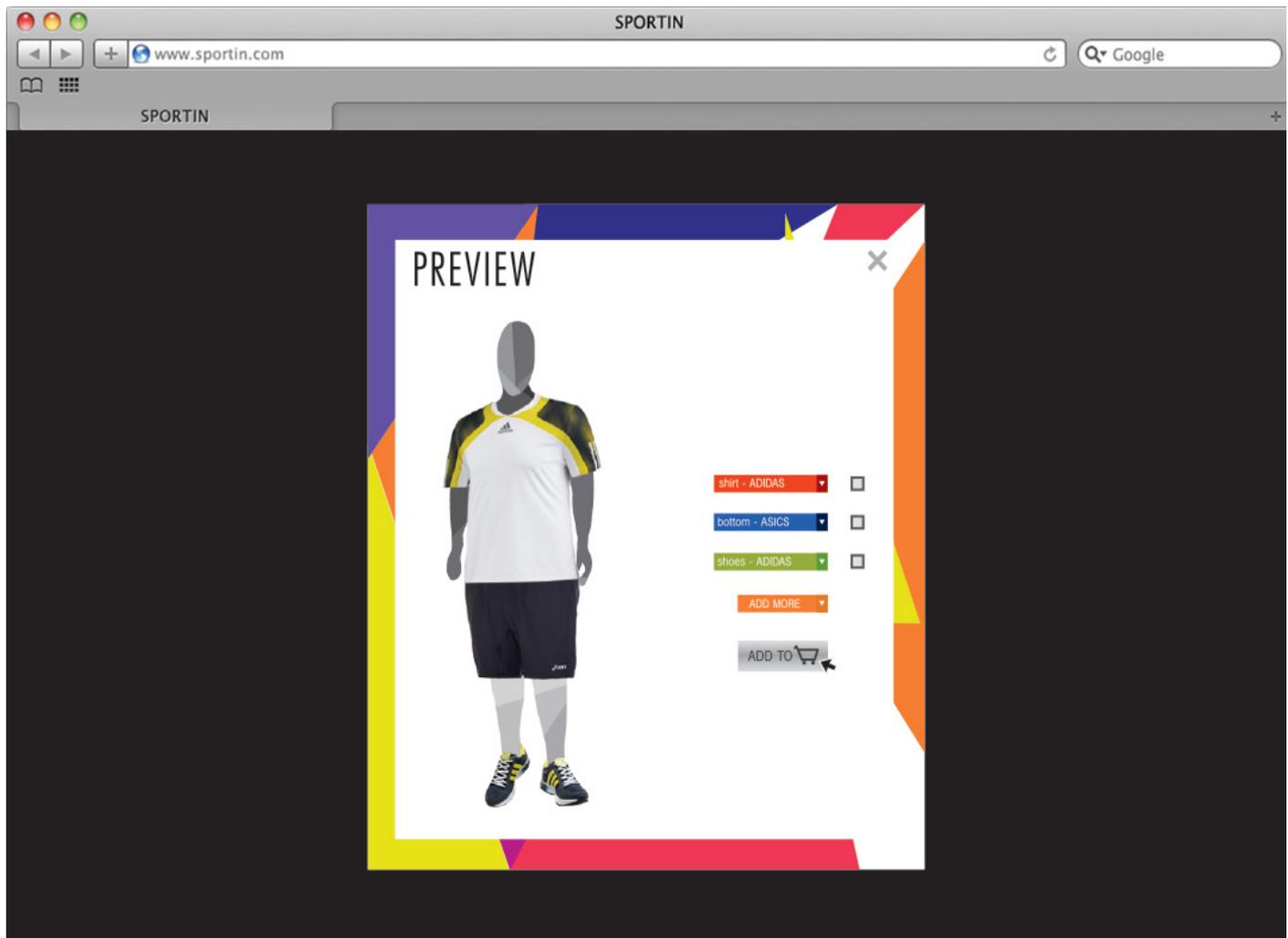
e-mail



La parte personalizada de la página web aparte del envío del e-mail consiste en que cada uno puede regular el cuerpo de un avatar a su manera, según cómo se ven y se sienten, así pueden sentirse identificados y hacer que su experiencia sea mucho más interesante. Una vez que el avatar ya esté definido uno puede navegar para ver la ropa, zapatos y accesorios que quiere o la cual el sistema le sugiere según sus intereses y ponerlo a su avatar para que aprecie cómo se vería. En caso de que el cuerpo de un deportista vaya cambiando con el tiempo su avatar puede ser editado cuantas veces quiera en la opción de profile.



Cuando la ropa esta exhibida en el avatar uno la puede cambiar o si esas son las prendas o prenda que quiere debe aplastar en el cuadrado de a lado para seleccionarlo, inmediatamente se pondrá un visto y para luego comprarlo debe aplastar en add to cart.



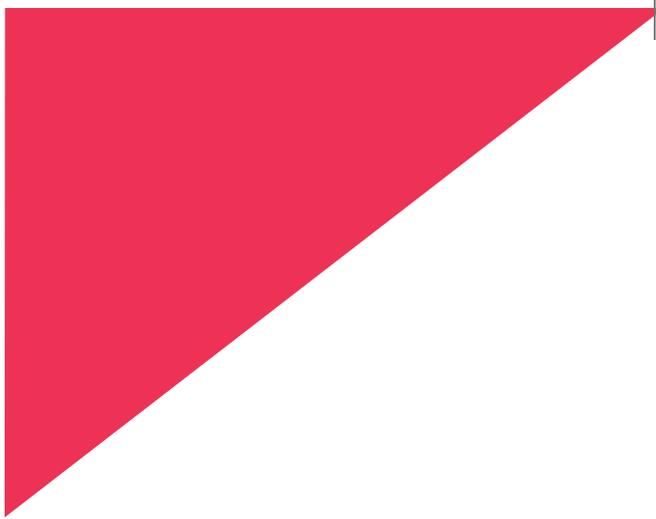
PREVIEW



- shirt - UNDER ARMOUR
- bottom - UNDER ARMOUR
- shoes - NIKE

ADD MORE

ADD TO 



PREVIEW



- shirt - NIKE
- bottom - ADIDAS
- shoes - NIKE

ADD MORE

ADD TO 

PREVIEW

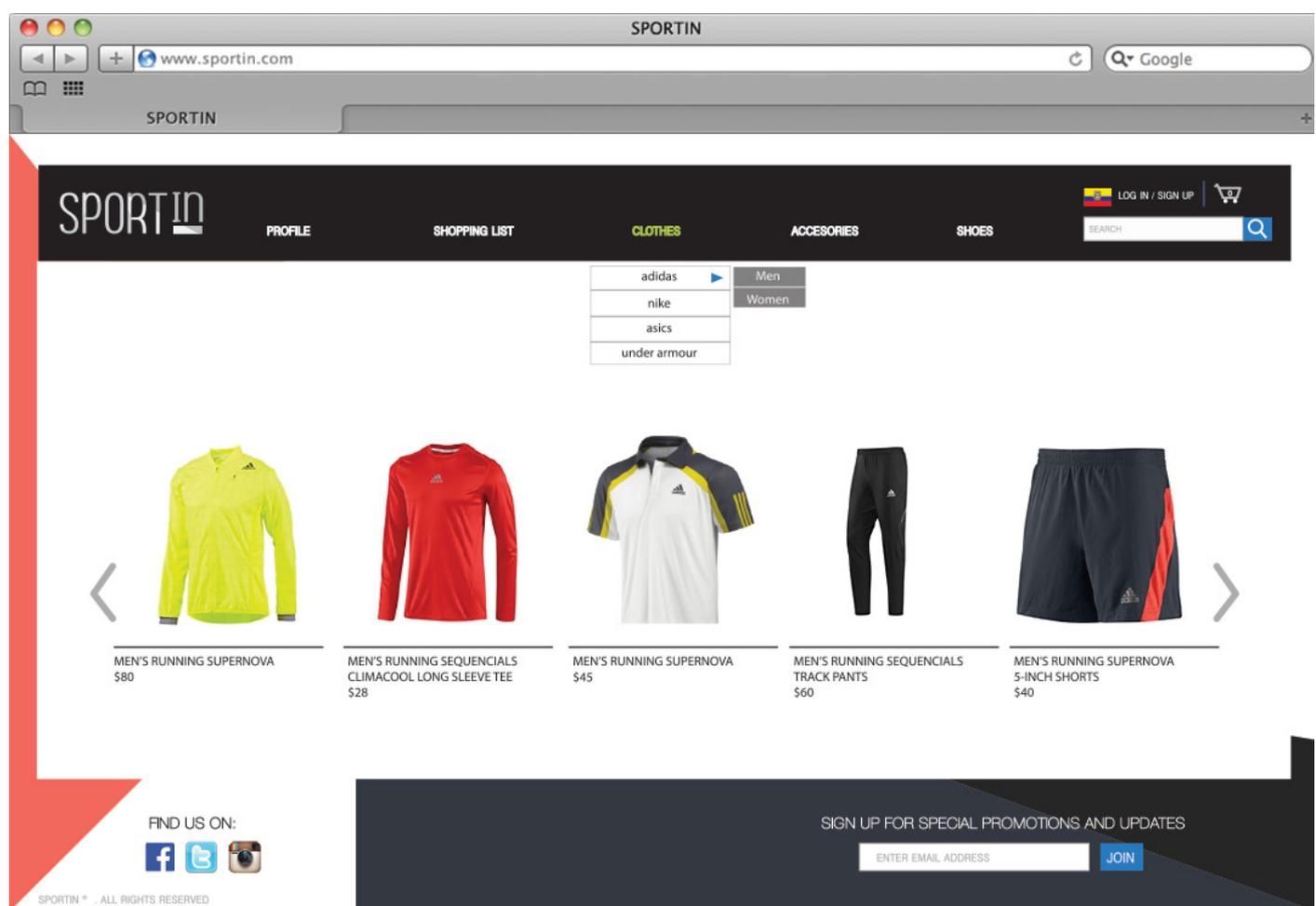


- shirt - UNDER ARMOUR
- bottom - ASICS
- shoes - ADIDAS

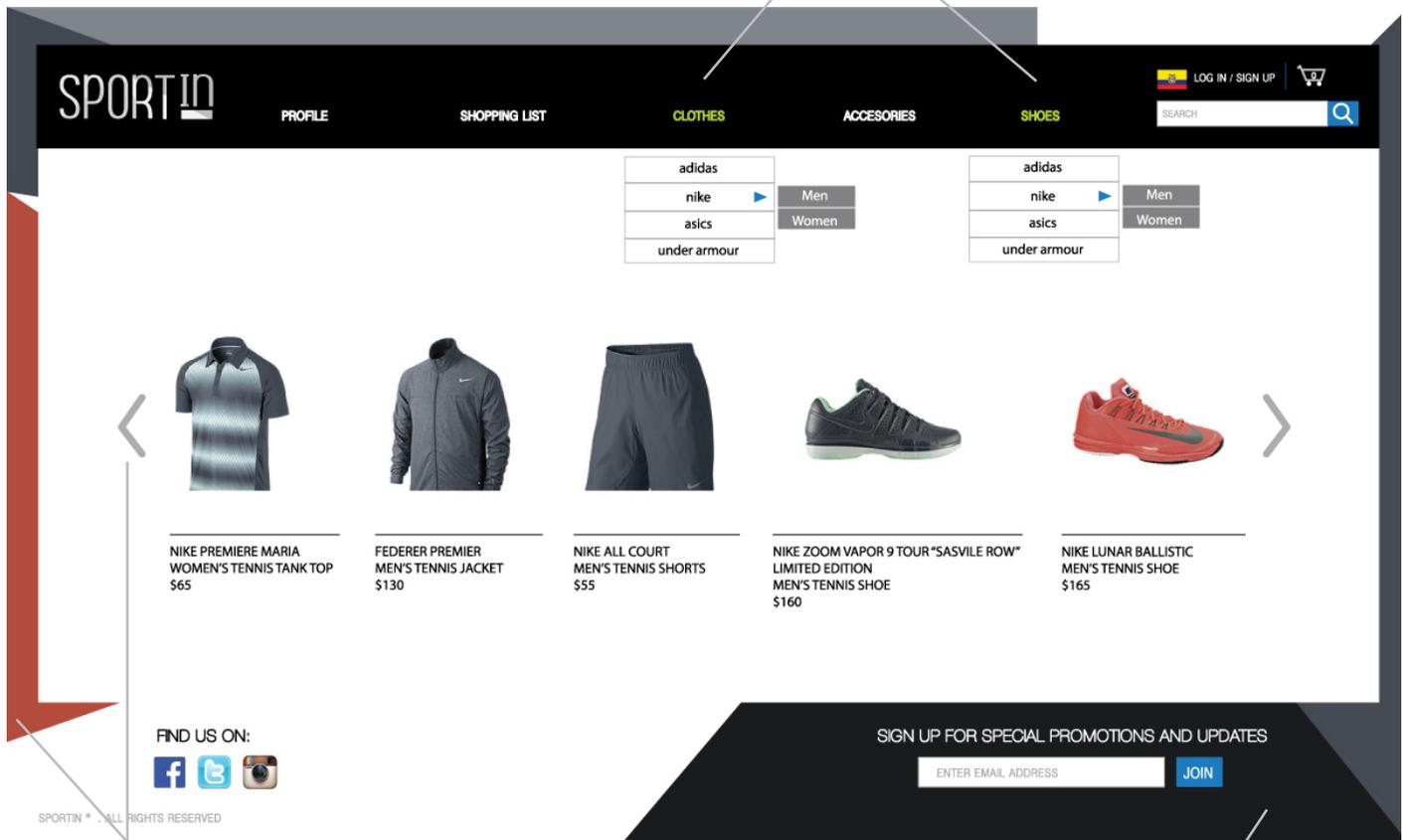
ADD MORE

ADD TO 

En el caso que el deportista quiera navegar libremente por la página web también puede hacerlo y seleccionar lo que le guste. En Sportin se puede navegar por todas las marcas a la vez, o una por una. También se puede seleccionar accesorios, zapatos y ropa para visualizarlo todo junto o se puede seleccionar independientemente cada uno. Cada deportista construye su experiencia de navegación.



Puede tener dos navegaciones a la vez, dependiendo de las necesidades de los deportistas.

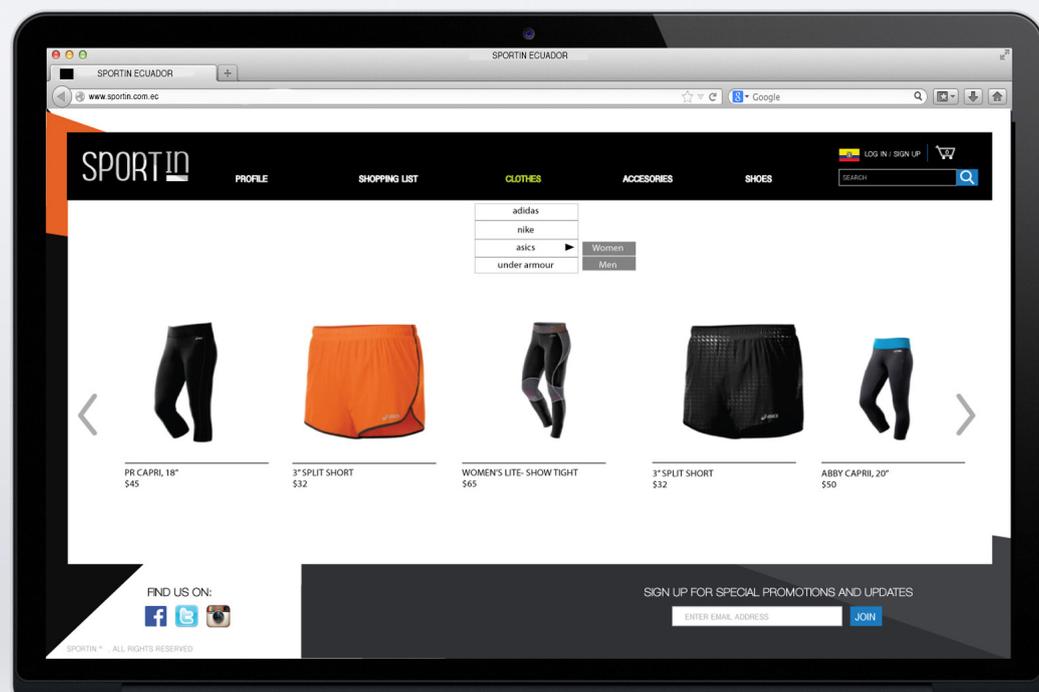
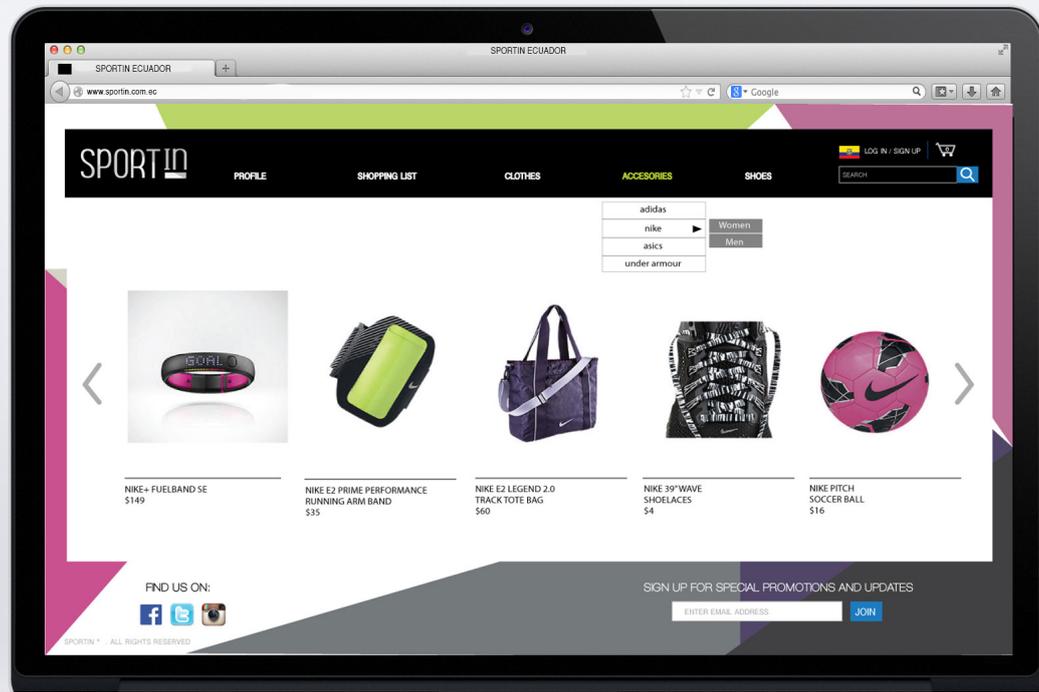


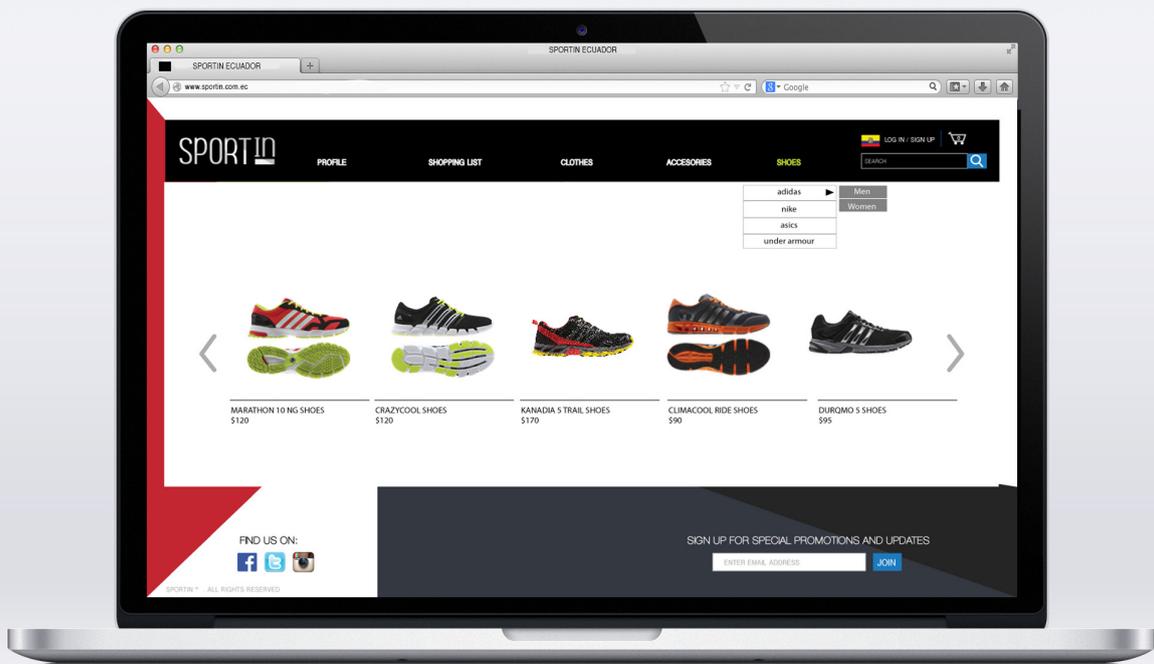
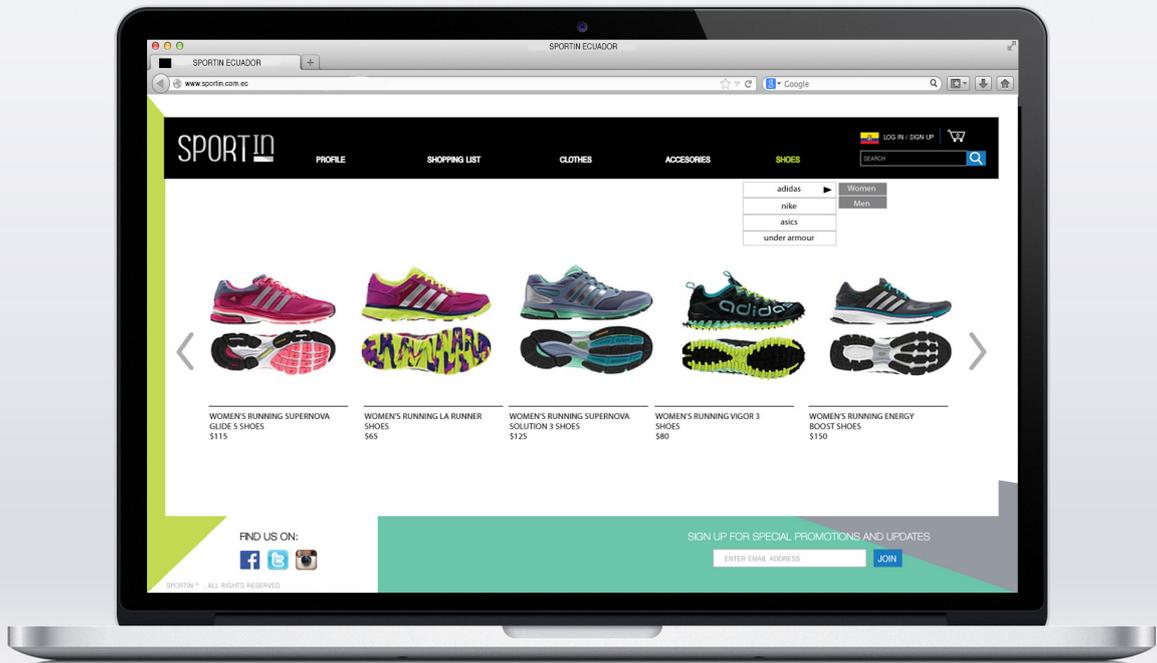
La cromática sale de los colores de los productos que están en stock dependiendo lo que uno seleccione. Para cada página hay una cromática diferente.

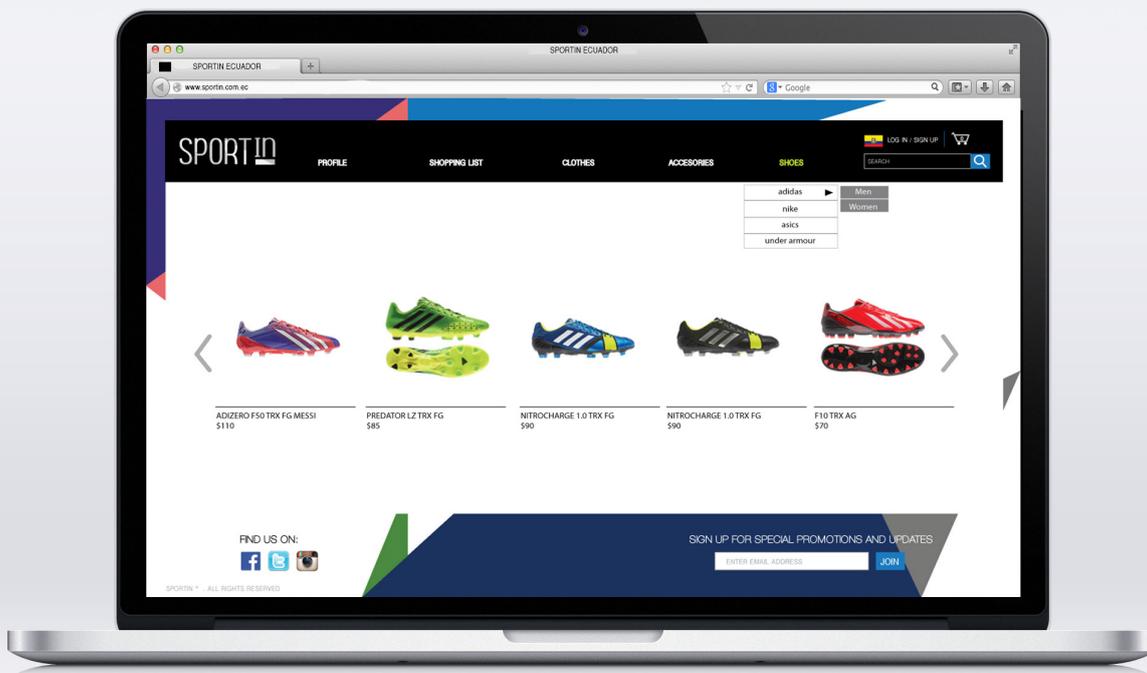
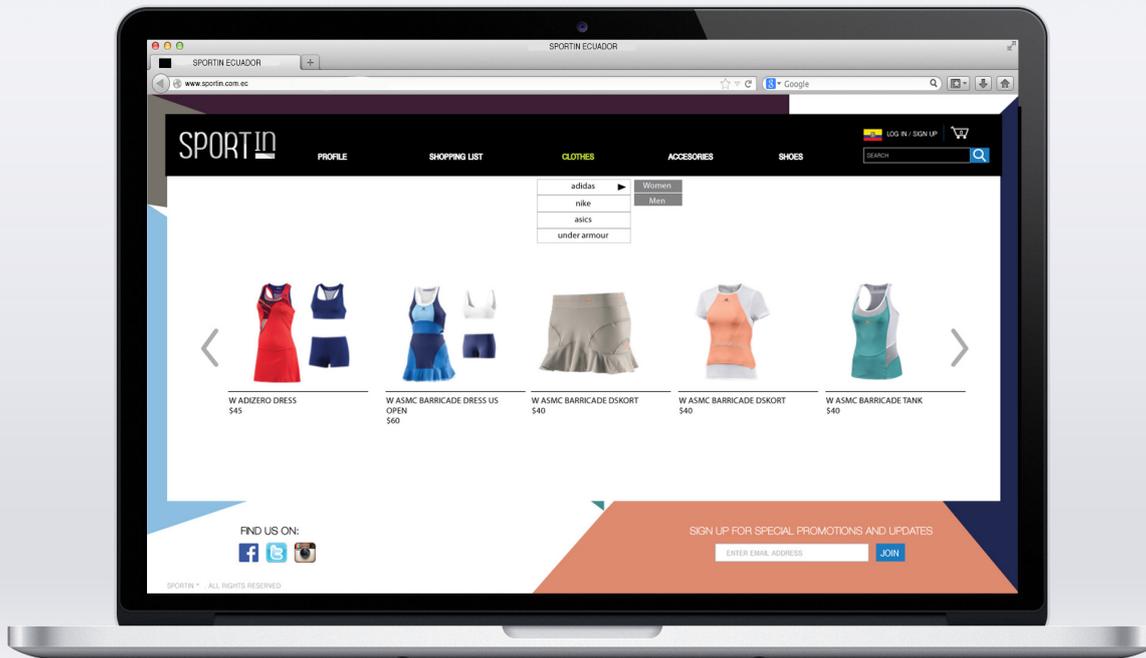


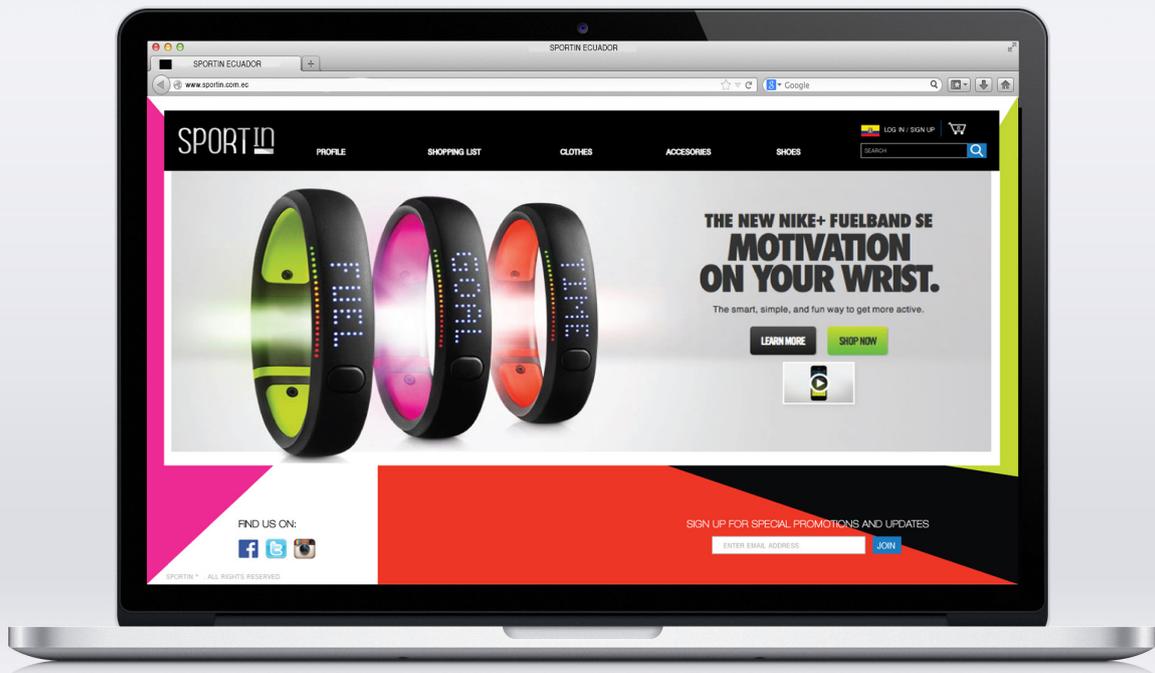
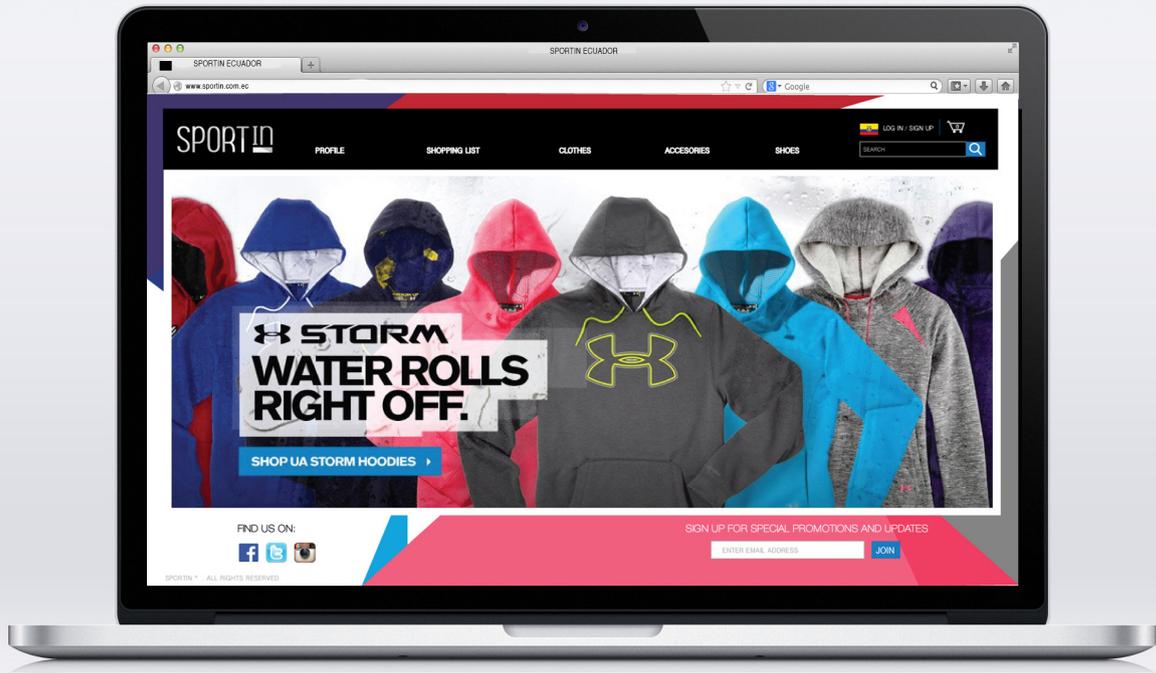
La página se desliza de derecha a izquierda o de izquierda a derecha dependiendo de la disponibilidad de productos que haya en exhibición.

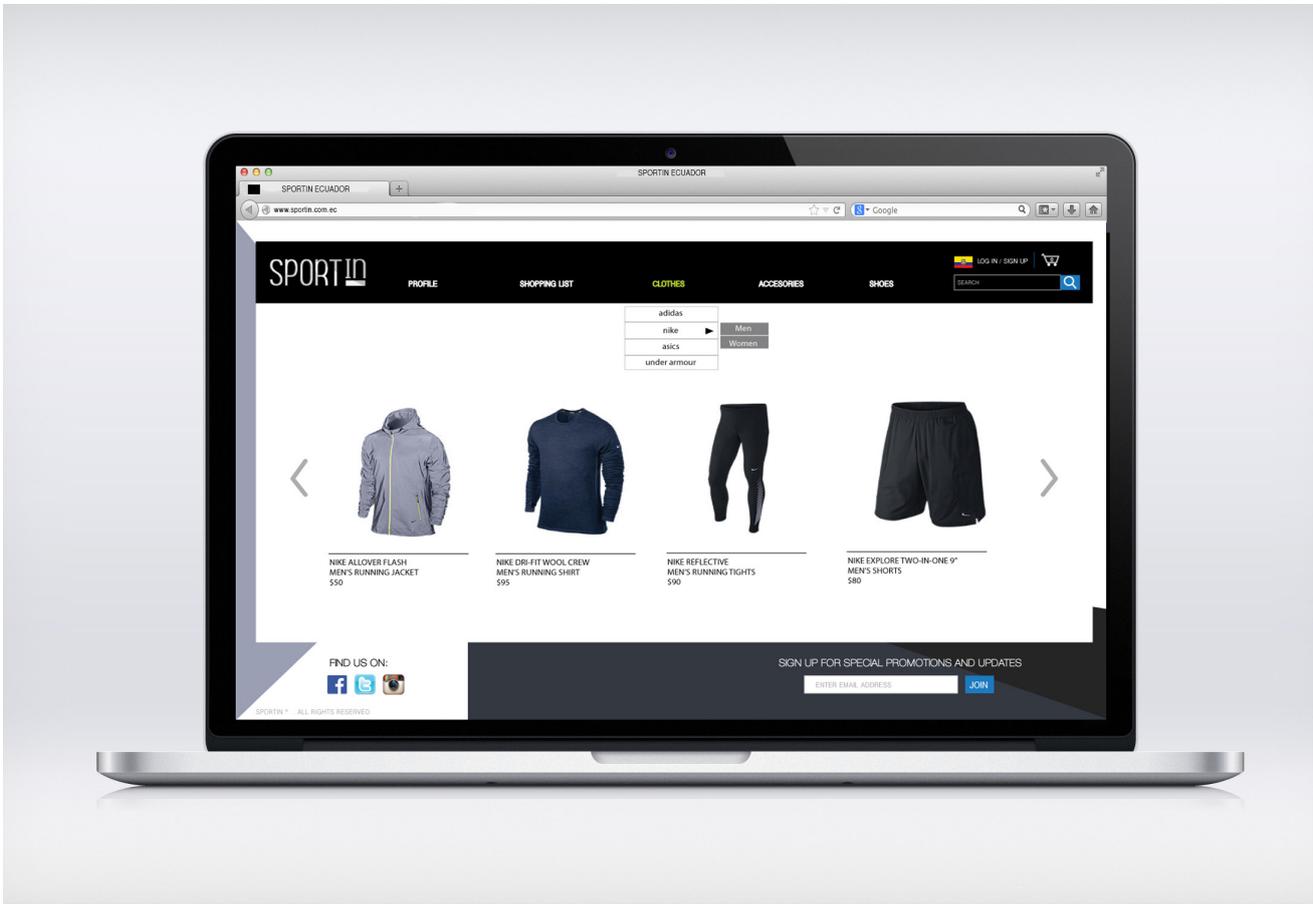
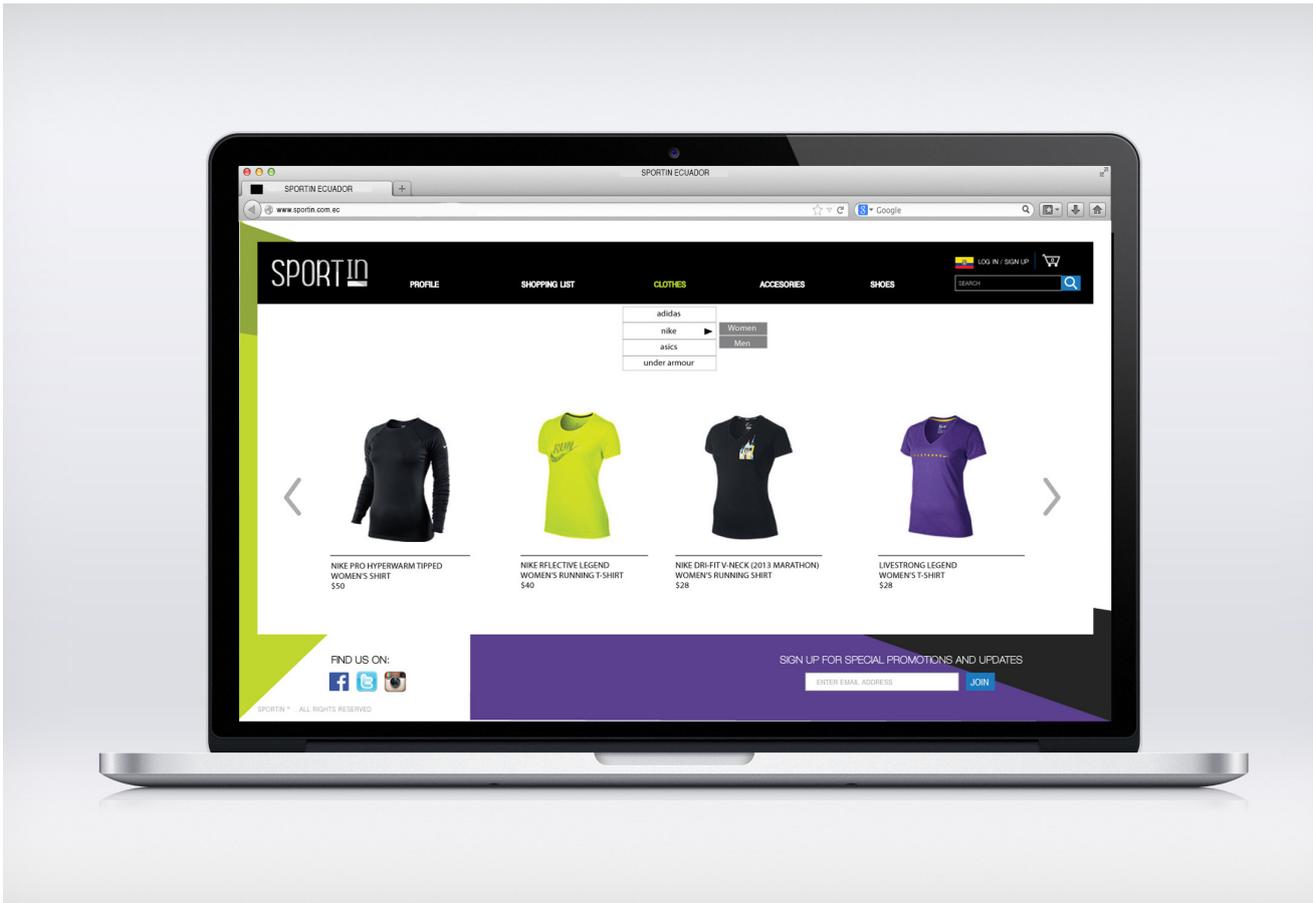
Una de las principales características es que es una página con bastante dinamismo por eso los triángulos cambian de forma y de posición en cada página.



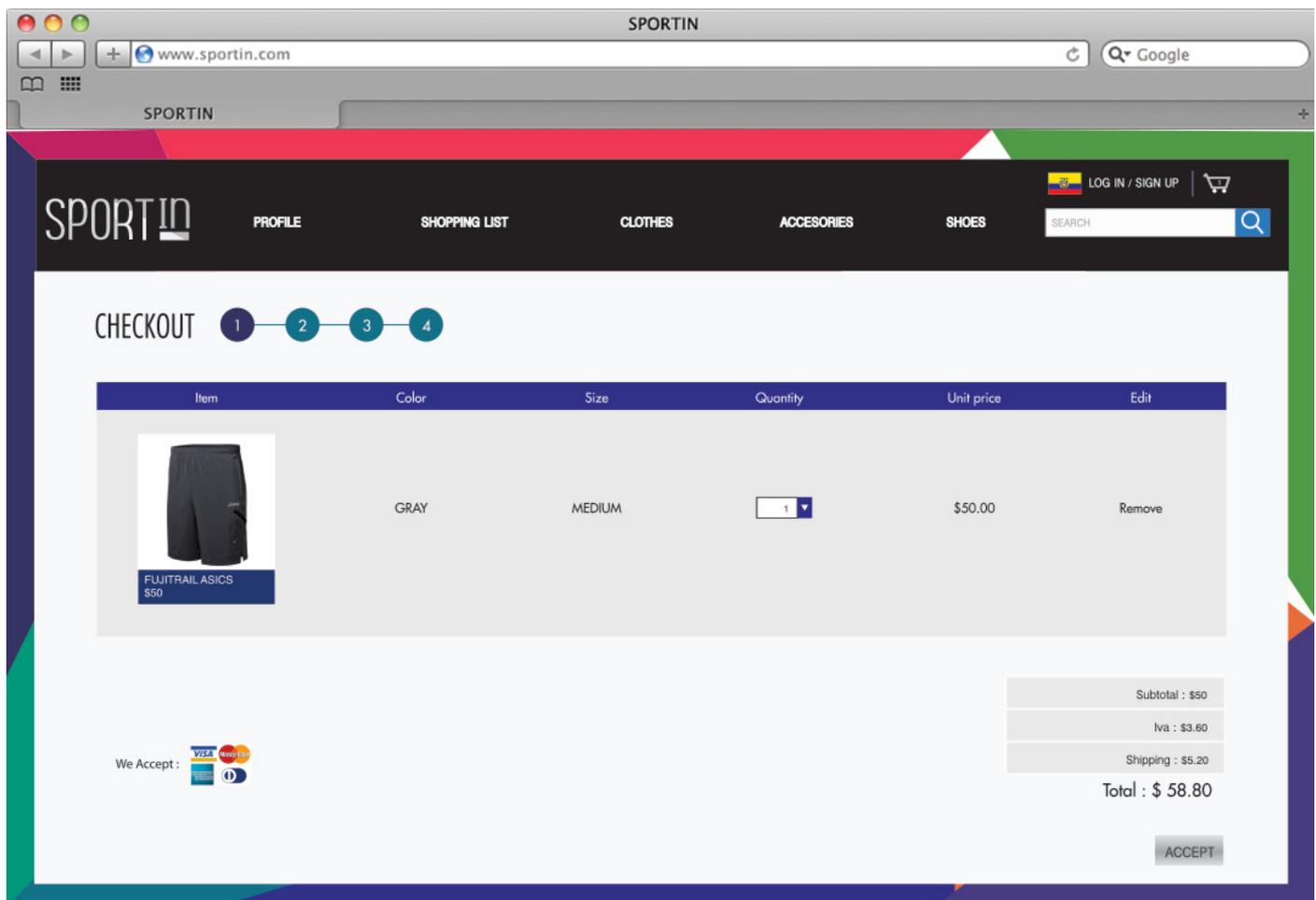


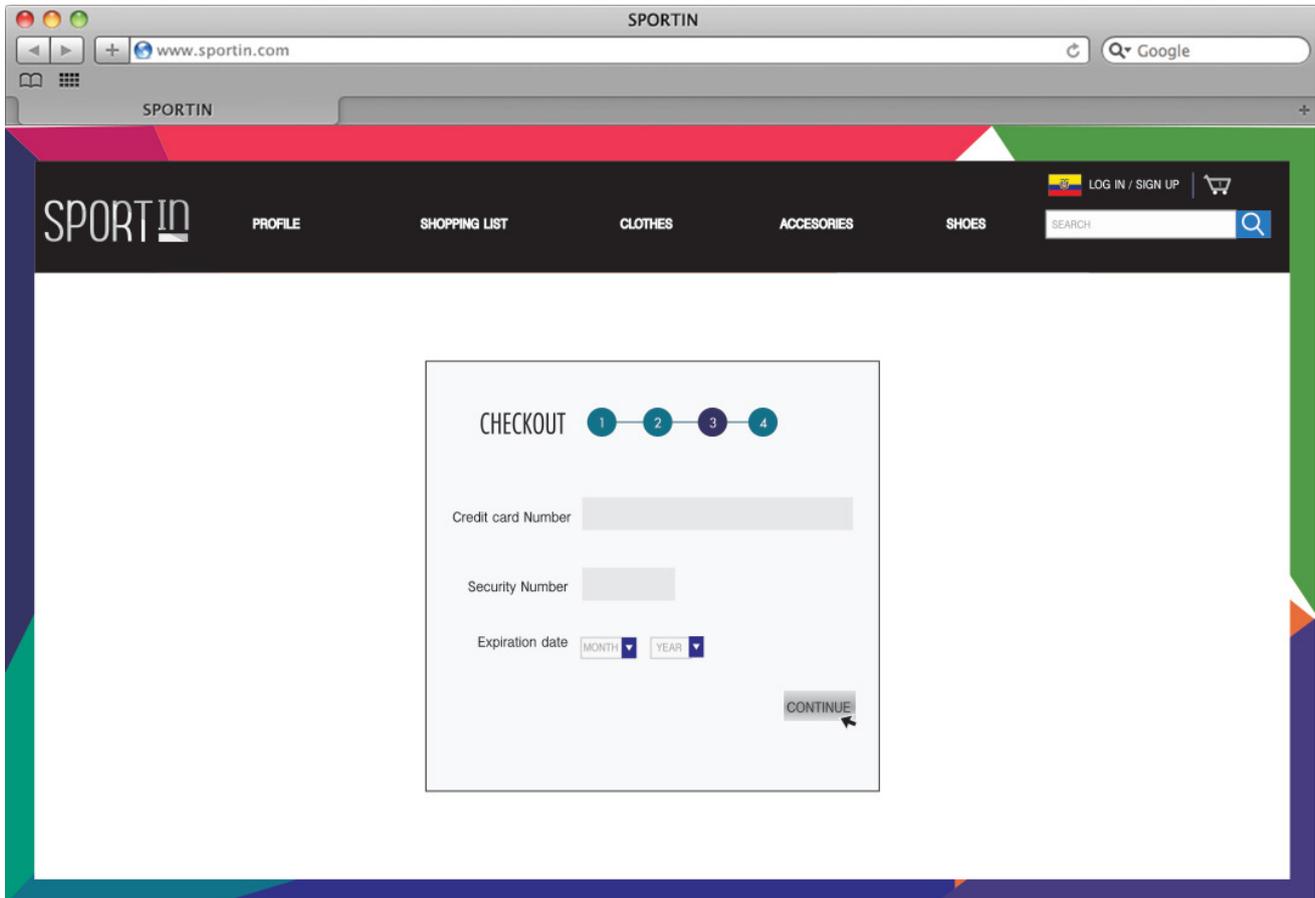
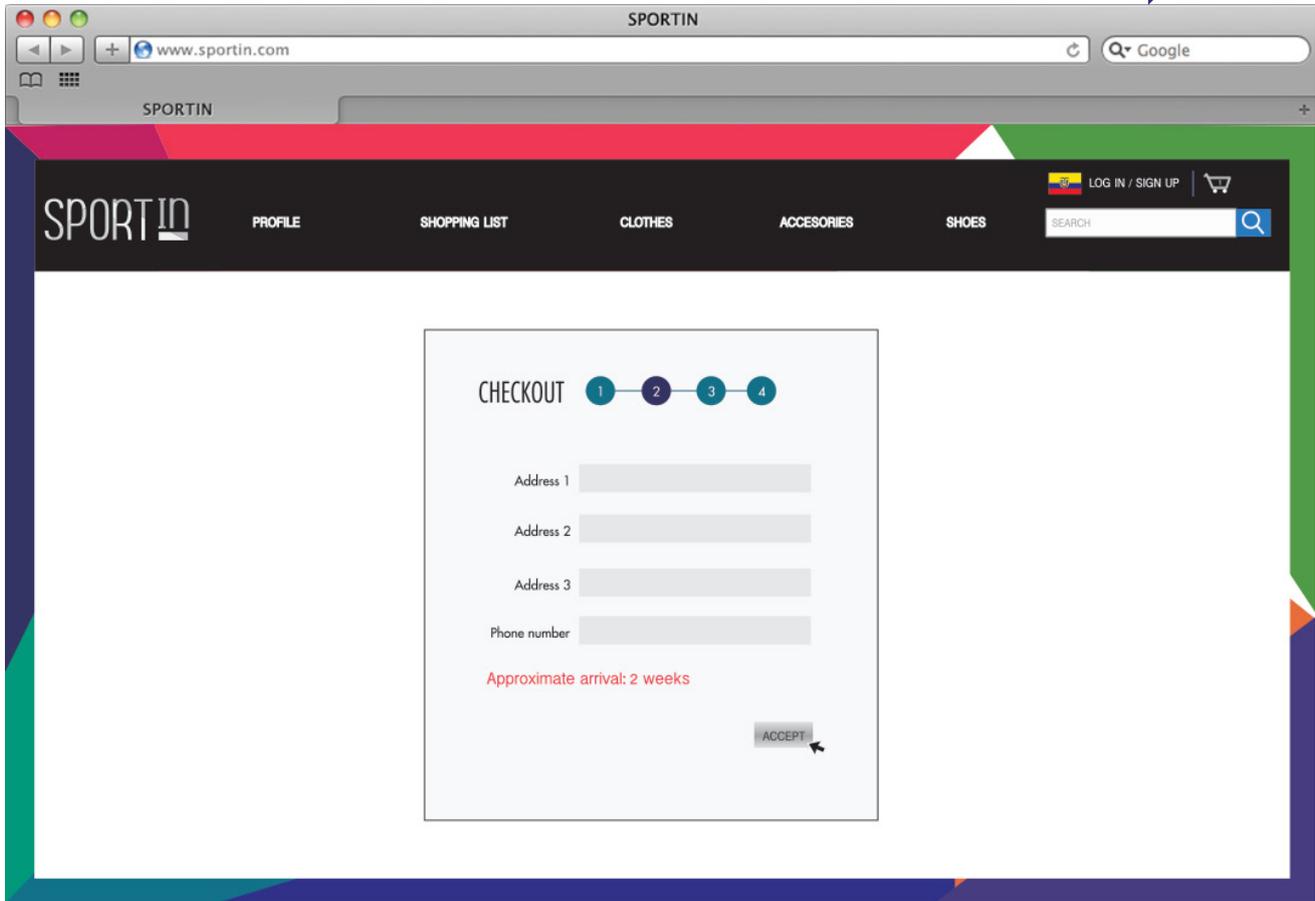


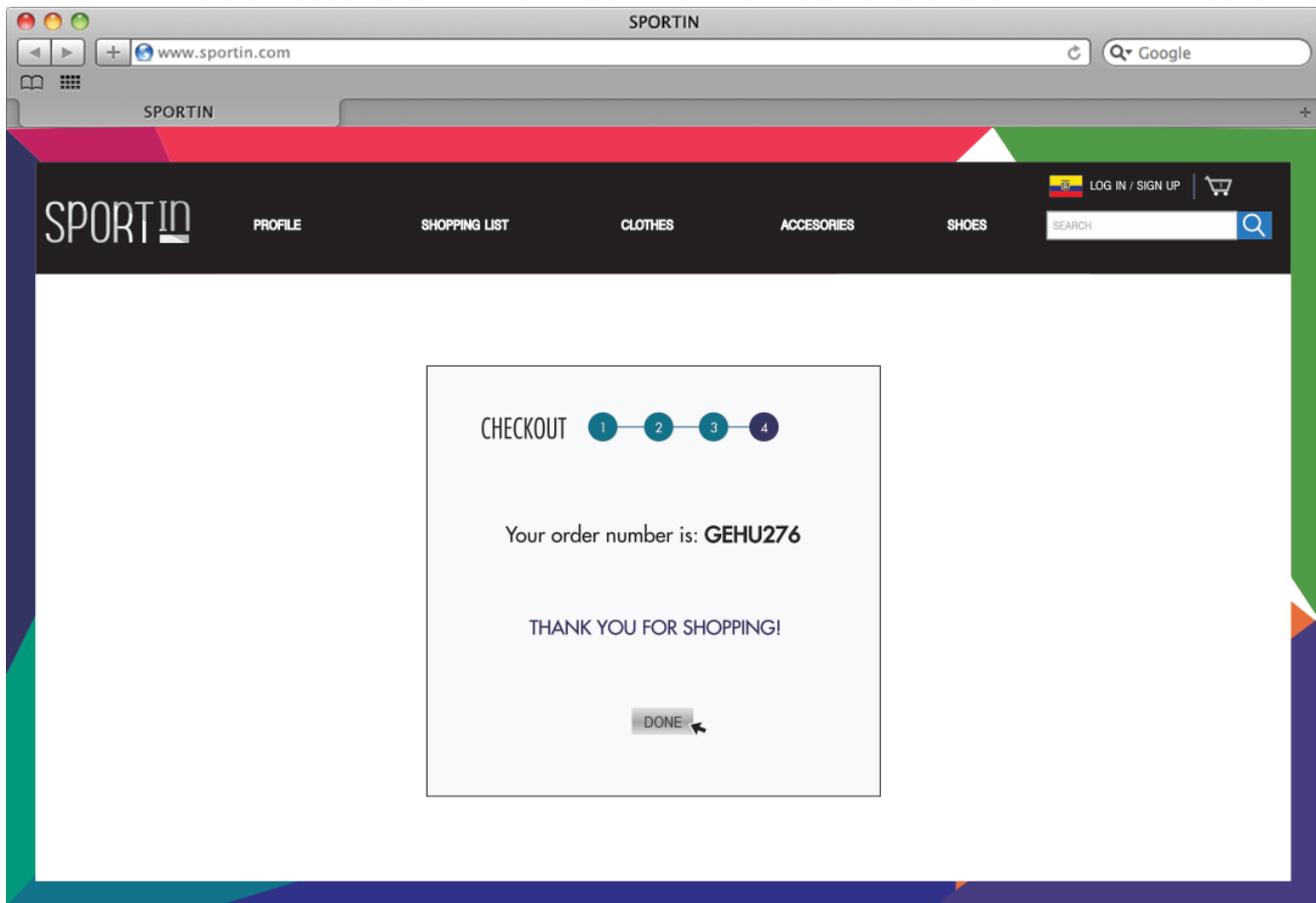




En la sección de compra aparecerán los productos con su imagen, la talla, la cantidad y el precio. También Sportin calcula el IVA de cada producto y pone el precio del transporte para llevar el paquete a domicilio siendo esto también un servicio que Sportin brinda. Luego saldrá una ventana en donde se pone la dirección de domicilio; Sportin sólo distribuye en Ecuador. Una vez puesta la dirección se pone los datos de la tarjeta de crédito. Además Sportin te da el número de compra el cual sirve para rastrear el paquete y claro que te agradece por utilizar su servicio.







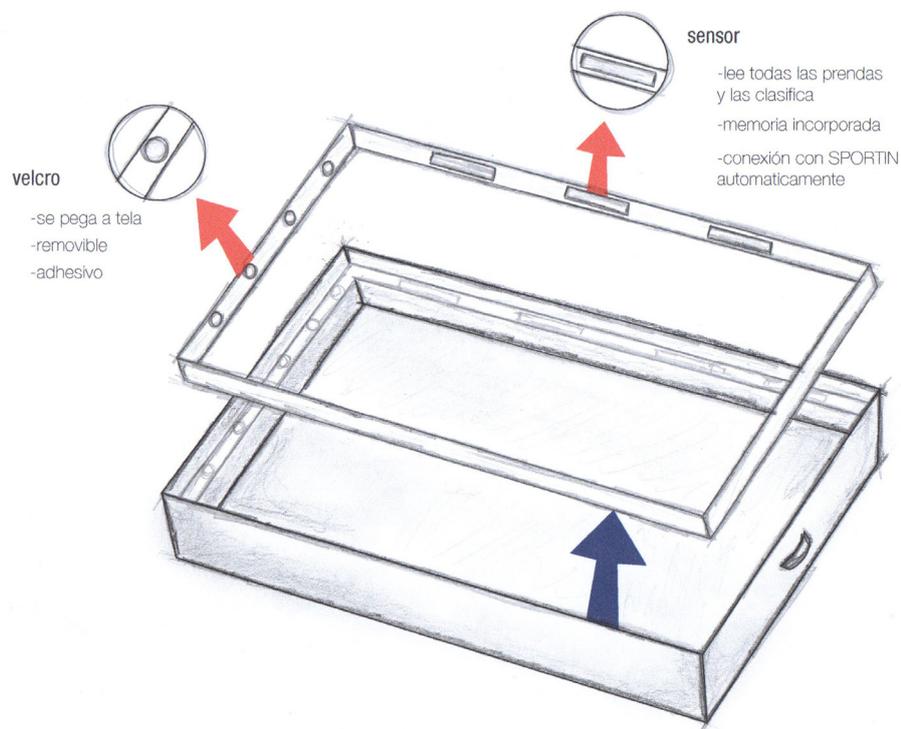
## • Merchandise

Sportin también cuenta con una pequeña línea de productos que obsequia a sus clientes por su compra.



## • Quest basket by Sportin

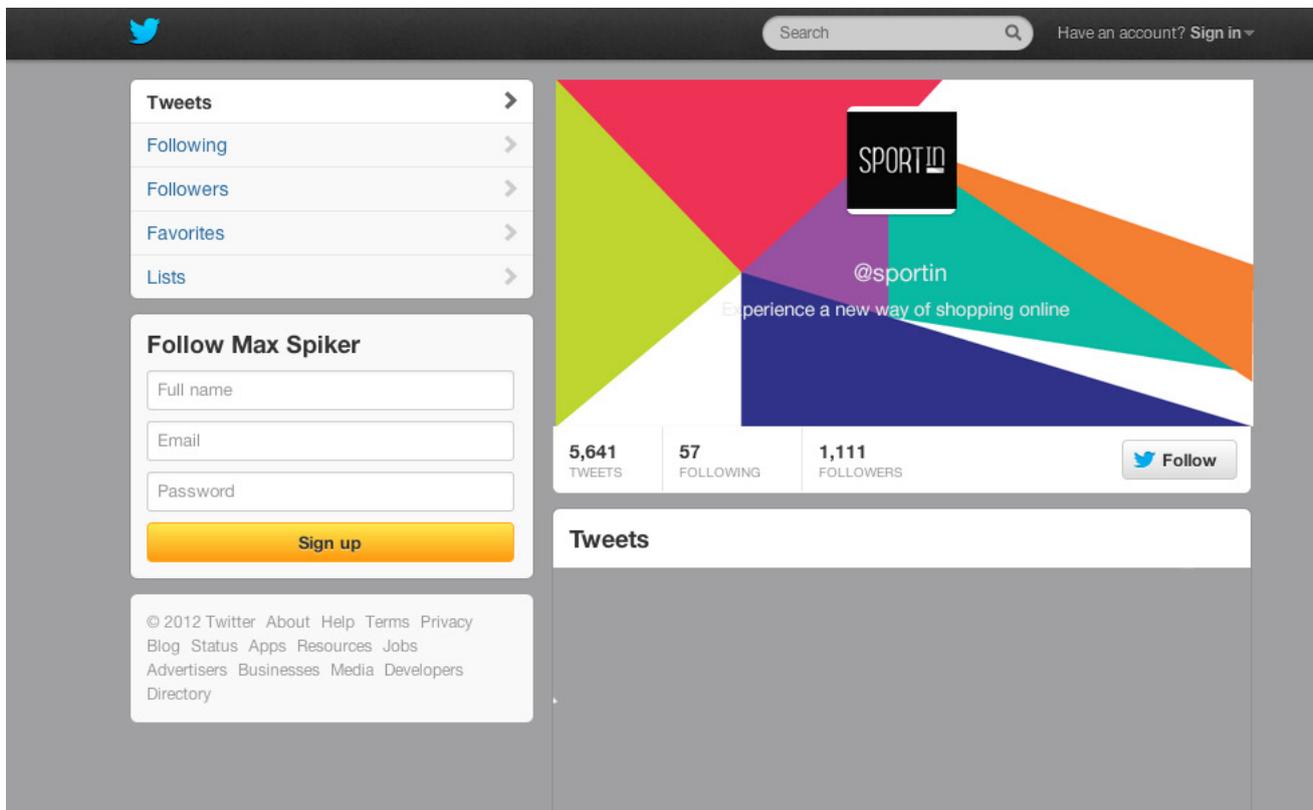
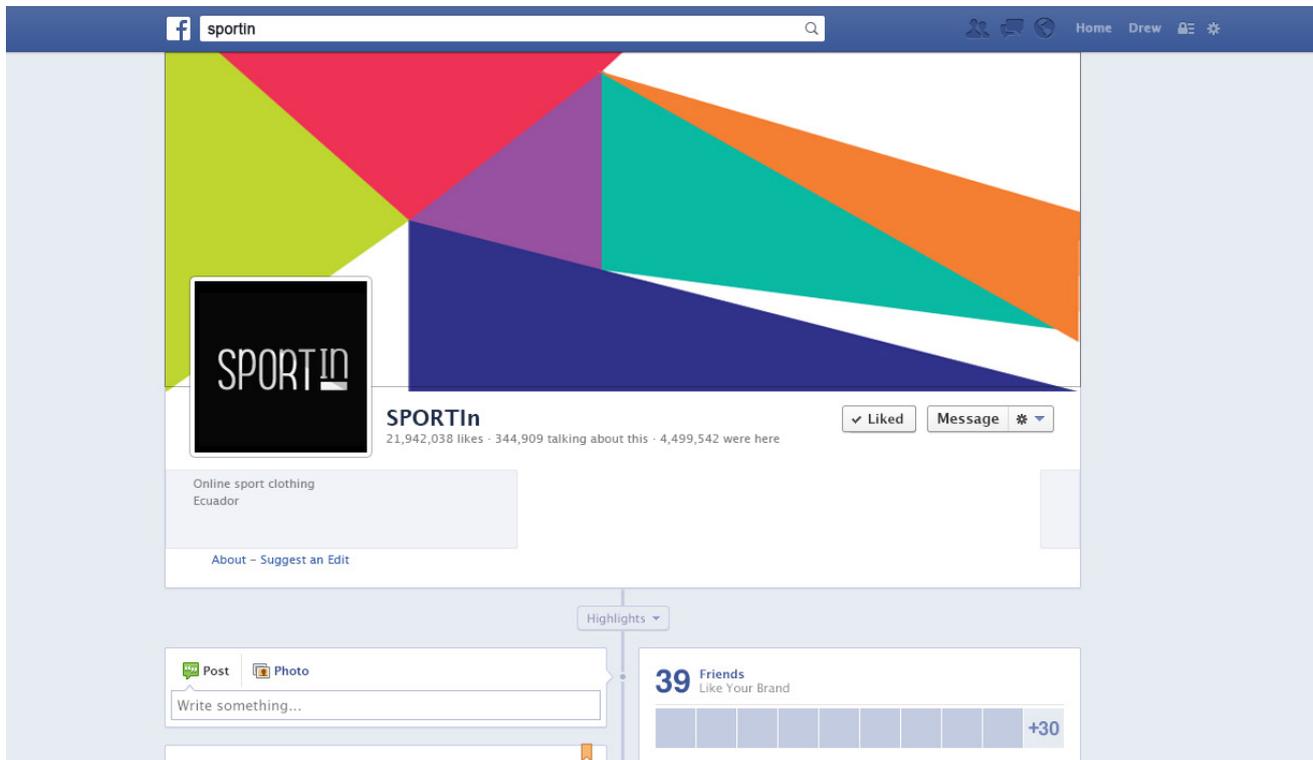
¿Cómo saber qué es lo que necesitan nuestros deportistas sin que nos digan? Sportin quiere llevar su servicio a otro nivel; por esta razón ha creado un cesto de ropa sucia con su mayor tecnología. Este cesto de ropa lleva un lector de códigos que tienen las prendas de Sportin en donde identifica el producto que ya no vayas a utilizar, vayas a cambiar, quieras regalarlo, o ya no te queda, etc. e inmediatamente Sportin te manda un e-mail notificando que necesitas remplazarlo y te brinda nuevas opciones. El lector de códigos es una cinta removible que se ajusta a las medidas del cesto original de Sportin, sin embargo, lo que Sportin quiere también es no ocupar tanto espacio y que se acople a las necesidades de las personas.



## • Estrategia de publicidad

Fase	Mensaje	Estrategia	Medios
Espectativa	- "create your own experience" PROXIMAMENTE	- Utilizar solo el slogan de Sportin sobre el fondo de los cuadrados de colores para crear intriga. - Realizar una cuenta regresiva del lanzamiento. La persona que entra primero a la página recibe un premio.	- guerrilla - tiendas deportivas - redes sociales
Lanzamiento	- ¿qué es? - ¿qué hace?	- Crear un fan page de Sportin y promocionar a través de redes sociales.	- redes sociales
Durante	- Yo hago deporte - dedicación, seguridad. motivación, inclusión	- Utilizar imágenes de personas no con cuerpo deportistas y que quieren o que les gusta hacer deporte, pero no se sentían identificados o motivados.	- revistas - publicidades online

# Propuesta de lanzamiento



## Conclusiones

Para concluir, el tiempo es algo que las personas saben qué es, pero no saben cómo explicarlo. Al parecer, el tiempo siempre ha existido, es parte de la historia de la humanidad; el tiempo es nuestro pasado presente y futuro. Claro que para todos el tiempo no se representa de la misma manera. Este ensayo se basa en teorías occidentales y cómo ellos perciben el tiempo. Por otro lado, podemos entender que hoy en día el tiempo pasa más rápido por todas las distracciones que existen. Tenemos que saber cómo distribuir nuestro tiempo entre todo lo que se tiene que hacer y evitar las distracciones.

El manejo del tiempo en cada etapa del desarrollo del ser humano varía: existen otras necesidades, prioridades y gustos. Para los adolescentes todos los cambios físicos y sociales hacen que su comportamiento cambie y en sí también su tiempo al hacer sus cosas. Durante cada etapa de la vida del ser humano se lleva distintos manejos de tiempo porque se tienen otras prioridades, metas y objetivos. Es interesante saber todo el sacrificio que hacen los deportistas para llegar a un cierto nivel y las razones por las cuales adolescentes quieren formar parte de ese mundo. La dedicación y el tiempo que cada deportista tiene marca la diferencia y es algo que los demás deben tomar en cuenta. Sin embargo, las personas que también quieren iniciar un deporte no están motivadas a hacerlo por las simples publicidades del cuerpo deportista donde se muestran ciertos estereotipos del cual no todos se sienten identificados. No se trata de tener el cuerpo perfecto sino llevar una vida saludable, promover a las personas que hagan deporte y que el tiempo no sea una excusa para no hacerlo.

Debido a todo esto la creación de una página web sólo para deportistas es la mejor solución para la problemática planteada ya que que ahorra su tiempo. Este proyecto quieren incluir a todas las personas que quieren llevar un mejor estilo de vida a través del ejercicio, desde principiantes hasta deportistas élites y hacer sentir a todos que son deportistas sin importar la forma de su cuerpo. El servicio que Sportin brinda es nunca antes visto, el hecho que sea personalizado, fácil de usar e incluyente para todos lo hace una combinación perfecta. Además de ayudar a las personas a ahorrar su tiempo y a todos hacerlos sentir deportistas, también brinda otro servicio que trabaja automáticamente porque Sportin siempre está pensando cómo facilitar la vida de sus usuarios. Sportin es creado para cada uno con el fin de que disfruten el crear su propia experiencia.

## Recomendaciones

La idea de crear Sportin a partir de un tema relacionado con el concepto de tiempo al final resultó complementándose con otros temas importantes dentro de nuestra sociedad, como es el cuerpo y el género. Actualmente éste es un tema del cual se habla constantemente, pero hay muy pocas ideas de productos o servicios que ataquen a este tema específicamente. Me he dado la oportunidad de crear un espacio, a través de una página web justo romper barreras relacionadas con la imagen perfecta o género; es por eso que mi proyecto da la apertura a que cada uno sea simplemente como es y que sea seguro de si mismo. También cuando se habla de una página web para deportistas Sportin considera que toda persona que quiere cambiar su estilo de vida a algo más saludable lo apoyamos incondicionalmente brindando siempre el mejor servicio y haciendole sentir a la personas parte del mundo. Después de analizar todos estos puntos dentro de mi proyecto me gustaría que Sportin llegue a cobrar vida como un aporte dentro de la sociedad y como una herramienta bastante útil dentro de las necesidades de los deportistas. Al ya tener toda esta información recopilada y contar con la simulación de como funcionaría la página web, el siguiente paso sería hacer un estudio de mercado para pulir detalles que satisfagan la necesidad de las personas.

También para que este proyecto se lleve a cabo tendría que buscar auspicios de empresas deportivas las cuales quisieran impulsar este proyecto.

Al realizar este proyecto también quiero expresar que no solo toca temas de ciencias sociales sino que además tiene una gran parte de artes aplicadas relacionadas directamente con lo que es mi carrera, diseño comunicacional. El complementar el diseño con otras áreas es bueno para desarrollar trabajos completos como Sportin. Como reto me propongo que este proyecto se ponga en marcha, siendo innovador e inclusivo dentro de la sociedad.

# Referencias

- American Accreditation HealthCare Commission. (2011). Desarrollo del Adolescente. Recuperado el 9 de septiembre del 2013, de <http://www.nlm.nih.gov/medlineplus/spanish/ency/article/002003.htm>
- Brady M. (1998). Beneficios de la actividad física y del deporte en la calidad de vida. Recuperado el 26 de septiembre del 2013 de <http://www.deportesalud.com/deporte-salud-beneficios-del-deporte-y-la-actividad-fisica.html>
- Butler, J. (1990). Gender Trouble. London: Routledge Chapman & Hall Inc.
- Delgado Domenech, B., et al. (n.f). Psicología del desarrollo humano: del nacimiento a la vejez.. España: Editorial Club Universitario
- E, Matz. (2013). Travel team confidential. Recuperado el 28 de septiembre del 2013, de [http://espn.go.com/espn/story/\\_/id/9422297/elite-youth-athletes-reveal-how-playing-sport-impacts-their-lives-espn-magazine](http://espn.go.com/espn/story/_/id/9422297/elite-youth-athletes-reveal-how-playing-sport-impacts-their-lives-espn-magazine)
- Gumucio, ME. (s.n). Desarrollo psicosocial y psicosexual en la adolescencia. Recuperado el 9 de septiembre del 2013, de <http://escuela.med.puc.cl/paginas/OPS/Curso/Lecciones/Leccion02/M1L2Leccion.html>
- Heidegger, M. (1924). El concepto del tiempo. Recuperado el 6 de septiembre del 2013, de <http://www.philosophia.cl/biblioteca/Heidegger/Heidegger%20-%20El%20concepto%20de%20tiempo.pdf>
- JM, Lara. (s.f). Adolescencia: Cambiso físicos y cognitivos. Recuperado el 26 de septiembre del 2013, de [http://www.uclm.es/ab/educacion/ensayos/pdf/revista11/11\\_9.pdf](http://www.uclm.es/ab/educacion/ensayos/pdf/revista11/11_9.pdf)
- Nuñez, M. (2010). Adolescencia, historia del mito. Recuperado el 8 de septiembre del 2013, de <http://suite101.net/article/adolescencia-realmente-son-tan-terribles-a12685>
- Salvador Livina, T. (2009). Adolescentes y jóvenes: ocio y uso del tiempo libre en España. Recuperado el 9 de septiembre del 2013, de <http://www.pnsd.msc.es/novedades/pdf/RevisionAdolescentes.pdf>
- Servan-Schreiber, JL. (2001). El nuevo arte de vivir el tiempo. Barcelona, España: Paídos.

