

**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

TEMA:

**Informar a través del diseño de una aplicación móvil sobre los puntos
turísticos y actividades para la promoción de la Comuna de Olón.**

AUTORES:

Orellana Sola, María Belén

Guzmán Asencio, Leslie Beatriz

Trabajo de titulación previo a la obtención del grado de

LICENCIADA EN DISEÑO GRÁFICO

TUTOR:

Jaramillo Valle, Félix Enrique

Guayaquil, Ecuador

07 de febrero del 2023



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación fue realizado en su totalidad por **Orellana Sola, María Belén**, como requerimiento para la obtención del Título de **Licenciada en Diseño Gráfico**.

TUTOR

f. _____
Jaramillo Valle, Félix Enrique

DIRECTORA DE LA CARRERA

f. _____
Lcda. Sánchez Mosquera, Fernanda Anaís, Ms.

Guayaquil, a los 07 días del mes de febrero del año 2023



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación fue realizado en su totalidad por **Guzmán Asencio, Leslie Beatriz**, como requerimiento para la obtención del Título de **Licenciada en Diseño Gráfico**.

TUTOR

f. _____
Jaramillo Valle, Félix Enrique

DIRECTORA DE LA CARRERA

f. _____
Lcda. Sánchez Mosquera, Fernanda Anaís, Ms.

Guayaquil, a los 07 días del mes de febrero del año 2023



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, Orellana Sola, María Belén

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Informar a través del diseño de una aplicación móvil sobre los puntos turísticos y actividades para la promoción de la Comuna de Olón.**, previo a la obtención del Título de **Licenciada en Diseño Gráfico**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 07 del mes de febrero del año 2023

LA AUTORA

f. _____

Orellana Sola, María Belén



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, Guzmán Asencio, Leslie Beatriz

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Informar a través del diseño de una aplicación móvil sobre los puntos turísticos y actividades para la promoción de la Comuna de Olón.**, previo a la obtención del Título de **Licenciada en Diseño Gráfico**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 07 del mes de febrero del año 2023

LA AUTORA

f. Leslie Guzmán
Guzmán Asencio, Leslie Beatriz



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

AUTORIZACIÓN

Yo, Orellana Sola, María Belén

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Informar a través del diseño de una aplicación móvil sobre los puntos turísticos y actividades para la promoción de la Comuna de Olón.**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 07 días del mes de febrero del año 2023

f. _____

Orellana Sola, María Belén



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
DISEÑO GRÁFICO**

AUTORIZACIÓN

Yo, Guzmán Asencio, Leslie Beatriz

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Informar a través del diseño de una aplicación móvil sobre los puntos turísticos y actividades para la promoción de la Comuna de Olón.**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 07 días del mes de febrero del año 2023

f. Leslie Guzmán
Guzmán Asencio, Leslie Beatriz



REPORTE DE URKUND

Document Information

Analyzed document	Estructura Trabajo de Titulación UTE B2022 - SIN IMAGENES.docx (D157241747)
Submitted	2023-01-29 02:48:00
Submitted by	Felix Jaramillo
Submitter email	felix.jaramillo@cu.ucsg.edu.ec
Similarity	3%
Analysis address	felix.jaramillo.ucsg@analysis.urkund.com

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por permitirme disfrutar a mi familia y esta etapa universitaria.

A mis padres: John y Lourdes por siempre estar conmigo dándome su apoyo incondicional a lo largo de mi carrera, a mi familia de parte papá y mamá por darme a diario consejos y motivarme más para nunca rendirme. A mi madre por estar dispuesta a acompañarme cada noche agotador, por amar a los animales y más aún a los pájaros, dándome como idea en crear una paleta cromática de las aves de Guayaquil, a mis hermanos: Anthony, Mathew y Ashley.

A mi mejor amigo, enamorado, Marck, por estar en esta etapa muy importante de mi vida y siempre motivándome cuando ni yo misma podía seguir.

A mis compañeros, amigos, Samo y Dani, por siempre estar ahí ayudándome en varias ocasiones, escuchándome y dándome ánimos en todo momento.

También agradecer a mis profesores, por todo los conocimientos y su linda amistad a lo largo de la carrera. Además, quiero agradecer a mi Tutor, Félix Jaramillo, por la guía y confianza que nos dio en este proyecto de Tesis.

Pdta. ¡Gracias a todo de corazón!

Guzmán Asencio, Leslie Beatriz

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por llenarme siempre de bendiciones en mi camino.

A mis papás Pilar Sola y Xavier Orellana, por darme la oportunidad de estudiar lo que más me gusta y apoyar mis decisiones con todo el amor del mundo.

A mi hermano Xavier Orellana, que desde que tengo recuerdo, me ha inspirado a seguir el mundo del diseño.

También a Sebastián, por acompañarme desde el colegio, viéndome crecer y ayudándome a conseguir lo que me propongo.

Agradezco también a mis amigas VCBFD, que después del colegio nos unimos más y nos acompañamos en todo momento universitario.

También le agradezco a mis amigos de la u, Pauly y Alexander, por acompañarme en esta etapa tan importante de la vida.

A mis profesores, quienes me han dado el apoyo que necesité durante las clases para conseguir mis metas, y a mi tutor quién siempre confió en nosotras para este proyecto.

Orellana Sola, María Belén

DEDICATORIA

A mis padres:

John y Lourdes, gracias por siempre confiar en mí.

¡Los amo un montón!

Guzmán Asencio, Leslie Beatriz

DEDICATORIA

Se la dedico a mis papás, quienes siempre confiaron en mí y me acompañaron durante este proceso. Y a Sebastián, quien siempre estuvo a mi lado y me ayudó a seguir adelante.

¡Los quiero muchísimo!

Orellana Sola, María Belén



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
DISEÑO GRÁFICO**

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

Lcdo. Will Alberto Vergara Macías, MSc.

Delegado 1

f. _____

Lcda. María Katherine Naranjo Rojas, MSc.

Delegado 2

f. _____

Lcdo. Wellington Remigio Villota Oyarvide, PhD.

Opositor



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
DISEÑO GRÁFICO**

CALIFICACIÓN

Jaramillo Valle, Félix Enrique

Contenido

Introducción.....	2
Planteamiento del Problema.....	4
Objetivos del proyecto	5
Objetivo General.....	5
Objetivos Específicos	5
Metodología de Investigación	6
Definición de metodología.....	6
Recolección y análisis de información.....	8
Análisis de Entrevistas	8
Análisis de proyectos similares.....	11
Proyecto	17
Criterios de Diseño – Aplicación móvil	17
Desarrollo de bocetos o artes iniciales	26
Evaluación de propuestas iniciales	31
Desarrollo de línea gráfica definitiva	32
Implementación y verificación de piezas gráficas.....	33
Link y código QR para uso de aplicación móvil	33
Conclusiones y recomendaciones.....	39
Conclusiones	39
Recomendaciones.....	40

Bibliografía.....	41
ANEXOS	45
Anexo 1.....	45
Anexo 2.....	47
Anexo 3.....	49
Anexo 4.....	54
Anexo 5.....	56
Anexo 6.....	58
Anexo 7.....	60
Anexo 8.....	60
Anexo 9.....	61

Índice de imágenes

Figura 1. Pantalla y elementos gráficos.....	11
Figura 2. Bocetos y modo oscuro.....	12
Figura 3. Elementos gráficos.....	13
Figura 4. Selina App.....	14
Figura 5. Osa (Off-Schedule Air) App	17
Figura 6. Paleta cromática	18
Figura 7. Tipografía Poppins	19
Figura 8. Líneas guía.....	19
Figura 9. Área de alcance	20
Figura 10. Diseño de botones.....	21
Figura 11. Softwares: Figma, Mockup App, Adobe After Effects, Adobe Lightroom ...	22
Figura 12. Ejemplo Plano General.....	23
Figura 13. Ejemplo Plano Detalle	23
Figura 14. Ejemplo Plano entero	24
Figura 15. Ejemplo Plano general: hasta la cintura	25
Figura 16. Retícula Ícono App	26
Figura 17. Diagrama de flujo.....	27
Figura 18. Boceto digital App – Propuesta 1	28
Figura 19. Boceto digital App – Propuesta 2.....	29
Figura 20. Boceto a lápiz Ícono – Propuesta 1	30
Figura 21. Boceto a lápiz Ícono – Propuesta 2.....	30
Figura 22. Propuesta inicial	31
Figura 23. Propuesta con cambios	32
Figura 24. Proceso diseño de pantallas.....	32
Figura 25. Íconos en mapa.....	33
Figura 26. Código QR.....	34

Figura 27. Mockup Pantallas modo claro y oscuro..... 35

Figura 28. Mockup actividades y mapa..... 35

Figura 29. Mockup inicio y mapa..... 36

Figura 30. Mockup mapa claro y oscuro..... 36

Figura 31. Mockup iconos 37

Figura 32. Mockup ícono en iPhone..... 37

Figura 33. Mockup aplicación merchandising..... 38

Figura 34. Mockup aplicación merchandising..... 38

Resumen

El presente trabajo de titulación tiene como objetivo diseñar una aplicación móvil que incentive el turismo en la Comuna de Olón, provincia de Santa Elena. El turismo es una de las principales fuentes de ingreso para los habitantes de Olón y mediante el uso de la investigación descriptiva con enfoque cualitativo se determinó que la comuna carece de canales efectivos de comunicación para conectar la demanda turística que existe y las posibilidades que Olón tiene para ofrecer. Diseñar una aplicación móvil con un mapa interactivo e información sobre lugares y actividades turísticas, es una solución para la falta de conocimiento tecnológico que aqueja la comuna. Con respecto al diseño, el enfoque se da tanto en la funcionalidad como en la estética minimalista.

Palabras claves: Olón, aplicación móvil, app, mapa interactivo, diseño minimalista.

Abstract

The aim of this degree work is to design a mobile application to encourage tourism in the commune of Olón, province of Santa Elena. Tourism is one of the main sources of income for the inhabitants of Olón and through the use of descriptive research with a qualitative approach it was determined that the commune lacks effective communication channels to connect the existing tourism demand and the possibilities that Olón has to offer. Designing a mobile application with an interactive map and information on tourist sites and activities is a solution to the lack of technological knowledge that afflicts the commune. Regarding the design, the focus is on both functionality and minimalist aesthetics.

Keywords: Olón, mobile application, app, interactive map, minimalist design.

Introducción

La Comuna de Olón está localizada en una zona rural al norte de la provincia de Santa Elena, en la costa ecuatoriana y posee un clima tropical favorecedor para el sector turístico. Dentro de la comuna y en sus alrededores se pueden apreciar áreas destacadas por su tranquilidad y paisajes, como por ejemplo sus playas (Reyes, 2017).

Además de tener un movimiento económico en el sector agrícola y pecuario, la comuna, al igual que la provincia de Santa Elena, presenta varios puntos turísticos ligados a la naturaleza (Kalpana, 2020). Según Green World Journal, Santa Elena es la provincia más visitada por turistas extranjeros dentro de Ecuador (Gavilanes Montoya, y otros, 2020).

A pesar de su histórica tradición cultural y renacer gastronómico, la Comuna de Olón requiere un impulso en su actividad turística. El presidente de la comuna, José Reyes, menciona la falta de difusión para que los visitantes puedan guiarse y conocer los servicios. Así mismo, manifestó la falta de un mapa turístico que oriente a los visitantes para que tengan conocimientos de las actividades que se pueden realizar en la comuna.

Dicho esto, se propone una aplicación móvil con el objetivo de promocionar a la Comuna de Olón mediante una guía interactiva para fomentar el turismo. Esta guía será útil para turistas nacionales y extranjeros, permitiéndoles planificar su visita. También les permitirá descubrir el Patrimonio cultural de Olón a través de fotografías e información indispensable sobre cada lugar. Además, la aplicación incluirá varias

secciones con diferentes categorías para encontrar actividades, y lugares para visitar, como restaurantes, cafeterías y hoteles.

El uso de la investigación documental y descriptiva con un enfoque cualitativo es indispensable para el diseño de esta aplicación.

Para este proyecto se realiza una línea gráfica minimalista tomando como referencia distintos trabajos de la misma área. En cuanto a la paleta de colores, se utilizan tonos azules referenciando al mar para transmitir la paz y serenidad de la playa. Así mismo, el uso de espacios en blanco es ideal para crear una experiencia limpia y atractiva para el usuario.

Tras la evaluación del producto final, se observa que la interfaz funciona correctamente y es de uso conveniente para el usuario. Se concluye que la diagramación y la tipografía brindan un diseño armonioso para el usuario, que el diseño de una aplicación móvil ayuda a que los turistas conozcan lugares para disfrutar dentro de la comuna y que un impedimento considerable para la comercialización de la app son los requisitos económicos y de programación de la App Store.

Algunas de las recomendaciones más destacadas para lograr la materialización práctica del proyecto son: desarrollar la aplicación con código por un programador con el fin de publicarla en la App Store, crear una base de datos de los usuarios y así enviarles información adicional a sus correos, contratar un proveedor de internet masivo para conectar a la comuna y a los turistas con la app y finalmente se sugiere realizar capacitaciones sobre redes y medios digitales para los residentes de la Comuna de Olón.

Planteamiento del Problema

Ecuador encuentra en el turismo una de sus principales fuentes de ingresos y para la Comuna de Olón no es diferente. Conscientes de esto, sus autoridades han buscado maneras de explotar los atributos turísticos que Olón ofrece y han identificado los principales obstáculos que tienen para alcanzar esta meta. Hace falta una conexión entre el turista, los servicios y ventajas de la comuna. A pesar de la demanda turística, la comunidad carece de canales digitales efectivos de comunicación. Uno de los principales canales que se usan actualmente son las redes sociales, sin embargo, sus habitantes tienen un conocimiento tecnológico desactualizado y limitado (Orrala, 2017). Según un informe realizado por el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC), en Julio 2022 la Comuna de Olón, como zona rural, cuenta con un porcentaje de 34,8% de personas que tienen teléfono inteligente y el 38% tiene acceso a internet (INEC, 2022). Este bajo nivel de uso tecnológico repercute negativamente en la difusión de ofertas turísticas. Sin embargo, existe un antecedente positivo del uso de estos recursos mediante Facebook. Esto marca el camino a seguir para la solución del problema (Orrala, 2017).

La falta de conocimiento sobre tendencias tecnológicas es una de las causas por las que se dificulta difundir y promocionar a la comuna como un destino turístico atractivo. Por esto, la propuesta de una aplicación móvil informativa es una herramienta tecnológica efectiva para resolver la problemática. Esto se basa en la necesidad de informar a turistas y residentes sobre las actividades que se pueden realizar dentro de la comuna. El objetivo de la aplicación móvil es solucionar la desconexión entre la oferta y la demanda de información de los visitantes a través de un canal eficiente, para dar a conocer los atractivos de la comuna y que el turista

pueda encontrar una variedad de opciones para elegir desde su dispositivo móvil con un diseño atractivo que logre comunicar.

Objetivos del proyecto

Objetivo General

Informar a través del diseño de una aplicación móvil sobre los puntos turísticos y actividades para la promoción de la Comuna de Olón.

Objetivos Específicos

- Identificar los puntos y servicios turísticos más relevantes de acuerdo con el interés de los usuarios para su promoción en la aplicación móvil.
- Elaborar un diseño *responsive* que adapte la apariencia de la aplicación interactiva a diferentes dispositivos, ofreciendo comodidad a los usuarios de aplicaciones multiplataforma.
- Difundir la identidad turística de la Comuna de Olón a sus usuarios mediante elementos gráficos de la interfaz.

Metodología de Investigación

Definición de metodología

La investigación documental estudia al objeto mediante información escrita, determinando el estado del conocimiento de éste. La información consultada debe ser referenciada sin transformar su naturaleza (Bernal, 2010). Mediante la investigación exploratoria se puede conocer más sobre el objeto de estudio, en este caso, la Comuna de Olón. Por ejemplo, actividades para realizar, lugares turísticos, softwares disponibles para realizar el diseño de la aplicación móvil y proyectos similares que complementen al desarrollo de ésta.

Luego de un análisis de los posibles softwares para diseñar el prototipo de la app, se utiliza el software Figma para su desarrollo, ya que éste dispone de beneficios para visualizarlo desde diferentes dispositivos, además, el manejo de conexiones entre botones es accesible para el diseñador.

Adicionalmente, se aplica un enfoque mixto en su componente cualitativo, con las técnicas de entrevistas abiertas, observaciones de los sujetos y pruebas de usabilidad, para comprobar la funcionalidad y contenido en el diseño de la aplicación móvil (Bernal, 2010).

En el componente cuantitativo se lleva a cabo una encuesta a turistas nacionales y extranjeros, con el fin de conocer cuál es el sistema operativo del celular de su preferencia, sus intereses de servicios y actividades dentro de la comuna y sus expectativas sobre alguna aplicación móvil. A partir de esta información se pudo definir el sistema operativo a utilizar y el contenido dentro de la app.

Además, se realizan seis entrevistas virtuales a profesionales específicos del tema, por ejemplo, al presidente de la Comuna de Olón para conocer detalladamente el público objetivo, o datos específicos sobre la comuna. También se entrevista a dos desarrolladores de aplicaciones móviles con el objetivo de recibir consejos sobre el desarrollo de ésta. Así mismo, se realiza una entrevista a un guía turístico con el propósito de conocer sobre los lugares más visitados de la comuna y los intereses del público.

Un grupo focal, según Carraro y Duarte "aporta muy poca información en el campo de experiencia de usuario" (2015); también mencionan que la conducta del usuario puede variar de sus comentarios y no resultar como una prueba eficaz.

Así mismo, se utiliza la investigación descriptiva, que consiste en describir una cosa, persona, fenómeno o situación, con el fin de entender sus características esenciales. La investigación descriptiva no arroja juicios o explicaciones sobre una situación; se limita a describir el mundo (Bernal, 2010). Con la investigación descriptiva se visita el objeto de estudio para, en este caso, observar los sitios turísticos, tomar fotografías, y conocer la realidad de la comuna y su estado turístico.

Para iniciar con el diseño de la app se investigan libros de diseño de aplicaciones móviles, de esta manera el diseño será *responsive* y atractivo visualmente. Al momento de crear los artes iniciales se realizan bocetos siguiendo las directrices sugeridas del libro UX/UI Design Process & Principles por Jan Mraz (2022).

Para este proyecto se desarrolla una marca sencilla con el fin de posicionar con un nombre a la aplicación móvil. Finalmente, por este motivo, se entrevista a dos diseñadores gráficos, uno para recibir retroalimentación sobre el diseño de la aplicación y otro para definir el ícono más apropiado para la aplicación móvil.

Recolección y análisis de información

Análisis de Entrevistas

Presidente de la Comuna de Olón: José Reyes Orrala. (Anexo 1)

El presidente de la Comuna de Olón menciona que la creación de un mapa interactivo es algo que la comuna desea tener desde hace algunos años, ya que existen turistas que llegan a Olón sin conocimiento sobre los lugares turísticos.

Los festivales son una parte importante de Olón que también están interesados en promocionar, además de lugares como la farmacia, el centro de salud, la policía, el terminal, etc.

Ingeniero en Ciencias de la Computación: Rodrigo Castro Reyes. (Anexo 2)

En la entrevista se menciona que es importante que el cliente detalle cuál es el problema, para luego de eso crear prototipos.

Rodrigo menciona que los bocetos comienzan en papel y luego se realiza un prototipado con un software, además, considera que Figma es el software indicado para desarrollo de interfaz ya que su aprendizaje es cómodo.

Diseñador gráfico: publicitario Jair Galarza. (Anexo 3)

Jair Galarza, considera que es importante conocer al target y su comportamiento, al igual que tomar en cuenta la usabilidad y experiencia de usuario.

Además, menciona que existen tres softwares que se utilizan hoy en día, y que el más cómodo de usar es Adobe XD, sin embargo, también menciona Figma y Sketch.

Jair menciona en la entrevista que las aplicaciones móviles que más se utilizan son redes sociales, servicios de delivery o bancos. Estas son por lo general utilizadas por un público joven.

Al momento de desarrollar una aplicación móvil se presentan tres fases importantes. Estas son: analizar al mercado para conocer al usuario, elaborar wireframes (prototipos) a lápiz o en digital en herramientas como Adobe XD o Sketch, y validar las decisiones para asegurar el buen funcionamiento.

Guía turístico y bienes raíces: Javier Isaías Zamora Calvache. (Anexo 4)

Luego de la entrevista se entiende que lo indispensable de mencionar en la aplicación móvil son los sitios turísticos de la Comuna de Olón. Estos son por ejemplo restaurantes, ya que se menciona que la gastronomía es un factor importante en Olón. Además, lugares como la playa y cascadas son también muy representativos de la comuna.

Diseñador gráfico Jorge Soriano: (Anexo 5)

El Lic. Jorge Soriano sugiere que el estilo gráfico debe ser minimalista, además, da a conocer varios softwares donde se puede diseñar de forma gratuita como: Adobe XD, Figma y Workflow.

Con respecto a la cromática, él sugiere que deben ser tonos neutros para que el color no sea tan fuerte. Y en cuanto a la tipografía, recomendó Sans Serif con un mínimo de 14 pixeles, para que el texto sea legible en todos los formatos.

Diseñador gráfico Jeffrey Yagual: (Anexo 6)

Jeffrey Yagual es entrevistado para la verificación del diseño del ícono de la aplicación. Él menciona que en base a las propuestas presentadas cuál es la que se adapta de mejor manera con el concepto y sugiere cambios en el diseño para incorporarse a la retícula de la tienda App Store para iOS.

Análisis de proyectos similares

Osa (Off-Schedule Air) - Diseño de aplicación móvil

La aplicación móvil es realizada por Maksym Dzhavala en el año 2022. Este proyecto es con el fin de ayudar a organizar un viaje flexible y cómodo en pequeñas aerolíneas de Ucrania.

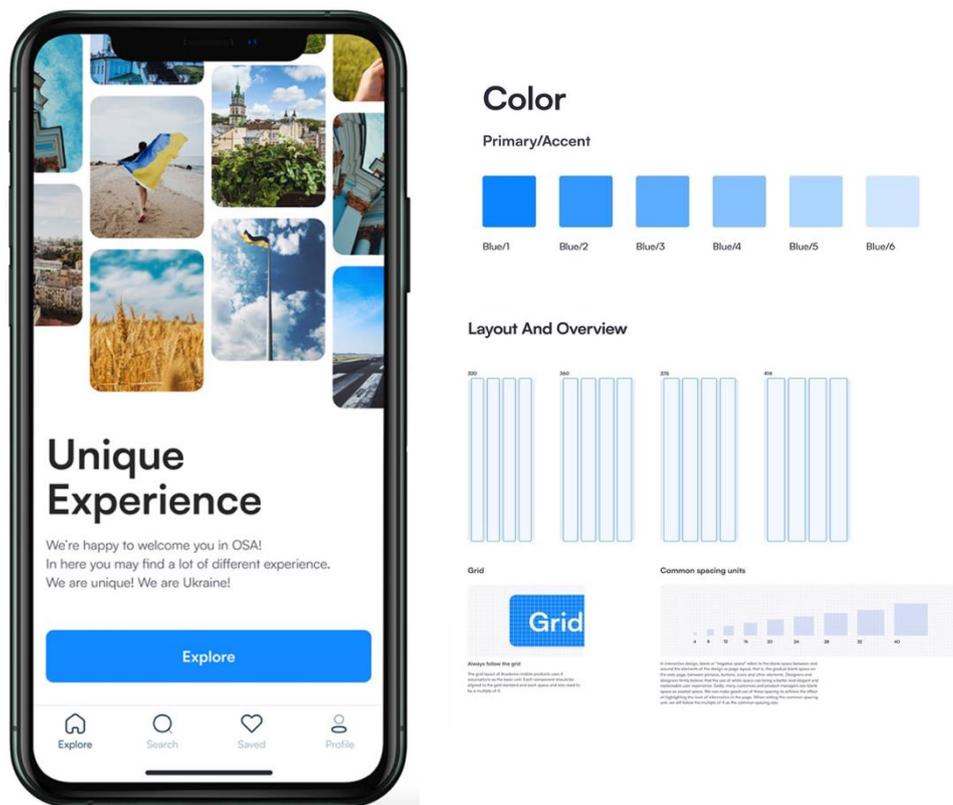


Figura 1. Pantalla y elementos gráficos

Fuente: Maksym Dzhavala, Behance

De esta aplicación móvil se toma como referencia los colores implementados en la interfaz ya que hacen alusión al mar. Además, se hace utilizar las líneas guías implementadas en el proyecto para poder diagramar correctamente todas las pantallas.

Guide&Trip App

Este proyecto se trata de una aplicación móvil que informa sobre diferentes lugares turísticos de la ciudad de Viborg en Rusia. Aquí se puede encontrar todo tipo de atracciones y lugares importantes en la ciudad. Es creado por Alexandra Drygina en 2022.

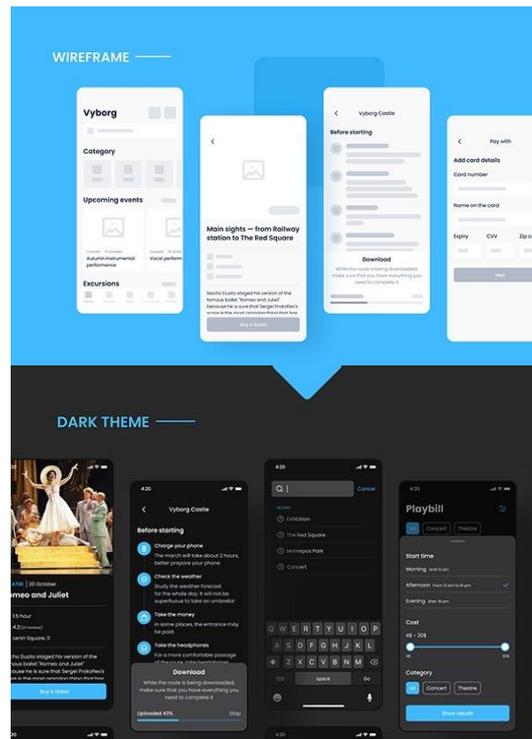


Figura 2. Bocetos y modo oscuro

Fuente: Alexandra Drygina, Behance

De esta propuesta se toma como referencia la diagramación, que es atractiva para el usuario por su fácil comprensión y usabilidad. Se debe a que su retícula ubica los elementos generando armonía visual. Además, se referencia su modo oscuro, ya que es un beneficio para el usuario por su ventaja de prolongar la batería del teléfono celular. Así mismo, se referencia la tipografía, ya que es Sans Serif y se adapta a dispositivos móviles proporcionando buena legibilidad.

Xcuse App - Design System

El siguiente proyecto presenta elementos gráficos de una aplicación móvil para uso en la vida cotidiana. Para diseñar la app, Valeria Strogoteanu creó un sistema iconográfico que ayudó a organizar el proyecto en 2021.

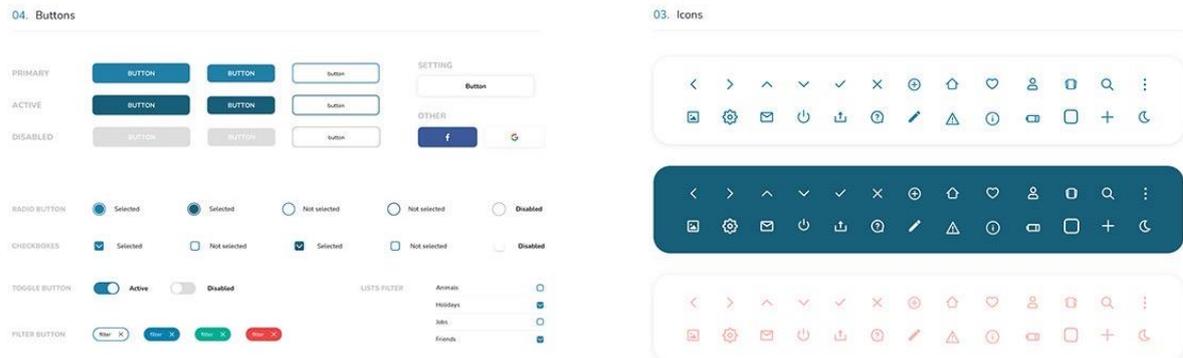


Figura 3. Elementos gráficos

Fuente: Valeria Strogoteanu, Behance

De los elementos del sistema de Valeria Strogoteanu que están en este proyecto se seleccionan los botones, ya que sus terminaciones curvas se complementan con el estilo gráfico minimalista que se implementa en la app. Además, se referencian los iconos ya que por sus terminaciones crea una armonía visual y se complementan con el resto de los elementos gráficos.

Selina App

Daniel Rudasevski y Rafael Museri son los fundadores de Selina App. Ésta tiene como objetivo que los turistas tengan conocimientos de los distintos lugares que ellos ofrecen para que puedan disfrutar y hospedarse en diferentes destinos.

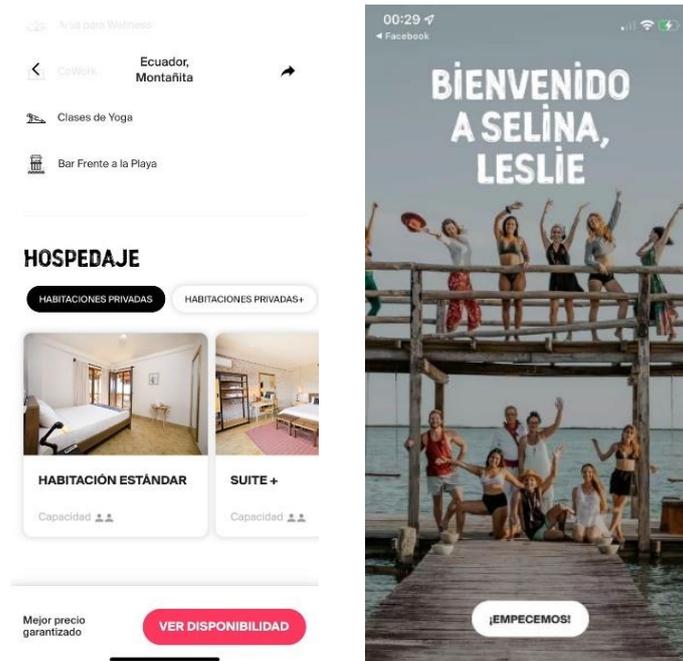


Figura 4. Selina App

Fuente: Elaboración propia – Capturas de pantalla

Se toma como referencia la ubicación de los botones, ya que es minimalista y expresa orden con su elección de colores puros. Además, se utilizan como ejemplo las fotografías y video que ofrece la app, esto nos ayuda a que el usuario tenga una breve visualización de lo que contiene la aplicación móvil y a su vez podrá observar cada detalle del lugar y su ambiente.

Brief

Cliente:

Comuna Olón

Presidente: José Reyes Orrala

Tipo de proyecto:

Aplicación móvil con mapa turístico y listado de actividades para turistas

Tiempo de creación:

4 meses

Información general

Objetivo:

Guiar a turistas a organizar el itinerario de su estancia en la Comuna de Olón a través de una aplicación móvil.

Presupuesto:

El precio de una aplicación móvil no se determina por pantallas sino por horas de trabajo. Este proyecto tiene un tiempo de duración de 4 meses, en los que 2 meses son de diseño netamente. A partir de esto, se saca un promedio de 4 horas diarias con un total de 160 horas.

Costo por hora: \$15,00

Costo total: \$2400,00 x 2 meses de diseño

Idea general/concepto creativo:

TourOn

El concepto de este nombre es una fusión del turismo que ofrece la comuna con la terminación de su nombre, Olón. Así mismo, se puede entender como turismo encendido.

Público objetivo:

Hombres y mujeres, turistas internacionales y nacionales, de 25 a 45 años, con soporte económico, que buscan estar informados con las diferentes actividades que se pueden realizar en la Comuna de Olón, y disfrutan del mar y el ecosistema. (Reyes, 2022)

Proyecto

Criterios de Diseño – Aplicación móvil

Estilo gráfico

El minimalismo es la corriente artística que hace referencia al uso de figuras y patrones mínimos, paletas de colores monocromáticas que hace un llamado a la sobriedad en el diseño. Es comúnmente utilizado como un adjetivo relativo a lo simple. (Suárez-Carballo & Martín-Sanromán, 2019)

Dicho esto, se determina que el estilo gráfico a utilizar es el minimalismo, ya que es un estilo atractivo visualmente que se referencia de un proyecto similar. Además, hoy en día se utiliza mucho en la creación de apps para priorizar el contenido sin recargar con elementos, lo que ayuda con la usabilidad y legibilidad.

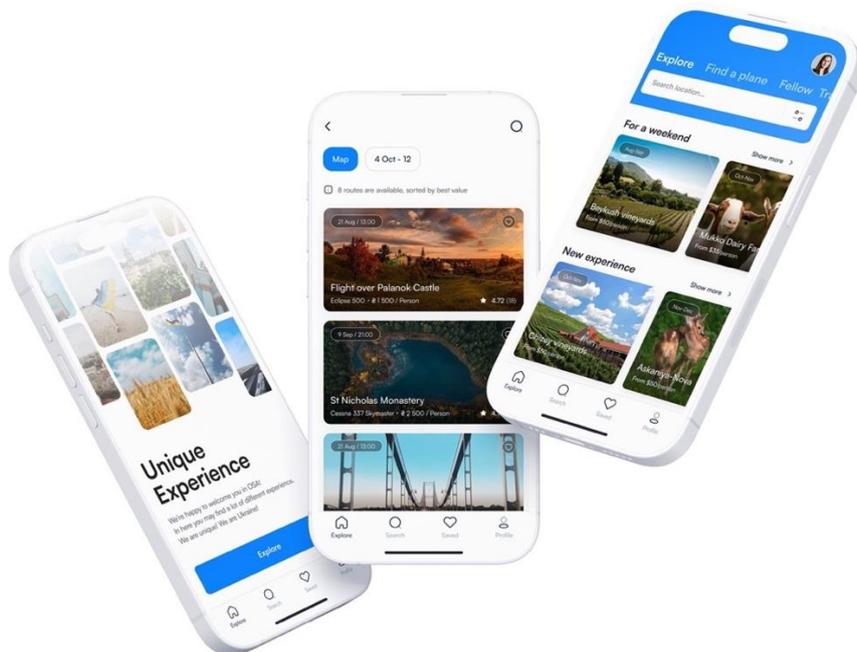


Figura 5. Osa (Off-Schedule Air) App

Fuente: Maksym Dzhavala, Behance

Paleta cromática

La cromática que se define hace referencia al mar. Son colores fríos que se abstraen del paisaje de Olón. Estos colores representan la paz y la calma que uno experimenta en la playa, también representa sobriedad, que es un factor que se complementa con el estilo gráfico que se utiliza. Además, se utiliza esta paleta para la creación del ícono, que será el identificador de la aplicación en dispositivos móviles.



Figura 6. Paleta cromática

Fuente: Elaboración propia

Tipografía

La tipografía que se usa en la aplicación móvil es Poppins, referenciada de un proyecto similar. Se aplica la tipografía con todos sus estilos ya sea regular o bold para generar diferenciación en títulos y texto. Es una tipografía Sans Serif y se selecciona para el proyecto ya que es legible, atractiva y es parte del estilo gráfico. El tamaño del texto para el proyecto final es un mínimo de 14 puntos y un máximo de 30 puntos, además, la altura del interlineado es el tamaño del texto más ocho puntos.

Poppins

The quick brown fox
jumps over the lazy dog.

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh
Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq
Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 @ ! ? &

Figura 7. Tipografía Poppins

Fuente: Indian Type Foundry

Diagramación

El diseño de la retícula utilizado en aplicaciones móviles utiliza cuatro divisiones. Cada componente debe estar alineado con el estándar de la retícula y cada espacio y tamaño debe ser un múltiplo de cuatro. El uso del espacio en blanco puede aportar una atractiva experiencia de usuario.

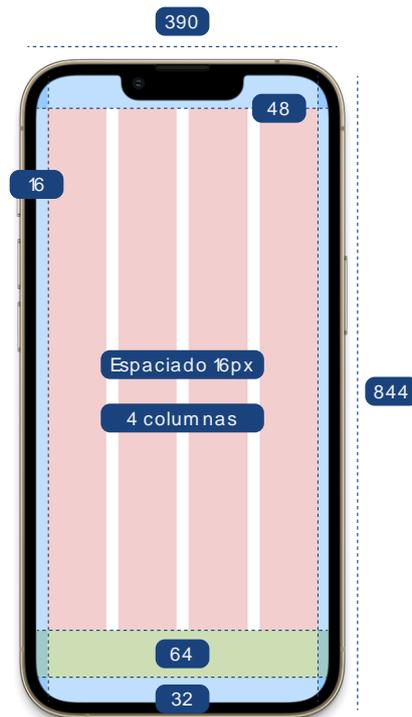


Figura 8. Líneas guía

Fuente: Elaboración propia

Formato

La medida de la aplicación móvil se basa en el sistema operativo iOS, ya que según las encuestas realizadas (anexo 9), es el más utilizado por turistas. Este tiene una resolución de 390x844 píxeles, pues se utiliza el modelo de iPhone 13 como medida universal, además, con guías de diseño predefinidas que facilitan la aplicación de márgenes estándar alrededor del contenido; estas restringen el ancho del texto para una óptima legibilidad. Las áreas seguras son esenciales al momento de diseñar una aplicación móvil, dado que, según su uso, ya sea con derecha, izquierda o ambas manos, se deben enfocar los elementos más importantes en el área inferior según la ley del pulgar. (Mraz, UX/UI Design Process & Principles, 2022)

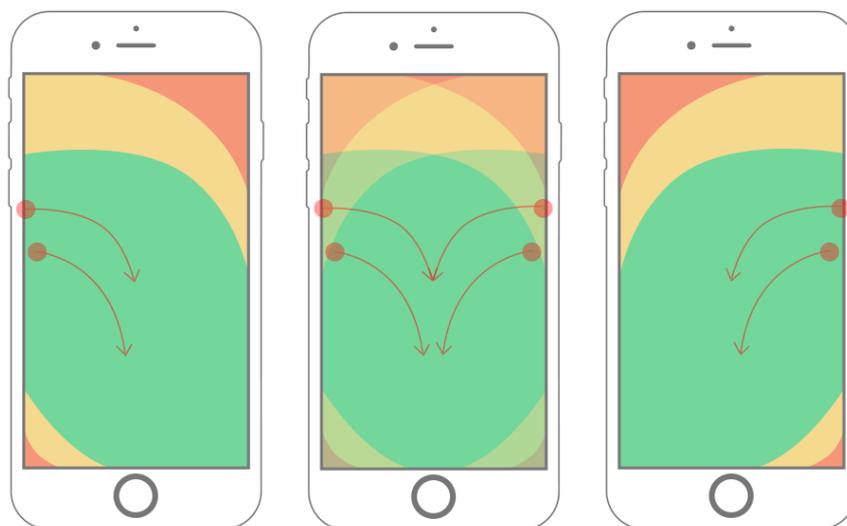


Figura 9. Área de alcance

Fuente: Smashing Magazine

Botones

Los botones deben tener una altura mínima de 30 píxeles en caso de tener iconos y 120 píxeles de altura en los que contienen información de la actividad. Éstas deben mantener terminaciones curvas en las esquinas, ya que facilitan el

procesamiento de la información al llamar la atención sobre el contenido de un elemento (Alaniz, 2020). El color y la información del botón son factores importantes por considerar para que el usuario los identifique fácilmente. Los botones que se implementan en la aplicación móvil son de diferentes formatos, sin embargo, la cromática se utiliza de manera uniforme en el sistema iconográfico al igual que las sombras implementadas.

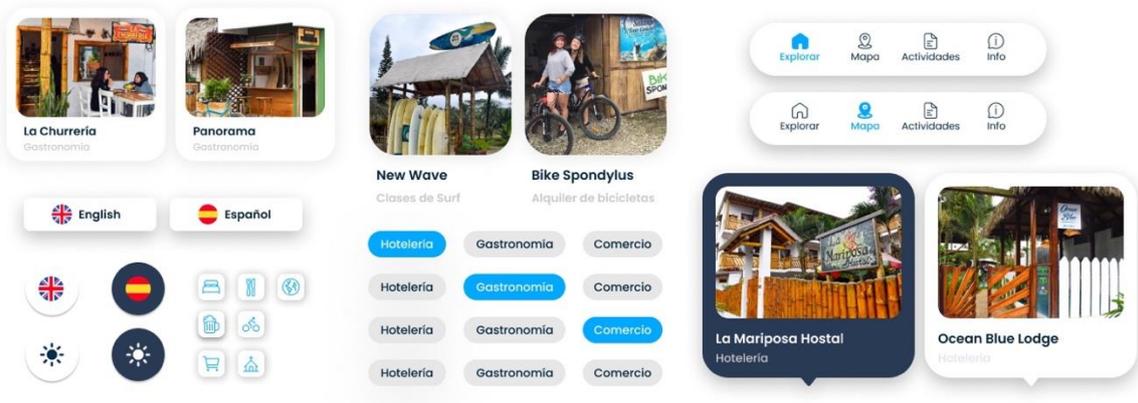


Figura 10. Diseño de botones

Fuente: Elaboración propia

Materiales y programas a utilizar

Figma es una herramienta web, de gráficos vectoriales y fácil de manejar. Fue creada con el fin de facilitar el diseño prototipos de sitios web e ilustraciones, por ello, para el diseño de la aplicación móvil se utiliza el software Figma (CEI, 2022)

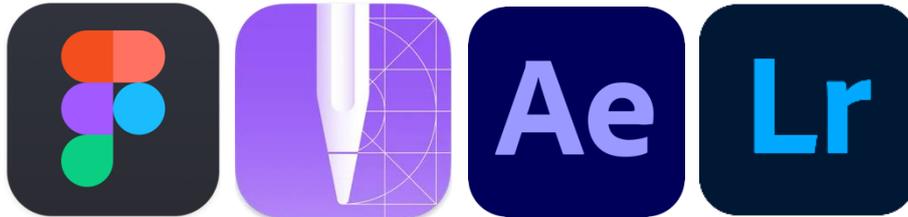


Figura 11. Softwares: Figma, Mockup App, Adobe After Effects, Adobe Lightroom

Fuente: App Store

La app Mockup se utiliza para la elaboración de los bocetos iniciales. Así mismo, para la edición de video y retoque fotográfico se emplean los softwares Adobe Lightroom y Adobe After Effects.

Fotografía

En el proyecto se implementan las fotografías para mostrar los distintos lugares turísticos que ofrece la Comuna de Olón, provincia Santa Elena, así como su hotelería, comercio, gastronomía y actividades deportivas.

Para la parte gráfica se hace uso de dos cámaras DSLR marca Nikon D5600 y Canon 60D, además, para la creación del video de la app se usó un dron Dji Mini 2. Estos instrumentos permiten obtener imágenes de alta calidad y video en formato 4k para usos en la aplicación móvil y en la promoción de ésta.

Se utilizan los siguientes planos fotográficos:

Plano general



Figura 12. Ejemplo Plano General

Fuente: Fotografía por Leslie Guzmán Asencio

Este tipo de plano fotográfico es más utilizado para visualizar tanto al modelo como al entorno donde se encuentra, así mismo, tiene un punto de interés, por lo cual, se fotografía a La Mariposa Hostal desde una distancia moderada de la escena que además se enfoca a simple vista.

Plano detalle



Figura 13. Ejemplo Plano Detalle

Fuente: Fotografía por María Belén Orellana Sola

Es uno de los planos en los que se requiere más observación de parte del fotógrafo, ya que, se centra en un área específica de la persona u objeto. Se utiliza este plano para darle enfoque a un objeto haciendo que el punto de interés se centre en esa parte de la fotografía y destacando un detalle específico para que el usuario tenga más interés.

Plano entero

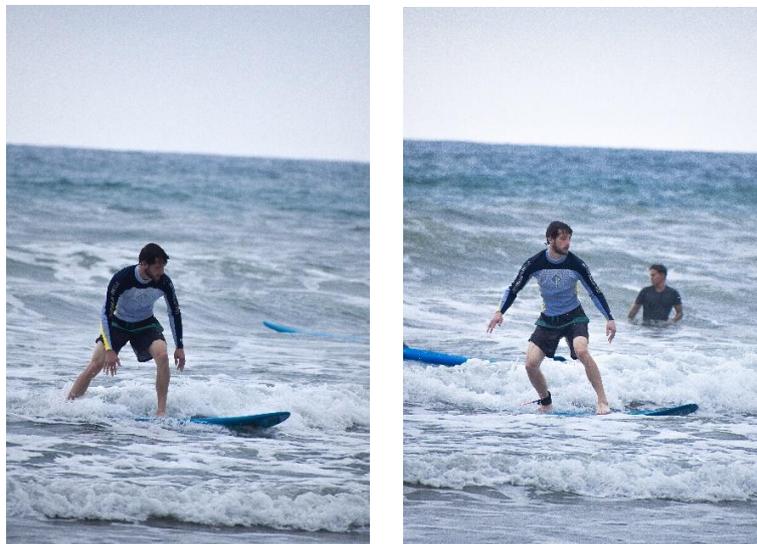


Figura 14. Ejemplo Plano entero

Fuente: Fotografía por Leslie Guzmán Asencio

En este plano, la fotografía del surfista no corta ninguna parte de su cuerpo, esto incluye desde los pies hasta la cabeza y a su vez, varía la posición de la persona, además, queda en segundo plano el panorama, siendo protagonista la figura humana u objeto.

Plano general: hasta la cintura



Figura 15. Ejemplo Plano general: hasta la cintura

Fuente: Fotografía por Leslie Guzmán Asencio

En este plano, varía la cercanía de la persona, haciendo que el rostro y el cuerpo contenga un corte a la altura de la cintura de la chica. De esta forma, se genera que este plano sea más natural, ya que simula la perspectiva que tendríamos de la persona en una conversación cotidiana.

Criterios de diseño - Ícono

Retícula

Para el ícono principal de la app que se muestra en el dispositivo móvil, se utiliza una retícula de 1024x1024 pixeles para la App Store y 180x180px en iPhone. Para el diseño final es importante no agregar un borde ya que, en el caso de iOS, el borde se agrega automáticamente para contrastar con el fondo de la App Store, tienda virtual de Apple. (Apple, s.f.)

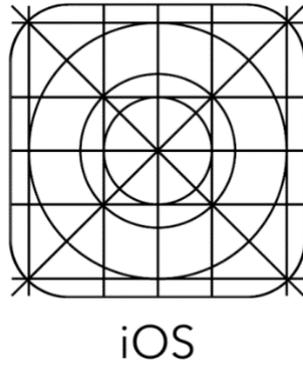


Figura 16. Retícula Ícono App

Fuente: Apple

Desarrollo de bocetos o artes iniciales

Inicialmente se realiza un diagrama de flujo que muestre las distintas secciones que se presentan en la aplicación móvil y las pantallas que se muestran dentro de ésta. Para crear el diagrama se toma en cuenta el proceso que el usuario realiza al abrir la aplicación en su dispositivo móvil, como, por ejemplo, una pantalla de inicio en la que permite escoger el idioma según su interés y luego escoger dentro del menú la sección necesaria.

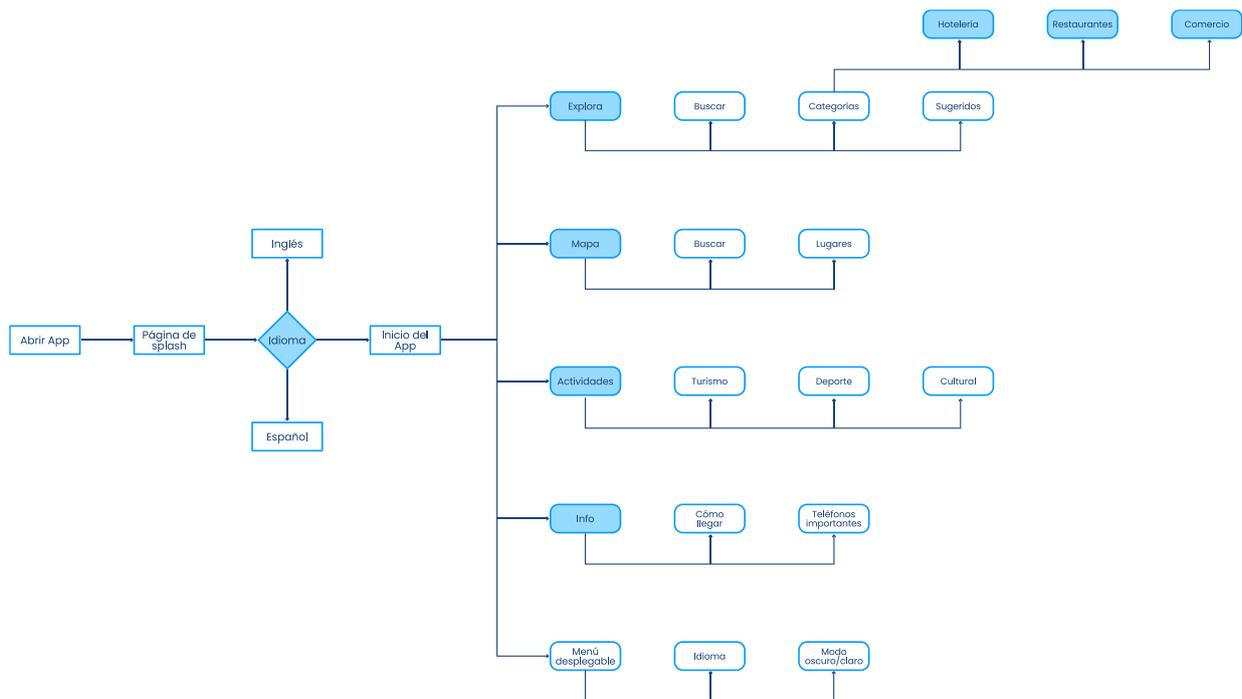


Figura 17. Diagrama de flujo

Fuente: Elaboración propia

Para el diseño de las pantallas se realizan bocetos digitales mediante la aplicación móvil *Mockup* para luego analizar y escoger los que funcionen de mejor manera con el usuario. Estos se diseñan basándose en el diagrama de flujo para que cada pantalla se conecte eficazmente con la siguiente, manteniendo la ley del pulgar en el diseño.

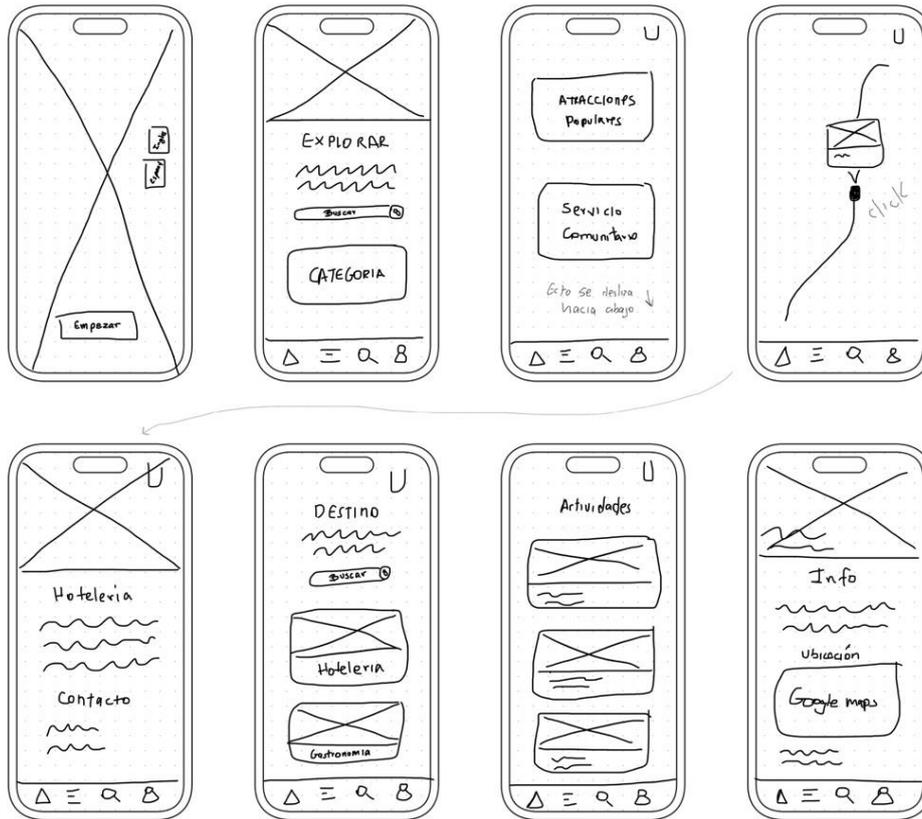


Figura 18. Boceto digital App – Propuesta 1

Fuente: Elaboración propia



Figura 19. Boceto digital App – Propuesta 2

Fuente: Elaboración propia

Así mismo, se proponen bocetos sencillos para el diseño de la marca y aplicación en el ícono de la app.

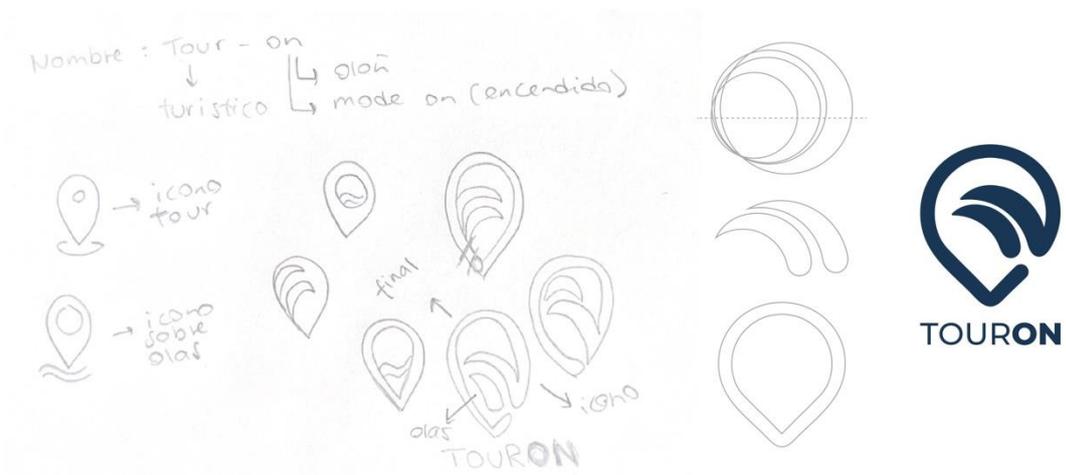


Figura 20. Boceto a lápiz Ícono – Propuesta 1

Fuente: Elaboración propia

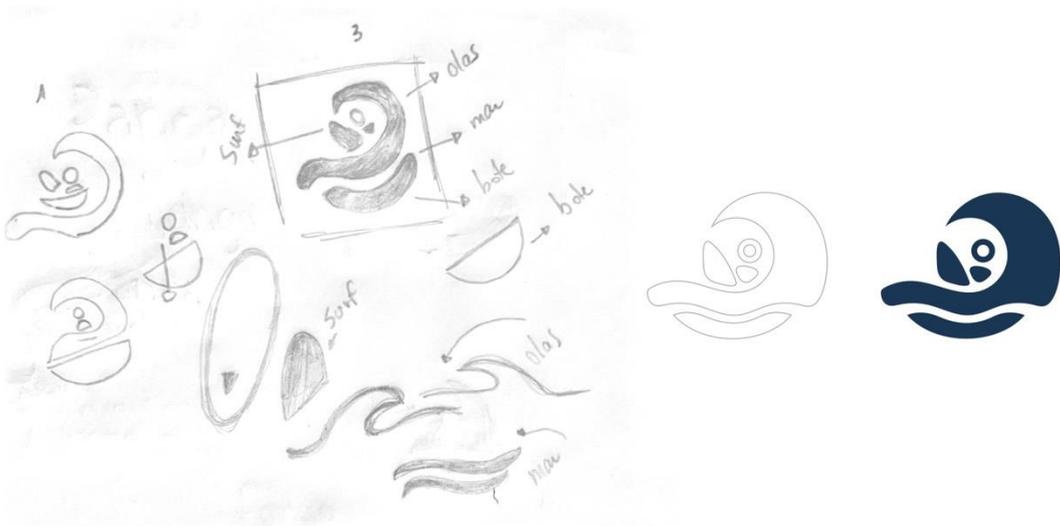


Figura 21. Boceto a lápiz Ícono – Propuesta 2

Fuente: Elaboración propia

Evaluación de propuestas iniciales

Para la elección de la propuesta inicial con la que se procede a realizar el diseño de la aplicación móvil se realiza una reunión con el tutor de destino para comparar y analizar a profundidad los bocetos realizados.

Una vez realizado el análisis, se escoge la propuesta dos (figura 19) por su diseño *responsive* y diagramación. Consecuentemente se inicia con el proceso de diseño del prototipo de la aplicación móvil.

Además, se entrevista a un diseñador gráfico (anexo 6) para recibir retroalimentación sobre el ícono de la app. El diseñador, Jeffrey Yagual, menciona que la propuesta 1 representa de mejor manera al concepto, sin embargo, sugiere ciertos cambios en el diseño.



Figura 22. Propuesta inicial

Fuente: Elaboración propia

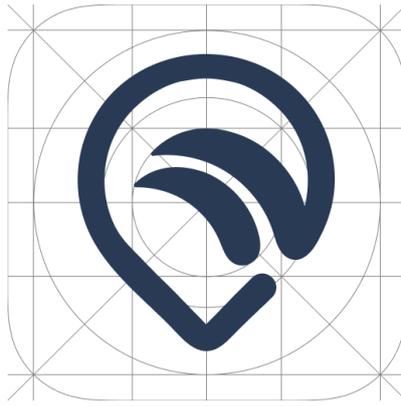


Figura 23. Propuesta con cambios

Fuente: Elaboración propia

Desarrollo de línea gráfica definitiva

A continuación, se puede visualizar el proceso del diseño de la pantalla principal desde el boceto digital hasta el producto final.

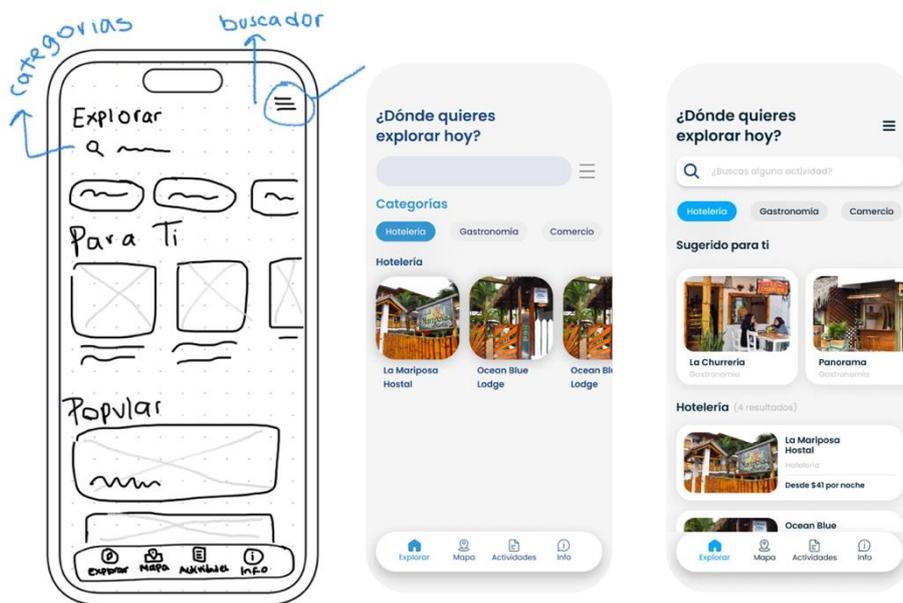


Figura 24. Proceso diseño de pantallas

Fuente: Elaboración propia

Durante el proceso de diseño se realizan cambios que se adapten de mejor manera a la línea gráfica, además de generar armonía visual con su cromática y diagramación.

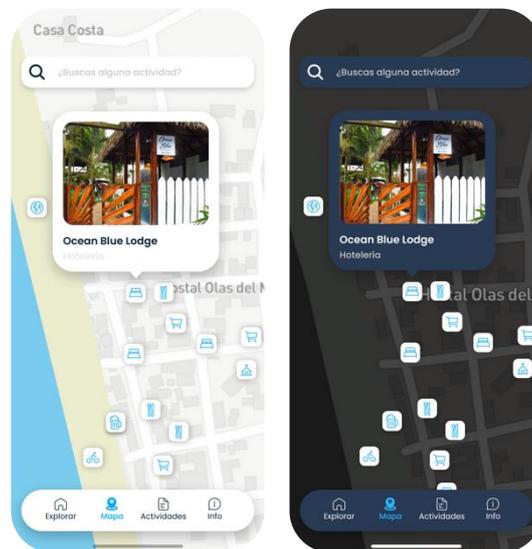


Figura 25. Íconos en mapa

Fuente: Elaboración propia

Implementación y verificación de piezas gráficas

Al finalizar con el diseño de la aplicación móvil, se revisa el prototipo en un iPhone 13 con el tutor de destino para comprobar su funcionalidad. De esta forma se concluye que la interfaz funciona correctamente y es de uso conveniente para el usuario.

Link y código QR para uso de aplicación móvil

Se recomienda descargar la aplicación móvil de Figma con el fin de visualizar el prototipo de mejor manera y probar la funcionalidad en su totalidad. En el caso de visualizarlo en una computadora se puede utilizar el siguiente link:

<https://www.figma.com/proto/o7w3u6yI9PVx0Nb0ohKKvn/App-OI%C3%B3n?node-id=1225%3A7697&starting-point-node-id=1225%3A7697>



Figura 26. Código QR

Fuente: Elaboración propia

Producto final Mockup



Figura 27. Mockup Pantallas modo claro y oscuro

Fuente: Elaboración propia



Figura 28. Mockup actividades y mapa

Fuente: Elaboración propia



Figura 29. Mockup inicio y mapa

Fuente: Elaboración propia



Figura 30. Mockup mapa claro y oscuro

Fuente: Elaboración propia



Figura 31. Mockup iconos

Fuente: Elaboración propia



Figura 32. Mockup ícono en iPhone

Fuente: Elaboración propia



Figura 33. Mockup aplicación merchandising

Fuente: Elaboración propia



Figura 34. Mockup aplicación merchandising

Fuente: Elaboración propia

Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

A continuación, después de finalizar el proyecto se concluye lo siguiente:

El diseño de una aplicación móvil está enfocado en facilitar el acceso a las fotografías, videos e información de la Comuna de Olón a los usuarios de una manera más atractiva y visual, en donde se encontrará varios puntos turísticos y de servicios para los turistas.

Para que la construcción de una aplicación móvil sea efectiva es necesaria la elaboración de un brief donde se pueda identificar el rango de edad del usuario. En cuanto a la diagramación y la tipografía Sans Serif se consigue un diseño armonioso visualmente, esto nos ayuda a que el usuario tenga una breve visualización de lo que contiene la aplicación móvil.

Según las encuestas realizadas, existe un gran número de turistas que utilizan celulares con sistema operativo iOS. Sin embargo, un impedimento que se tuvo al ejecutar la app fueron los requisitos de Apple al momento de publicarla en su tienda App Store, ya que es necesario programar la aplicación en ciertos softwares específicos con un alto valor económico.

Por último, el diseño de una aplicación móvil aporta una solución a los turistas que no conozcan lugares para disfrutar dentro de la Comuna de Olón. Además, la app es un medio digital diseñado para promocionar tanto a los locales comerciales como a los puntos turísticos.

Recomendaciones

- Se recomienda desarrollar la aplicación móvil con código por un programador guiándose con este prototipo diseñado desde el punto de vista del diseño gráfico para así poder publicarla en la App Store y que los turistas puedan descargarla desde esta tienda.
- También se recomienda diseñar pantallas para recabar información adicional del usuario como inicio de sesión y perfil del usuario, de esta manera se crea una base con los datos de turistas con el fin de enviarles información adicional a sus correos.
- Así mismo, es recomendable contratar a un proveedor de internet masivo que facilite una conexión de internet inalámbrico a los negocios incluidos en la app. De esta forma, se garantiza accesibilidad a los usuarios que deseen usar la aplicación en la comuna y se conecta a los negocios con potenciales clientes.
- Finalmente, se sugiere realizar capacitaciones sobre redes y comunicaciones en medios digitales para los residentes de la Comuna de Olón para que estén al tanto de la funcionalidad de la app y así poder ayudar a los turistas con su uso.

Bibliografía

- Alaniz, G. (5 de Octubre de 2020). Kalamuna. Obtenido de <https://www.kalamuna.com/blog/3-simple-tips-ux-button-design>
- Albán, N., & Moreno, I. (30 de Junio de 2009). Propuesta de Diseño Editorial de un Libro con. Obtenido de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/1210/1/TUTC->
- Almenara, J., Cervera, M., Osuna, J., Cárdenas, G., Cela, J., Dominguez, M., & Ibáñez, J. (2002). Materiales formativos multimedia en la red: Guía práctica para su diseño. Mexico: SAV (Secretariado de Recursos Audiovisuales).
- Apple. (s.f.). Apple Developer. Recuperado el 2022, de <https://developer.apple.com/design/>
- Ball, H. (1978). Telegames teach more than you think. *Audiovisual Instruction*, 24.
- Bernal, C. A. (2010). Metodología de la investigación. Bogotá: PEARSON EDUCACIÓN.
- Buckingham, D. (2005). Educación en medios. Alfabetización, 5.
- Carraro, J. M., & Duarte, Y. (2015). Experiencia de Usuario (UX). Buenos Aires: Editorial Autores de Argentina.
- CEI. (21 de Diciembre de 2022). ¿Qué es Figma y para qué sirve? Obtenido de CEI -Centro de Estudios de Innovación: <https://cei.es/que-es-figma/>
- Diez, V. (2010). El inglés mejor a edades tempranas. *Pedagogía magna*, 252.
- Drygina, A. (7 de Marzo de 2022). Behance. Obtenido de <https://www.behance.net/gallery/138861401/Guide-Trip-app>
- Dzhavala, M. (19 de Julio de 2022). Behance. Obtenido de <https://www.behance.net/gallery/148526657/OSA-Travel-Ukraine>

- Estúdio, O. (4 de Diciembre de 2018). Behance. Obtenido de https://www.behance.net/gallery/73341655/Joao-Pessoa-Guia-Turistico?tracking_source=search_projects%7CJo%C3%A3o+Pessoa+guia
- Fernández , N., Vadellos , A., & Pérez, V. (2012). Diseño de un focus group para valorar la competencia mediática en escenarios familiares. *Revista ICONO*, 116-133.
- Gavilanes Montoya, A., Castillo Vizuite, D., Esparza Parra, F., Chávez Velásquez, R., Muñoz Jácome, E., Quinchuela Pozo, F., & Román Santamaría, G. (2020). Current situation of tourism in Ecuador: challenges and opportunities. *Green World Journal*, 11.
- Grajales, T. (2000). Tipos de investigación. On line, s/p.
- Gros, B. (2009). Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje. *Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura*, 251-264.
- Husson, M. (13 de Septiembre de 2013). Educación Física y Escuela: El deporte como contenido y su enseñanza. In 10mo Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias 9 al 13 de septiembre de 2013 La Plata. La Plata, Argentina.
- INEC. (Julio de 2022). Ecuador en cifras. Obtenido de <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/tecnologias-de-la-informacion-y-comunicacion-tic/>
- Kalpana. (22 de Octubre de 2020). Kalpana. Obtenido de <https://publicaciones.udet.edu.ec/index.php/kalpana/article/view/6>
- Labrada, E., & Salgado, C. (1 de Enero de 2013). Diseño Web Adaptativo o responsivo . Obtenido de Tema del mes.: <http://www.ru.tic.unam.mx/tic/handle/123456789/2097>

Morante, M. (2013). Diseño de libros digitales infantiles. Valencia: Master oficial en producción artística.

Mraz, J. (2022). UX/UI Design Process & Principles. Atheros Intelligence Ltd.

Mraz, J. (2022). UX/UI Design Process and Principles. Atheros Intelligence Ltd.

Nieves, M. (5 de Marzo de 2007). Enseñanza de la Geometría con utilización de recursos multimedia. Obtenido de APLICACIÓN A LA PRIMERA ETAPA DE EDUCACIÓN BÁSICA.:

<http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8928/732parteCAPI5Multimedia2.pdf>

Okagaki, L., & Frensch, P. (1994). Effects of video game playing on measures of spatial performance: Gender effects in late adolescence. *Journal of applied developmental psychology*, 33-58.

Orrala, J. F. (2017). Repositorio Dspace. Obtenido de <http://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/4174>

Palacios, S., & Rubio, K. (2 de Abril de 2003). La entrevista en profundidad teoría y práctica. Obtenido de Universidad Autónoma de Tamaulipas: Recuperado de: <http://libros.uat.edu.mx/omp/index.php/editor>

Patiño, C. (13 de Diciembre de 2017). Arbol ABC. (H. Martinez, Entrevistador) Obtenido de <https://arbolabc.com>

Prendes, M. P. (2003). Diseño de cursos y materiales para telenseñanza. Simposium Iberoamericano de Virtualización del Aprendizaje y la Enseñanza, S/P.

Prensa Libre. (8 de Enero de 2015). Duolingo lanza plataforma para escuelas. Prensa Libre, pág. S/P.

Reyes Cruz, M. D. (2011). Políticas lingüísticas nacionales e internacionales sobre la enseñanza del inglés en escuelas primarias. *Revista pueblos y fronteras digital*, S/P.

Reyes, J. (13 de Junio de 2022). Entrevista José Reyes. Obtenido de https://cuucsgedumy.sharepoint.com/personal/will_vergara_cu_ucsg_edu_ec/_layouts/15/onedrive.aspx?id=%2Fpersonal%2Fwill%5Fvergara%5Fcu%5Fucsg%5Fedu%5Fec%2FDocuments%2Fvideo1746670441%2Emp4&parent=%2Fpersonal%2Fwill%5Fvergara%5Fcu%5Fucsg%5Fedu%5Fec%2FDocu

Sánchez, M. E., & Diez , I. (4 de Febrero de 2014). La enseñanza del inglés como política pública de América Latina: Estudio comparado. Obtenido de <http://ifie.edu.mx/wp-content/uploads/2015/02/4.-Ingles-como-politica-publica-cuadro-comparativo>.

Selina. (s.f.). Selina. Obtenido de <https://www.selina.com/es/>

Strogoteanu, V. (17 de Febrero de 2021). Behance. Obtenido de <https://www.behance.net/gallery/113713727/Design-System-App-Design>

Suárez-Carballo, F., & Martín-Sanromán, J. R. (2019). Claves del minimalismo en el diseño gráfico contemporáneo: concepto y rasgos visuales. Ediciones Complutense, 20.

Villota, W. (30 de Noviembre de 2017). Programas Multimedia. (H. Martinez, Entrevistador)

ANEXOS

Anexo 1

Tema: Informar a través del diseño de una aplicación móvil sobre los puntos turísticos y actividades para la promoción de la Comuna de Olón.

Entrevistado: José Reyes Orrala– Presidente de la Comuna de Olón

Fecha: 9 de Junio, 2022

Medio: Zoom

¿Qué información considera indispensable de mencionar en la aplicación móvil?

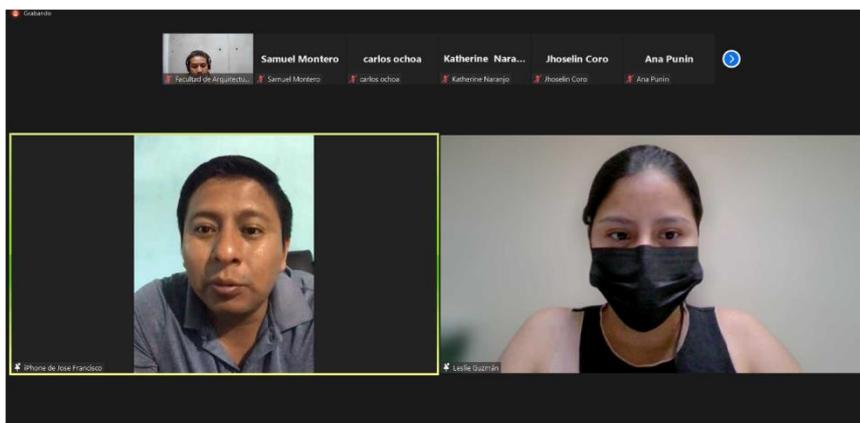
La creación de un mapa que para nosotros sí nos ha interesado muchísimo hace varios años crearlo, porque hay mucha gente que llega Olón y no sabe dónde ir, a dónde acudir, qué hacer en el día y qué hacer en la noche. Y en el mapa debe estar incluido no sólo los puntos de interés turístico, sino también los servicios. Por ejemplo, dónde quedan la farmacia, el centro de salud, dónde queda la policía, dónde queda el terminal y en su gran mayoría, dónde quedan los servicios turísticos, hoteles, restaurantes. Yo creo que en Olón hay más de 50 hoteles y más de 90 restaurantes. Y hablando de la parte de la turística, por ejemplo el santuario, dónde queda el santuario, dónde queda el mirador, dónde queda el manglar, dónde queda el vivero o dónde quedan las cascadas, dónde quedan los centros artesanales e incluso si podemos poner fecha de cuáles son los principales eventos y festivales que hay, la feria Huancavilca. La Ruta Olonchis y la cordillera son un Chongón y Colonche. Esos son como los principales lugares que deberían ir.

¿Cuál considera que es la actividad más importante para turistas al llegar a Olón?

Estamos promoviendo la ruta de los murales. Hay más de 70 murales en toda la comuna en espacios públicos con conceptos de identidad, naturaleza, de la flora y la fauna. Entonces eso es lo principal. Estamos creando siempre festivales de muralismo, convocando artistas nacionales e internacionales para la creación de un mural. De allí otro lugar que sería la asociación a Noble Guadua, donde se hacen la elaboración de artesanías en bambú como muebles, llaveros, sorbetes de bambú, utensilios de bambú. Se hacen incluso construcciones de casas de bambú. Entonces es un referente realmente de producto de identidad territorial en Olón.

¿Qué tipo de eventos se realizan en Olón? (Conciertos, fiestas, etc)

Por ejemplo, las fechas, como le decía, la fecha de los difuntos, las fiestas patronales, la fiesta de fin de año y los festivales culturales como el Festival del Manglar y del Festival de Cometas. Son fechas y actividades que también llaman mucho la atención a los visitantes.



Anexo 2

Tema: Informar a través del diseño de una aplicación móvil sobre los puntos turísticos y actividades para la promoción de la Comuna de Olón.

Entrevistado: Rodrigo Castro Reyes – Ingeniero en Ciencias de la Computación

Fecha: 5 de Julio, 2022

Medio: WhatsApp

¿Qué información es esencial que el cliente proporcione para iniciar el desarrollo de la aplicación móvil?

Habitualmente se realiza una entrevista con el cliente para levantar los requerimientos funcionales de la aplicación. El cliente debe detallar el problema que quiere resolver, en que contexto ocurre, quien será el usuario o beneficiario de la aplicación. Generalmente el cliente no conoce esos detalles así q lo q se hace es que con esa información inicial se realiza un prototipo de baja fidelidad para esquematizar la posible solución y se pone a prueba ese prototipo con el cliente para validarlo.

¿Realizas bocetos, diagramas de flujo u otro tipo de información antes del desarrollo de la aplicación móvil?

Si, luego de los bocetos en papel se realiza un prototipo de alta fidelidad usando software.

¿Cuál es el mejor software para el desarrollo de la interfaz?

A mi me gusta figma.com y proto.io

¿Por qué consideras que es el mejor software?

Son los que he utilizado. Son bastante usables y hay muchos tutoriales en línea para aprender rápidamente.

¿Existen diferencias técnicas en el desarrollo de la aplicaciones para iOS o Android?

El desarrollo en estas plataformas es totalmente diferente. Se usan diferentes herramientas y lenguajes de programación. En la práctica son proyectos diferentes. Por ejemplo, en Android se usan los lenguajes java o dart mientras que en iOS se usa el lenguaje Swift. Sin embargo, actualmente hay nuevas herramientas que permiten estandarizar esos proyectos. Se llaman herramientas híbridas que te permiten programar una sola vez para ambas plataformas.

Anexo 3

Tema: Informar a través del diseño de una aplicación móvil sobre los puntos turísticos y actividades para la promoción de la Comuna de Olón.

Entrevistado: Jair Galarza – Diseñador Gráfico Publicitario

Fecha: 5 de Julio, 2022

Medio: WhatsApp

¿Qué información es esencial que el cliente proporcione para iniciar el desarrollo de la aplicación móvil?

Definitivamente son varios los aspectos que se deben tomar en cuenta para el correcto desarrollo e implementación de un aplicativo móvil. Partiendo desde el usuario final, su comportamiento con interfaces web y móviles, además de la correcta definición de funcionalidades y tareas que cumplirá el producto final. Además, es importante tomar en cuenta la usabilidad y la experiencia de usuario y para esto se realiza una planificación que consiste en: Conocer al usuario, Definir funcionalidades, proponer la presentación y disposición de elementos, asignación de acciones, y al final integrar artes desde el diseño.

¿Realizas bocetos, diagramas de flujo u otro tipo de información antes del desarrollo de la aplicación móvil?

Para el diseño de un producto digital se necesita prototipar desde el papel o existen herramientas de prototipado como Adobe XD o Sketch. Se deben plantear

todos los aspectos mencionados en la respuesta anterior. Desde las funcionalidades, la estructura, los enlaces a otras páginas, usabilidad y navegabilidad.

¿Cuál es el mejor software para el desarrollo de la interfaz?

En la actualidad se manejan 3 herramientas: Sketch, Figma y Adobe XD, siendo Sketch la más popular.

¿Por qué consideras que es el mejor software?

Las 3 herramientas son bastante buenas, sin embargo, tomando en cuenta el aprendizaje y la interfaz Adobe XD sería la herramienta más amigable para los principiantes.

¿Existen diferencias técnicas en el desarrollo aplicaciones para iOS o Android?

La principal diferencia es netamente el lenguaje de programación con el que se desarrollan las aplicaciones para estas plataformas.

¿Existen diferencias a tomar en cuenta desde el punto de vista de diseño cuando se crean aplicaciones para IOS o Android?

Por supuesto! No solo a nivel de lenguaje de programación, sino que también a nivel estructural, por lo tanto a nivel de diseño tendrán diferencias notorias, ya que

estos dos sistemas tienen interfaces distintas las cuales se deben tomar en cuenta al momento de diseñar, como tipografías, diseño de botones, colores, etc.

¿Qué tipo de aplicaciones son las más utilizadas por los usuarios? ¿Cuáles llaman más la atención?

Es un poco complicado definir cuál sería la app más usada, me atrevería a decir que a lo que más le dedicamos tiempo es a las redes sociales, o a las apps de servicios como deliverys o bancos, recordemos que todo producto digital tiene un objetivo que cumplir; y las redes sociales al ser plataformas de entretenimiento, seguramente son las que más llaman la atención y esto genera que las marcas y empresas también hagan uso de las mismas para sus estrategias publicitarias.

¿Cuál es el target que más utiliza aplicaciones móviles?

Tenemos que entender que los dispositivos móviles están ya al alcance de todos y desde los más pequeños hasta el adulto mayor, por esta razón no podemos definir a primera instancia el target que usa más las apps, sino que antes de crear un producto se debe hacer un análisis del usuario al que está dirigido, pero si hablamos de manera general, la mayor cantidad de usuarios tienden a ser las generaciones siguientes a los millenials.

¿Cómo se debe probar una aplicación móvil?

Para probar un producto digital interactivo, en primera instancia se debe considerar un prototipo, luego existen varias formas de hacer testeos, como entrevistas cualitativas, análisis de dos alternativas, prototipado interactivo, pruebas de usabilidad, que son elementales para que el producto final tenga un buen funcionamiento.

¿Cuál es el proceso de diseño de una aplicación móvil?

El proceso generalmente inicia con el proceso iterativo fases del proceso de diseño centrado en el usuario, que se compone de 3 subfases: El análisis tanto del mercado en donde se desenvuelve la app y el análisis del usuario, la de elaboración en donde se elaboran “wireframes” que son prototipos en bocetos a lápiz y papel para luego realizar pruebas con estos bocetos. Y por último la instancia de prueba, en la que se validan las decisiones para verificar el buen funcionamiento con usuarios reales. Este proceso se repite hasta llegar al producto final. A manera de resumen, se debe: Conocer al usuario, definir las funciones de la app, proponer presentación, asignar las acciones que debe realizar el producto como venta online o GPS, etc. y al final integrar artes trabajadas en diseño.

¿Cómo hacer para que la App sea más interactiva o dinámica? Es decir, que se pueda pagar servicios, ver videos informativos, códigos QR, etc.

Para mejorar la interactividad de la app se debe considerar lo que llamamos Diseño de la Interacción (IXD) lo cual define la estructura y el comportamiento de las

interfaces, es decir, no sólo debemos tomar en cuenta las animaciones, los colores o lo bonito que se vea, sino la resolución del problema, que el usuario llegue al objetivo de manera rápida y fácil, y aquí entran en juego el diseño de la experiencia (UX) y el diseño de servicios, sin estos elementos, la interactividad puede verse afectada.

Anexo 4

Tema: Informar a través del diseño de una aplicación móvil sobre los puntos turísticos y actividades para la promoción de la Comuna de Olón.

Entrevistado: Javier Isaías Zamora Calvache - Guía Turístico y Bienes Raíces

Fecha: 5 de Julio, 2022

Medio: WhatsApp

¿Qué información considera indispensable de mencionar en una aplicación móvil?

Los mejores lugares de Olón.

¿Cuáles son los lugares más representativos de la Comuna de Olón, y por qué?

Los restaurantes, la playa, cascadas de Alex, porque son los atractivos más visitados y limpios y ecológicos que existen.

¿Cuál considera que es la actividad más importante de realizar por los turistas al llegar a Olón?

La playa y la aventura visitar cascadas de Alex, monos aulladores y una gran biodiversidad de flora y fauna.

¿Considera que la gastronomía es un factor importante en Olón?

Por supuesto.

¿Qué tipo de eventos se realizan en Olón? (Conciertos, fiestas, etc.)

Fiestas culturales del pueblo y tradiciones.

Anexo 5

Tema: Informar a través del diseño de una aplicación móvil sobre los puntos turísticos y actividades para la promoción de la Comuna de Olón.

Entrevistado: Jorge Soriano - Diseñador gráfico

Fecha: 28 de Junio, 2022

Medio: Zoom

¿Qué cromática es adecuado al momento de elaborar un mapa interactivo?

Tonos neutros para que el color no sea tan fuerte y para que las personas puedan captar rápido la atención.

¿Qué elementos interactivos se debería agregar en un mapa interactivo?

Uso a veces lo que es más web, por ejemplo, si yo le presento webs a clientes y se los presento desde Estigma mismo, porque tú puedes poner en un previo, puedes mostrarle prácticamente cómo hackear la página web con botones y cosas así.

¿Qué tamaño de letra es ideal para una aplicación móvil?

Como este es digital, te diría que mínimo, porque siempre nos han hecho problemas de cinta, incluso en impreso puede ser como que mínimo de texto 14 mínimo con títulos. Es que tú puedes variar bastante dependiendo del diseño, pero para que sea súper legible y puedan entender en los diferentes formatos como mínimo es 14 el tamaño.

¿Qué diagramación es ideal para un mapa interactiva?

Dependiendo de la información que tengas para poder implementar, porque a lo que he aprendido también bastante ya trabajando en la agencia, pues, así como que no puedes trabajar sin información previa, entonces tienes que saber todo el proyecto, cosas así para poder implementar y también puedes usar herramientas para que hay interacción

¿Qué formato es el más apropiado para un mapa interactivo?

Pacman y Workflow, ahora puedes usar así con interacción bastantes y que te ayudan a diseñar tú mismo. Es como Illustrator y tú lo haces y armas todo a tiempo, desde cinema puedes investigar. El PDF te puede servir, pero no te da muchas opciones como las de estas aplicaciones que te brindan ahora.

¿Qué tipo de software utiliza para la elaboración de un mapa interactiva?

Hay uno que se llama Invasión Adobe, pero para mí lo que es más completo es enigma, porque es incluso gratis online y lo puedes usar todo, así como que un Illustrator o el Photoshop mezclado con todo puedes hacer prototipos, cosas así. O sea que en ese programa digamos, puedes trabajar en línea en conjunto con más personas. Por ejemplo, estamos los tres metidos en una mesa de trabajo y estamos a la vez trabajando.



Anexo 6

Tema: Ícono de la aplicación móvil

Entrevistado: Jeffrey Yagual Gómez – Diseñador gráfico

Fecha: 23 de Enero, 2023

Medio: WhatsApp



Comentario:

Hay una observación que te podría servir. Lo del ícono del ubicador veo que dentro de la retícula que está de la aplicación hay un círculo. No sé si de cierta forma puedas hacer que la ola que sale del ubicador agarre esa forma y puedas hacer 3 olas. Creo que te serviría más y te ayudaría más, porque al momento de darle la forma del círculo, es que la aplicación que estás buscando que tiene que ver con TourOn es como tour activado entonces trataría de darle la forma del círculo porque no se si te has dado cuenta de que cuando aplastas un botón de on está dentro de un círculo entonces puedes hacer que la ola marque el círculo de cierta forma dentro de la retícula entonces le das fuerza al concepto que estás buscando.

Anexo 7

Tema: Recomendaciones de habitantes de la Comuna de Olón.

Fecha: 20 de Enero, 2023

Medio: Grupo de Facebook *Olón Life*



Jonn Lemon Hostel

No estamos en olon pero podria.os partivipar, estamos en nueva montaña,

22 min Me gusta Responder Más



Sixto Salinas

Montañita y olon o libertador bolivar son turistico

10 min Me gusta Responder Más



IOñ Fx

Pink iguana hoy y todos los viernes presentación de banda en vivo y reunión de gente local desde las 7:30  1

7 min Me gusta Responder Más



Toia Barrutia

Oloncheffit es un centro de entrenamiento ubicado en Olon. Te paso el contacto de Maxi 098 111 9052

12 h Me gusta Responder Más

Anexo 8

Tema: Visita a la Comuna de Olón

Fecha: 27 de Octubre, 2022 y 17 de Enero, 2023



Anexo 9

Tema: Aplicación móvil - Comuna de Olón

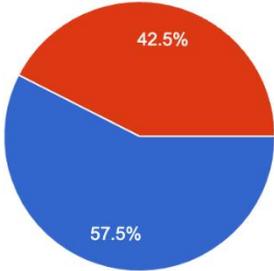
Entrevistado: Turistas nacionales y extranjeros

Fecha: 20 de Octubre, 2022

Medio: Google Forms

¿Qué software de celular utiliza usted?

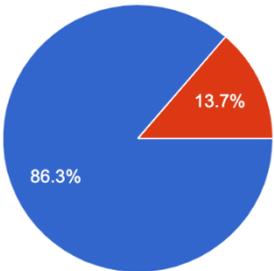
80 responses



- iOS (iPhone)
- Android (Samsung, Xiaomi, etc.)

¿Considera usted que es útil tener información sobre la comuna Olón en una aplicación móvil?

80 responses



- Sí
- No

¿En qué medio suele buscar información sobre lugares turísticos en la comuna Olón?

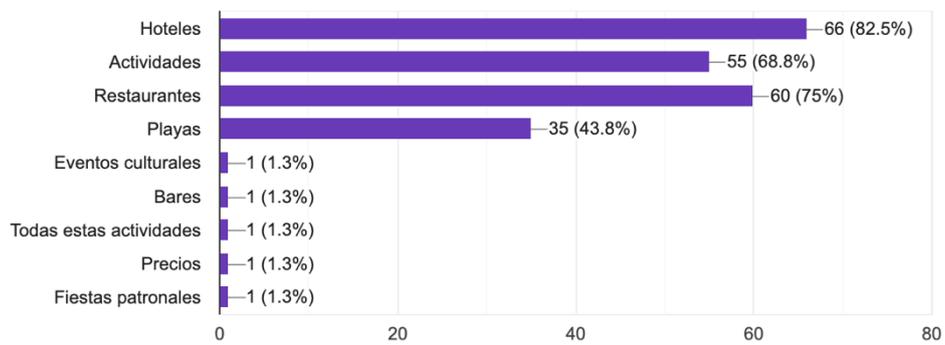
80 responses

Google
Google
Internet
Instagram
google
Internet
Instagram
Ninguno
En la PC

¿Qué información considera usted indispensable en una aplicación móvil de turismo?



80 responses



¿Qué lugares de la comuna Olón cree usted que deben estar en la aplicación móvil?

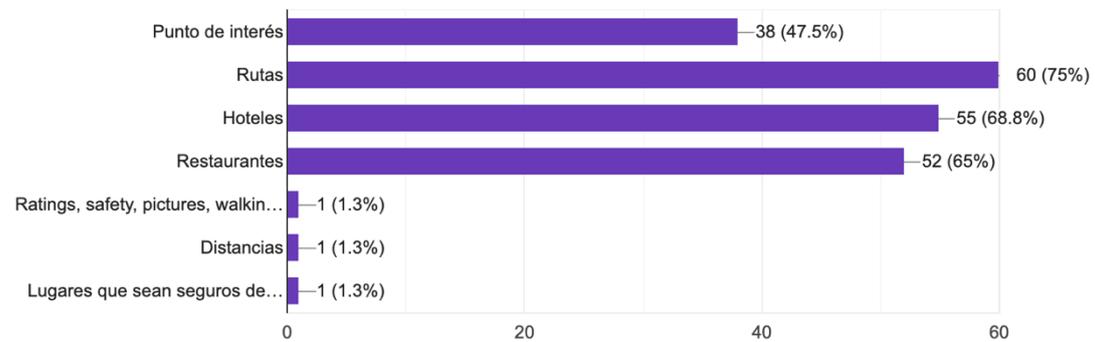
80 responses

Hoteles
Todas
Restaurante
Playa
Todas
la churreria
No se
Ubicación y categoría de restaurantes
Sitios de turismo

¿Qué tipo de información para usted es más importante en un mapa interactivo?



80 responses





**Presidencia
de la República
del Ecuador**



**Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes**



SENESCYT
Secretaría Nacional de Educación Superior,
Ciencia, Tecnología e Innovación

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Orellana Sola, María Belén** con C.C: # **0924040793** autor/a del trabajo de titulación: **Informar a través del diseño de una aplicación móvil sobre los puntos turísticos y actividades para la promoción de la Comuna de Olón**, previo a la obtención del título de **Licenciada en Diseño Gráfico** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **07 de febrero de 2023**

f. _____

B~O~S.

Nombre: **Orellana Sola, María Belén**

C.C: **0924040793**



Presidencia
de la República
del Ecuador



Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes



SENESCYT

Secretaría Nacional de Educación Superior,
Ciencia, Tecnología e Innovación

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Guzmán Asencio, Leslie Beatriz** con C.C: # **0956716617** autor/a del trabajo de titulación: **Informar a través del diseño de una aplicación móvil sobre los puntos turísticos y actividades para la promoción de la Comuna de Olón**, previo a la obtención del título de **Licenciada en Diseño Gráfico** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **07 de febrero de 2023**

f. Leslie Guzmán

Nombre: **Guzmán Asencio, Leslie Beatriz**

C.C: **0956716617**

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TÍTULO Y SUBTÍTULO:	Informar a través del diseño de una aplicación móvil sobre los puntos turísticos y actividades para la promoción de la Comuna de Olón.		
AUTOR(ES)	Orellana Sola, María Belén / Guzmán Asencio, Leslie Beatriz		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Jaramillo Valle, Félix Enrique		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Arquitectura y Diseño		
CARRERA:	Diseño Gráfico		
TITULO OBTENIDO:	Licenciatura en Diseño Gráfico		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	07 de febrero del 2023	No. DE PÁGINAS:	64
ÁREAS TEMÁTICAS:	Diseño de aplicación móvil		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Olón, aplicación móvil, app, mapa interactivo, diseño minimalista.		
RESUMEN/ABSTRACT			
<p>El presente trabajo de titulación tiene como objetivo diseñar una aplicación móvil que incentive el turismo en la Comuna de Olón, provincia de Santa Elena. El turismo es una de las principales fuentes de ingreso para los habitantes de Olón y mediante el uso de la investigación descriptiva con enfoque cualitativo se determinó que la comuna carece de canales efectivos de comunicación para conectar la demanda turística que existe y las posibilidades que Olón tiene para ofrecer. Diseñar una aplicación móvil con un mapa interactivo e información sobre lugares y actividades turísticas, es una solución para la falta de conocimiento tecnológico que aqueja la comuna. Con respecto al diseño, el enfoque se da tanto en la funcionalidad como en la estética minimalista.</p>			
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: Orellana Sola - +593 99 001 3224 Guzmán Asencio - +593 99 154 0081	E-mail: maria.orellana12@cu.ucsg.edu.ec leslie.guzman@cu.ucsg.edu.ec	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::	Nombre: Lcdo. Will Vergara Macías, MSc.		
	Teléfono: +593 99 590 4428		
	E-mail: will.vergara@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			