



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
IDE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**  
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES  
MULTIMEDIA E INGENIERÍA EN SISTEMAS MULTIMEDIA

**TEMA:**

APLICACIÓN MÓVIL PARA EL VENCIMIENTO DE PÓLIZAS

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:**  
INGENIERO EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA

**ELABORADO POR:**  
ARAUJO TORRES KAREN GEOVANNA  
VERA LÓPEZ LORENA MAYRA

**GUAYAQUIL, DEL 2012**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

## CERTIFICACIÓN

Certifico que el presente trabajo fue realizado en su totalidad por las Srtas. KAREN GEOVANNA ARAUJO TORRES y LORENA MAYRA VERA LÓPEZ, como requerimiento parcial para la obtención del título de INGENIERO EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA e INGENIERÍA EN SISTEMAS MULTIMEDIA.

Guayaquil, del 2012

Msc. Wellington Villota  
DIRECTOR DE TESIS

REVISADO POR

Lcdo. Víctor Hugo Moreno  
LECTOR

RESPONSABLE ACADÉMICO

Lcdo. Víctor Hugo Moreno  
DIRECTOR DE CARRERA



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA  
E INGENIERÍA EN SISTEMAS MULTIMEDIA

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

ARAUJO TORRES KAREN GEOVANNA  
VERA LÓPEZ LORENA MAYRA

DECLARAMOS QUE:

El proyecto de grado denominado Aplicación Móvil para el Vencimiento de Pólizas, ha sido desarrollado con base a una investigación exhaustiva, respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan al pie de las páginas correspondientes, cuyas fuentes se incorporan en la bibliografía.

Consecuentemente este trabajo es de nuestra autoría.

En virtud de esta declaración, nos responsabilizamos del contenido, veracidad y alcance investigativo del proyecto de grado en mención.

Guayaquil, del 2012

LOS AUTORES

ARAUJO TORRES KAREN GEOVANNA  
LORENA MAYRA VERA LÓPEZ



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

INGENIERÍA EN PRODUCCION Y DIRECCION EN ARTES MULTIMEDIA  
E INGENIERÍA EN SISTEMAS MULTIMEDIA

AUTORIZACIÓN

Nosotros, Araujo Torres Karen Geovanna y Vera López Lorena Mayra.

Autorizamos a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, la publicación, en la biblioteca de la institución del proyecto titulado: “Aplicación Móvil para el Vencimiento de Pólizas”, cuyo contenido, ideas y criterios son de nuestra exclusiva responsabilidad y autoría.

Guayaquil, del 2012

Araujo Torres Karen Geovanna

---

Vera López Lorena Mayra

---

# **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo a Dios por haberme permitido llegar hasta este punto y haberme dado salud para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor.

## **A mi Abuela la Lcda. Delia Quiñonez Rojas**

Por estar siempre presente en todo momento, por su dedicación, sus valores ya que gracias a ella no he desmallado y he perseverado hasta lograr mi objetivo propuesto, sobre todo por su gran amor y comprensión ante todo.

## **A mis Padres**

Por enseñarme el valor de levantarme cuando he caído en la desesperación, por constancia que lo caracterizan y que me ha infundado siempre, por el valor mostrado para salir adelante y por su amor.

## **A mis Maestros.**

Por haberme enseñado con sabiduría, amor y respeto para llegar a culminar mis estudios profesionales y lograr elaborar mi tesis con motivación y apoyo ya que en esta etapa he desarrollado más mis conocimientos adquiridos.

## **DEDICATORIA**

A Dios, por haberme dado la oportunidad de estar cada día en las aulas de clase, por darme fortaleza en mi corazón para solucionar problemas, por despejar mi mente y darme entendimiento y por darme a tan maravillosos ejemplares profesionales como lo han sido mis maestros.

A mis padres por haberme dado la dicha de estar junto a ellos, por creer en mí y darme confianza para seguir adelante. Especialmente por amarme como lo hacen.

Todo este trabajo lo dedico a todas las personas que han hecho que mi vida y mis días de carrera profesional sean especialmente maravillosos, y darme la oportunidad de tener un mejor futuro.

## **AGRADECIMIENTO**

Este proyecto ha sido gracias a todas aquellas personas que de alguna manera han hecho posible que yo culmine mis estudios profesionales.

Agradezco a mis padres por su apoyo incondicional y su gran amor a pesar de las adversidades que hemos tenido que batallar juntos, siguen estando a mi lado para disfrutar del gran futuro que me espera.

Gracias a mis compañeros y profesores por estar a mi lado, con quienes he compartido día a día las aulas de clases.

# **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a mis padres por los valores que me ha enseñado, por estar a mi lado y darme fuerza y perseverancia para llegar hasta aquí.

A mis profesores que cada día compartían conmigo sus conocimientos y han sabido guiarme y comprendido cuando no he logrado entender.

A mis compañeros por cada día que hemos compartido las aulas de clase, por su apoyo emocional para no dejar la carrera, por sus ocurrencias para lograr que ría y pensar cómo solucionar los problemas con mente fresca.



**FIRMA DEL DIRECTOR DE LA TESIS DE GRADO Y  
LECTORES**

---

**MSc. Wellington Villota**  
**Director de Tesis de Grado**

---

**Lcdo. Yamil Lambert**  
**Lector de Tesis de Grado**

---

**Lcdo. Víctor Hugo Moreno**  
**Lector de Tesis de Grado**

## **FIRMA DE LOS AUTORES DE LA TESIS**

---

**Araujo Torres Karen Geovanna**

---

**Vera López Lorena Mayra**

# TABLA DE CONTENIDO

<b>Introducción</b>	<b>Pág.7</b>
<b>Capitulo 1</b>	<b>Pág.2</b>
<b>1. Antecedentes</b>	<b>Pág.2</b>
<b>1.1.- Planteamiento del Problema</b>	<b>Pág.2</b>
<b>1.1.1.- Formulación del Problema</b>	<b>Pág.2</b>
<b>1.2.- Justificación del Proyecto</b>	<b>Pág.3</b>
<b>1.2.1.- Justificación Teórica</b>	<b>Pág.3</b>
<b>1.2.2.- Justificación Práctica</b>	<b>Pág.4</b>
<b>1.2.3.- Justificación Metodológica</b>	<b>Pág.4</b>
<b>1.3.- Objetivos del Proyecto</b>	<b>Pág.5</b>
<b>1.3.1.- Objetivo General</b>	<b>Pág.5</b>
<b>1.3.2.- Objetivos Específicos</b>	<b>Pág.5</b>
<b>1.4.- Marco Teórico</b>	<b>Pág.6</b>
<b>1.4.1.- Aplicaciones Móviles</b>	<b>Pág.6</b>
<b>1.4.2.- Ventajas y Desventajas de una Aplicación Móvil</b>	<b>Pág.7</b>
<b>1.4.2.1.- Ventajas</b>	<b>Pág.7</b>
<b>1.4.2.2.- Desventajas</b>	<b>Pág.8</b>
<b>1.4.3.- Beneficios Generales de una Aplicación Móvil</b>	<b>Pág.8</b>
<b>1.4.4.- Funcionalidades Standard</b>	<b>Pág.11</b>
<b>1.4.5.- Sistema Operativo Móvil</b>	<b>Pág.12</b>
<b>1.4.6.- Android – Sistema Operativo Móvil</b>	<b>Pág.13</b>
<b>1.4.7.- Características del Sistema Operativo Android</b>	<b>Pág.14</b>
<b>1.4.8.- Versiones del Sistema Operativo Android</b>	<b>Pág.14</b>
<b>1.4.9.- Programas de Desarrollo</b>	<b>Pág.15</b>
<b>1.4.10.- Herramientas de Desarrollo</b>	<b>Pág.15</b>
<b>1.4.11.- Framework De Desarrollo</b>	<b>Pág.15</b>
<b>1.4.12- Aseguradoras o Brokers</b>	<b>Pág.19</b>
<b>1.5.- Hipótesis Planteada</b>	<b>Pág.21</b>
<b>1.6.- Marco Metodológico</b>	<b>Pág.22</b>

1.6.1.-Tipo De Investigación	Pág.23
1.6.2.-Poblacion y Muestreo	Pág.23
1.6.3.- Técnicas e Instrumento para la Recolección de Datos	Pág.24
1.6.4.- Resultados De La Encuesta	Pág.26
1.6.4.1.- Demostración Gráfica De Los Resultados	Pág.26
1.6.4.2.- Resultado de la Entrevistas Realizadas	Pág.35
1.6.4.3.- Análisis e Interpretación de los Resultados	Pág.35
<b>Capitulo 2</b>	Pág.36
<b>2. Alternativa de Solución al Problema</b>	Pág.36
2.1.- Descripción del Proyecto	Pág.36
2.2.- Alcance	Pág.36
2.3.- Especificaciones Funcionales	Pág.38
2.3.1.- Diseño de Base de Datos	Pág.38
2.4.- Módulos del Proyecto	Pág.39
2.4.1.- Ingreso al Sistema	Pág.39
2.4.2.- Tipos de Póliza	Pág.40
2.4.3.- Consulta de Póliza	Pág.41
2.4.4.- Pago en Línea	Pág.41
2.4.5.- Chat en Línea	Pág.42
2.5.- Especificaciones Técnicas	Pág.42
2.6.- Funciones del Aplicativo	Pág.48
2.7.- Descripción De Los Usuarios	Pág.55
<b>Capítulo 3</b>	Pág.56
<b>3. Plan de Negocios</b>	Pág.56
3.1.- Definición del Sector Industrial	Pág.56
3.2 Identificación del Servicio	Pág.57
3.2.1 Características del Servicio	Pág.57
3.2.2 Productos Básicos	Pág.58
3.2.3 Ventajas Competitivas	Pág.59

<b>3.2.4 Investigación y Desarrollo</b>	Pág.60
<b>3.2.5 Estado de la Propiedad</b>	Pág.61
<b>3.3. Análisis del Mercado</b>	Pág.61
<b>3.3.1.- Análisis De La Demanda</b>	Pág.61
<b>3.3.1.1 Número de compradores actuales y futuros</b>	Pág.64
<b>3.3.2.- Segmentación Del Mercado Y Mercado Meta</b>	Pág.64
<b>3.3.3.- Análisis de la Oferta</b>	Pág.66
<b>3.4.- Plan De Mercadeo</b>	Pág.66
<b>3.4.1.- Estrategia De Introducción Al Mercado</b>	Pág.66
<b>3.4.2.- Estrategia de Ventas</b>	Pág.67
<b>3.4.3.- Estrategia de Precio</b>	Pág.68
<b>3.4.4.- Canales de Distribución</b>	Pág.68
<b>3.4.5.- Publicidad y Promoción</b>	Pág.68
<b>3.5 Análisis Técnico</b>	Pág.68
<b>3.6 Análisis Financiero</b>	Pág.69
<b>3.6.1 Inversión</b>	Pág.69
<b>3.6.2 Costo del Producto</b>	Pág.71
<b>3.6.3 Tir y Van</b>	Pág.71
<b>3.7 Análisis De Riesgo</b>	Pág.73
<b>3.7.1 Plan de Contingencia</b>	Pág.73
<b>3.8 Análisis Social</b>	Pág.74
<b>Capítulo 4</b>	Pág.76
<b>4. Conclusiones Finales</b>	Pág.76
<b>4.1. Recomendaciones</b>	Pág.77
<b>4.2 ANEXOS</b>	Pág.78
<b>4.2.1 Modelo de Encuesta</b>	Pág.77
<b>4.3 Bibliografía</b>	Pág.79

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 2-1: Especificaciones Técnicas</b>	Pág.47
<b>Tabla 2-2: Descripción de Usuarios</b>	Pág.55
<b>Tabla 3-3: Ventajas y Desventajas de la Segmentación de Mercado</b>	Pág.65
<b>Tabla 3-4: Costo del Hardware</b>	Pág.70
<b>Tabla 3-5: Costo del Software</b>	Pág.70
<b>Tabla 3-6: Costo del Personal Técnico</b>	Pág.70
<b>Tabla 3-7: Inversión Total</b>	Pág.65

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1-1: Marco Metodológico</b>	Pág.22
<b>Figura 2-11: Diseño de la base de datos</b>	Pág.38
<b>Figura 2-12: Ingreso del Usuario</b>	Pág.42
<b>Figura 2-13: Selección del tipo de póliza</b>	Pág.43
<b>Figura 2-14: Póliza de Vivienda</b>	Pág.43
<b>Figura 2-15: Póliza de aparatos electrónicos</b>	Pág.44
<b>Figura 2-16: Póliza de Salud</b>	Pág.44
<b>Figura 2-17: Póliza de Vehículo</b>	Pág.45
<b>Figura 2-18: Consulta</b>	Pág.45
<b>Figura 2-19: Pago</b>	Pág.46
<b>Figura 2-20: Formulario de Pago</b>	Pág.46
<b>Figura 2-21: Chat</b>	Pág.47
<b>Figura 2-21: Funciones del Aplicativo</b>	Pág.47
<b>Figura 2-22: Aplicación móvil 1</b>	Pág.48
<b>Figura 2-23: Aplicación móvil 2</b>	Pág.48
<b>Figura 2-25: Aplicación móvil 3</b>	Pág.49
<b>Figura 2-26: Aplicación móvil 4</b>	Pág.49
<b>Figura 2-27: Aplicación móvil 5</b>	Pág.50
<b>Figura 2-28: Aplicación móvil 6</b>	Pág.50

<b>Figura 2-30: Aplicación móvil 7</b>	<b>Pág.51</b>
<b>Figura 2-31: Aplicación móvil 8</b>	<b>Pág.51</b>
<b>Figura 2-32: Aplicación móvil 9</b>	<b>Pág.52</b>
<b>Figura 2-33: Aplicación móvil 10</b>	<b>Pág.52</b>
<b>Figura 2-34: Aplicación móvil 11</b>	<b>Pág.53</b>
<b>Figura 2-35: Aplicación móvil 12</b>	<b>Pág.53</b>
<b>Figura 2-36: Aplicación móvil 13</b>	<b>Pág.54</b>
<b>Figura 3-37: Tir y Van</b>	<b>Pág.72</b>

## **ÍNDICE DE GRÁFICOS**

<b>Figura 1-2: Estadística 1</b>	<b>Pág.26</b>
<b>Figura 1-3: Estadística 2</b>	<b>Pág.26</b>
<b>Figura 1-4: Estadística 3</b>	<b>Pág.27</b>
<b>Figura 1-5: Estadística 4</b>	<b>Pág.28</b>
<b>Figura 1-6: Estadística 5</b>	<b>Pág.28</b>
<b>Figura 1-7: Estadística 6</b>	<b>Pág.29</b>
<b>Figura 1-8: Estadística 7</b>	<b>Pág.30</b>
<b>Figura 1-9: Estadística 8</b>	<b>Pág.30</b>
<b>Figura 1-9: Estadística 9</b>	<b>Pág.31</b>
<b>Figura 3-31: Proyección de ventas en 2013</b>	<b>Pág.58</b>
<b>Figura 3-32: Crecimiento del uso de móviles</b>	<b>Pág.59</b>
<b>Figura 3-33: Uso de Internet Móvil</b>	<b>Pág.59</b>
<b>Figura 3-34: Aplicaciones móviles más usadas según el teléfono</b>	<b>Pág.60</b>
<b>Figura 3-35 Aplicaciones móviles más usadas según el sistema operativo</b>	<b>Pág.60</b>

# **RESUMEN EJECUTIVO**

## **CAPÍTULO I: ANTECEDENTES**

Este capítulo abarca temas tales como el planteamiento del problema, la formulación del problema, las justificaciones del proyecto tanto teórica como práctica y metodológica, los objetivos del proyecto, el marco teórico y metodológico, los tipos de investigación y el muestreo.

## **CAPÍTULO II: ALTERNATIVA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA**

En el siguiente capítulo se desarrollara la descripción del proyecto, el alcance, las especificaciones funcionales, los módulos del proyecto, especificaciones técnicas y las funciones del aplicativo y las descripciones de los usuarios.

## **CAPÍTULO III: PLAN DE NEGOCIO**

Se identificará e tipo de el sector industrial al que pertenece el proyecto, identificación del servicio, características de servicio, los productos básicos, la ventajas competitivas, la investigación desarrollo, el análisis del mercado , el análisis de la demanda, la segmentación del mercado y el mercado meta, el análisis de la oferta, plan de mercadeo y el análisis financiero.

## **CAPÍTULO IV: LAS CONCLUSIONES**

En este cuarto y último capítulo se mostrarán las conclusiones finales pertenecientes al proyecto sección en la cual se podrán observar las distintas recomendaciones que se les realizará tanto al usuario como a la empresa que accederá a este tipo de servicio para los teléfonos móviles con sistema operativo Android.



## **Introducción**

El desarrollo de innovadoras tecnologías tales como las aplicaciones a teléfonos móviles en las cuales se puede realizar casi todo lo que se hace en un desktop y a veces hasta más, cosas que van desde el entretenimiento, juego, información y ayuda en la vida diaria. Son un segmento en rápido crecimiento en el mercado móvil global que abre nuevas oportunidades de publicidad y negocio para todos los sectores.

Es muy importante tener conocimiento de las aplicaciones que poseen los móviles, debido a que con estos equipos nuestra vida diaria y profesional se tornaría más rápida. Es por eso que luego de un análisis realizado a un segmento de personas que poseen una póliza de seguro se ha llegado a la conclusión de que existe la necesidad de tener una aplicación móvil que les ayude o permita tener conocimiento del vencimiento y renovación de su póliza de seguro.

Debido a que en estos tiempos las personas llevan un ritmo de vida más rápido y con menos tiempo para cierto tipo de trámites o diligencia se llegó a la conclusión de que sería de mucha utilidad llevar el desarrollo de esta aplicación ya que de esta forma las personas que poseen algún tipo de póliza se evitarían y ahorrarían tiempo de ir a las oficinas de información para conocer el vencimiento de la misma.

La falta de experiencia y de información hacen que los usuarios se limiten con los Smartphone, y lo utilicen solo para llamar, mensajes y cámara sin tener el conocimiento de que con ellos pueden hacer su vida más fácil y rápida ya que no es solo un celular es un smarthphone que te permite hacer y realizar cosas que te servirán de mucha ayuda y que en ediciones anteriores no se podían hacer.

## **Capítulo 1**

### **Antecedentes**

#### **1.1.- Planteamiento del Problema**

Las empresas de seguros o bróker de seguros del Ecuador cuentan cada uno de ellas con un sitio web donde ofrecen información y servicios pero no cuentan con un programa o servicio que beneficie a su asegurado a través del teléfono inteligente, el cual le permita estar al día con el vencimiento de su póliza ayudándole a pagar la misma desde el punto o lugar que se encuentre sin la necesidad de acercarse a alguna oficina de la empresa evitando así un atraso o pérdida del seguro al cual se encuentra suscrito.

Además esta aplicación le ayuda a la aseguradora y bróker a tener a sus asegurados felices y con la satisfacción que la empresa se preocupa por ellos, ya que la aplicación es gratis.

Existen asegurados que les gustaría comunicarse con su ejecutiva de cuenta a cualquier hora para despejar dudas, por eso esta aplicación les da la opción del chat, donde podrán comunicarse de manera libre y en confianza.

Adicional a esto el pago de la póliza a veces es muy tedioso, e involucra salir del trabajo, casa y dirigirse al banco o al lugar que deba realizarlo, por eso esta aplicación le permitiría realizar el pago desde su teléfono móvil inteligente.

#### **1.1.1- Formulación del Problema**

En Guayaquil, ciudad con 2.350.915 números de habitantes, no se ha desarrollado una aplicación móvil para póliza de seguros, aplicación que permita al usuario estar al día con todo lo relacionado a su póliza y tenga la posibilidad de desarrollar el pago de la misma desde su teléfono móvil inteligente.

Las aseguradoras existentes en la ciudad de Guayaquil poseen páginas web donde dan a conocer información principal de su empresa más no brindar un servicio que beneficie a sus usuarios y a ellos como empresa, es por eso que se ha formulado la siguiente interrogante:

¿De qué manera las aseguradoras de la ciudad de Guayaquil benefician a sus usuarios brindándoles información y facilitándoles el pago de sus pólizas?

## **1.2 Justificación del Proyecto**

La justificación del proyecto nos ayuda a solucionar el problema anteriormente planteado y a conocer cual es la contribución del proyecto hacia la empresa y la sociedad. La justificación del proyecto se clasifica en tres importantes puntos tales como la Justificación Teórica, la Justificación Práctica y la Justificación Metodológica que se detallan a continuación:

### **1.2.1 Justificación Teórica**

Hoy en día todos los usuarios necesitan tener la información a la mano, saber lo que está pasando con sus trámites en este caso con su póliza de su seguro.

Ante la carencia de una aplicación móvil dirigida a una aseguradora se vio la necesidad de desarrollar una aplicación funcional y dirigida a aquellas personas que sean beneficiarias de algún tipo de seguro, se pensó en una aplicación móvil donde el asegurado podrá revisar desde la comodidad de su hogar o en cualquier lugar que se encuentre la fecha de vencimiento de su póliza y como podrá hacer para la renovación de la misma, la aplicación será funcional debido a que no solo podrá tener conocimiento sobre el vencimiento de la póliza sino que también podrá realizar el pago desde su celular por medio de sus tarjetas de crédito y podrá interactuar con algún funcionario de la aseguradora que le ayudara con alguna inquietud que tenga.

Este proyecto no solo servirá de ayuda a la persona asegurada, sino también a los beneficiarios o que quieran obtener un seguro. Los asegurados se darán cuenta que la aseguradora está pendiente de sus necesidades.

### **1.2.2 Justificación Práctica**

La Aseguradora a la cual este dirigido nuestro proyecto obtendrá numerosos beneficios con la creación de la aplicación móvil, entre ellos están, reconocimiento y prestigio ante sus usuarios debido a que les ayudará a estar al día con la renovación de su póliza y les permitirá realizar el pago de la misma por medio de la aplicación.

El resultado práctico del proyecto estará dirigido a las personas que tengan algún tipo de seguro ya sea este un seguro de vida o un seguro para sus bienes materiales, también está encaminado a dar el conocimiento necesario para que el usuario no tenga que perder su seguro por no acordarse del pago de las cuotas vencidas.

### **1.2.3 Justificación Metodológica**

El proyecto presentado se elaborará para mejorar la atención a los usuarios de la aseguradora dándoles a conocer el vencimiento y renovación de su póliza, a la vez permitiéndoles pagar la póliza por medio de la aplicación móvil.

Para lograr la realización de este proyecto se va a utilizar ciertos software de diseño y animación así también herramientas de programación, frameworks de desarrollo y emuladores para probar la funcionabilidad de la aplicación dentro del sistema operativo a que está dirigida en este caso sería el sistema operativo Android (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Dreamweaver, JQueryMobile, Phonegap, AndroidEmulator). Estas herramientas nos van a permitir que la

aplicación tenga funcionabilidad, atractivo visual y sin olvidar un punto importante que es el peso y la navegabilidad.

## **1.3 Objetivos del Proyecto**

### **1.3.1 Objetivo General**

Desarrollar una aplicación móvil que de facilidad al asegurado al momento de cancelar la cuota vencida de su póliza.

### **1.3.2Objetivos Específicos**

- Elaborar un diseño novedoso, de fácil manejo para los usuarios de la aseguradora.
- Crear un espacio para que el asegurado pueda estar al día con el vencimiento de su póliza.
- Obtener la base de datos de los asegurados, para el respectivo enlace con la aplicación.
- Incluir en el diseño un espacio para que el asegurado tenga conocimiento sobre la renovación de su póliza.
- Desarrollar un vínculo con la aseguradora para que el usuario pueda realizar su pago desde la aplicación móvil.
- Crear una sección de chat donde el usuario pueda interactuar con la aseguradora y despejar dudas.

- Facilitar la aplicación al usuario al momento de solicitar el servicio a la aseguradora.

## **1.4 Marco Teórico**

El desarrollo del marco teórico es la recolección de información antes y durante el proceso de redacción del proyecto información que se la obtendrá en bibliotecas u otras fuentes informáticas.

El marco teórico nos da a conocer información técnica y general del proyecto que se ignoren por falta de conocimientos.

La estructura de nuestro marco teórico se detalla a continuación:

### **1.4.1.- Aplicaciones Móviles**

Una aplicación móvil es un programa que se lo puede descargar en una app store (tiendas de aplicaciones) e instalarlo y acceder directamente desde el celular o algún otro tipo de aparato móvil inteligente.

La aplicación permite el acceso desde un dispositivo móvil a toda la información ya sea corporativa o de uso personal, tal como agendas de clientes, catálogos de productos y precios, lista de teléfonos de empleados, amigos o cualquier información textual.

Actualmente la fuerza de trabajo móvil requiere acceso a información corporativa tanto en la oficina como fuera de ella.

Con el creciente desarrollo de dispositivos móviles y tecnologías de redes inalámbricas ha sido perfeccionada la movilidad de los usuarios, de manera que ya no están obligados a realizar su trabajo en un lugar fijo.

## **1.4.2.- Ventajas Y Desventajas de una Aplicación Móvil**

### **1.4.2.1.- Ventajas**

- Permiten estar a la vanguardia en comunicaciones y sistemas de información.
- Desarrolladas para incrementar las capacidades y mercado de nuestros clientes.
- Los archivos sincronizados desde la PC, serán procesados en la base de datos de los sistemas centrales.
- La actualización de la información, puede ser en línea. Al tener consulta en línea, se tiene información actualizada.
- Facilidad de navegación.
- Permite a las compañías mejorar y ahorrar en la recolección de datos basada en papel.
- Mejora en la calidad de servicio a clientes.
- Aumento de productividad de los empleados.
- Toma de decisiones con mayor rapidez.
- Eliminación de incertidumbre del cliente.
- Minimiza los costos de comunicación para el acceso remoto a información.
- Existen algunas características que no son posibles en un sitio web móvil como

el GPS, la cámara o el micrófono.

- Aunque no dispongamos de Wi-Fi o de 3G podremos utilizar la aplicación que hemos descargado en nuestro dispositivo.
- Una aplicación puede utilizar toda la pantalla del dispositivo y proporcionar una mejor interfaz al usuario.
- La aplicación siempre estará visible en el escritorio del dispositivo, por lo que las oportunidades de que la utilice son mayores.

#### **1.4.2.2.- Desventajas**

- Para que un usuario pueda utilizar una aplicación primero debe descargársela, lo que requiere un mayor conocimiento y lealtad a la marca.
- Una aplicación tiene un desarrollo más costoso que un sitio web móvil ya que tienen que ser desarrolladas por separado.
- Las aplicaciones no están disponibles para ser descargadas en todos los dispositivos móviles.
- Como las aplicaciones se instalan en los dispositivos de los usuarios no pueden realizarse actualizaciones, así que las versiones antiguas deben mantenerse.

#### **1.4.3.- Beneficios Generales de una Aplicación Móvil**

*“Hoy en día la aplicación móvil es un requerimiento moderno para el mercado competitivo.”*

Para la empresa existen muchas razones, que la obligan tener una aplicación móvil.



- **Destacar la marca, identidad y imagen corporativa**

La aparecencia de iPhone ha revolucionado la manera de navegar de millones de personas. No es sorprendente, que mucha gente simplemente disfruta jugar con su móvil y utilizarlo para todos los propósitos.

Su diseño y el método de control con el dedo resultan muy naturales para un humano, y así gana el corazón de cualquiera. Y además, se puede llevarlo a cualquier parte en el bolsillo. Hasta el Internet te sigue, ahora los proveedores móviles se esfuerzan al máximo para ofrecer Internet más rápido y al menor precio, y las zonas WiFi gratuitas se hacen cada día más amplias – donde nunca las esperarías encontrar, como en la playa.

Para el negocio que tiene una buena aplicación móvil, esa tendencia abre sinfín de oportunidades de destacarse entre la competencia, fortalecer su marca y promover su imagen corporativa.

Es natural, que de la variedad de opciones la gente elegirá y recordará una que está literalmente en su bolsillo y disponible a cualquier hora (muchas App también funcionan offline). Además, el móvil siendo un dispositivo mucho más personal que el web, la relación establecida con los consumidores a través de una App móvil resulta más personal y duradera, que las relaciones que se establecen con los visitantes de la página web.

- **Atraer nuevos clientes, incluido clientes de otros segmentos de mercado, tanto geográficos, como demográficos**

Según los estudios, la mayoría de los usuarios de iPhone tienen entre 34-54 años y tienen los ingresos más altos que el nivel mediano. No sería beneficioso destacar tus productos o servicios justamente delante de este grupo de gente, adultos con el poder adquisitivo más alto

Una aplicación móvil también puede abrirte nuevos mercados geográficos, en particular si eres una emisora de televisión o radio, o vendedor de contenido

audio o video, ya que la misma aplicación móvil puede distribuirse en los mercados como Appstore o AndroidMarket de todo el mundo.

- **Aumentar la fidelidad de tus consumidores existentes**

Mientras es importante atraer los nuevos consumidores, es igual o más importante para el éxito de cualquier negocio que los consumidores existentes vuelvan a comprar. Cuando el cliente descarga tu aplicación y la instala en su dispositivo móvil, se abre un canal de comunicación directo entre tu negocio y el cliente, que tú puedes utilizar para informarle a tiempo sobre los nuevos productos, eventos especiales, promociones etc.

- **Recibir las opiniones de tus consumidores y aprovechar las redes sociales**

La aplicación móvil puede permitir a tus consumidores enviarte sus opiniones sobre tus productos o servicios de manera inmediata, así como compartir sus opiniones en las redes sociales, que aumenta tu exposición al mundo. También una aplicación móvil no tiene alternativa, cuando es conveniente enviar una queja o una solicitud de soporte, adjuntando la imagen del problema, como por ejemplo puede pasar en el caso de un ayuntamiento (por ejemplo: “aquí ha caído un árbol” – adjuntando la foto del árbol y la posición exacta en el mapa).

- **Las analíticas sobre tus consumidores**

Una aplicación móvil bien diseñada puede permitirte tener analíticas sobre las funcionalidades que están utilizando la gente que ha descargado tu App, como cambia su interés durante el tiempo, como afectan las campañas que hacen los intereses de tus consumidores etc. Esta información es crítica en cualquier negocio y te ayuda a tomar decisiones estratégicamente correctas a la hora de priorizar las actividades y proyectos de tu empresa.

- **Utilizar alguno de los modelos de negocio móviles para monetizar la aplicación (por ejemplo, añadir publicidad)**

Según el análisis de los expertos, publicidad generará 25% de los ingresos totales del mercado de aplicaciones móviles en el año 2013. Es especialmente actual para las compañías como emisoras de radio o TV, para los cuales publicidad es uno de las principales fuentes de ingresos, pero también puede ser importante como un método de monetizar la aplicación si la empresa es pequeña y no dispone de recursos suficientes para financiar todo el desarrollo.

#### **1.4.4.- Funcionalidades Standard**

En la actualidad la lista de funcionalidades estándares incluye los siguientes módulos:

- Desarrollar versiones para iPhone y Android con funcionalidad parecida.
- Pantalla de inicio (splashscreen).
- Lectores de listas de artículos de contenido, noticias, agenda, programación, eventos etc.
- Lista y reproducción de Videos.
- Lector de audios (podcasts), lista y reproducción.
- Streaming audio.
- Streaming video.
- Formularios de soporte, contacto, suscripción, reserva etc.
- Galería de imágenes
- Lector de código de Barras.
- Integración con redes sociales como facebook o twitter.

- Mapas, rutas, relocalización.
- Catálogo de productos de la tienda.
- Lector de documentación pdf etc.
- Base de datos offline (directorio de empresas, páginas amarillas, catalogo fijo u otro contenido que cambia relativamente poco).
- Publicidad (incluidas plataformas iAd, Admob, etc.)
- Push notifications a través de urban airship
- La funcionalidad que tendrá la aplicación será de base de datos offline ya que se va a utilizar la base de datos que nos proporcione la aseguradora de aquellas personas que sean usuarias del servicio de seguros, y así poder tener los datos necesarios para poder llevar a cabo la funcionalidad de la aplicación.

#### **1.4.5.- Sistema Operativo Móvil**

Un **sistema operativo móvil** o **SO móvil** es un sistema operativo que controla un dispositivo móvil al igual que los PC utilizan Windows o Linux entre otros. Sin embargo, los sistemas operativos móviles son mucho más simples y están más orientados a la conectividad inalámbrica, los formatos multimedia para móviles y las diferentes maneras de introducir información en ellos.

Es fundamental que un sistema operativo disponga de una gran variedad de aplicaciones de alta calidad. Aunque no todas sean útiles para todo el mundo, lo que cuenta es que cada uno tenga la posibilidad de personalizar su móvil hasta el mínimo detalle.

Por ejemplo: un mapa del metro de Taipei o una aplicación para monitorizar la glucosa en un diabético pueden no tener ningún interés para ti pero ser de vital importancia para otros.

La clave es que todos encuentren lo que buscan, lo que necesitan. Para conseguir esto, las diferentes plataformas de aplicaciones tienen que exigirse al máximo. No todas lo hacen.

### **1.4.6.- Android - Sistema Operativo Móvil**

Android es un sistema operativo para dispositivos móviles. Está basado en GNU/Linux que inicialmente fue desarrollado por Google. La presentación de la plataforma Android se realizó el 5 de noviembre de 2007 junto con la fundación Open Handset Alliance, un consorcio de 48 compañías de hardware, software y telecomunicaciones comprometidas a la promoción de estándares abiertos para dispositivos móviles.

Esta plataforma permite el desarrollo de aplicaciones por terceros (personas ajenas a Google), para lo cual, los desarrolladores deben de escribir código gestionado en el lenguaje de programación Java y controlar los dispositivos por medio de bibliotecas desarrolladas o adaptadas por Google, es decir, escribir programas en C u otros lenguajes, utilizando o no las bibliotecas de Google (compilándolas a código nativo de ARM). Sin embargo, este esquema de desarrollo no es oficialmente soportado por Google. La mayoría del código fuente de Android ha sido publicado bajo la licencia de software Apache, una licencia de software libre y código fuente abierto.

### **1.4.7.- Características del Sistema Operativo Android**

- **Framework de aplicaciones:** permite el reemplazo y la reutilización de los componentes.
- **Navegador integrado:** basado en el motor open Source **WebKit**.

- **SQLite:** base de datos para almacenamiento estructurado que se integra directamente con las aplicaciones.
- **Multimedia:** Soporte para medios con formatos comunes de audio, video e imágenes planas (MPEG4, H.264, MP3, AAC, AMR, JPG, PNG, GIF).
- **Máquina virtual Dalvik:** Base de llamadas de instancias muy similar a Java.
- **Telefonía GSM:** dependiente del terminal.
- **Bluetooth, EDGE, 3g y Wifi:** dependiente del terminal.
- **Cámara, GPS, brújula y acelerómetro:** Dependiente del terminal.
- **Pantalla Táctil.**

#### **1.4.8.- Versiones del Sistema Operativo Android**

- 1.5 Cupcake
- 1.6 Donut
- 2.1 Eclair
- 2.2 Froyo
- 2.3.x Gingerbread
- 3.x.xHoneycomb
- 4.0.x Ice CreamSandwich

#### **1.4.9.- Programas de Desarrollo**

#### **1.4.10.- Herramientas de Desarrollo**

- **Dreamweaver CS5.5:** Adobe Dreamweaver CS5.5 es la aplicación que lidera el sector de la edición y creación de contenidos web. Proporciona funciones visuales y de nivel de código para crear diseños y sitios web basados en

estándares para equipos de sobremesa, teléfonos inteligentes, tabletas y otros dispositivos.

- **Photoshop:** Adobe Photoshop es una aplicación para la creación, edición y retoque de imágenes. Es desarrollado por la compañía Adobe Systems. Se lanzó originalmente para computadoras Apple, pero luego saltó a la plataforma Windows.

Este programa se ha hecho muy popular, incluso fuera del ámbito informático, llegándose incluso a usar la palabra "photoshop" para hacer referencia a una foto que ha sido retocada digitalmente. De hecho se ha llegado a emplear la palabra "photoshop" como verbo: photoshpear (photoshopping en inglés).

- **Android Emulator:** El SDK de Android incluye un emulador de dispositivo móvil, un dispositivo móvil virtual que se ejecuta en su computadora. El emulador le permite desarrollar y probar aplicaciones para Android sin necesidad de utilizar un dispositivo físico.

#### **1.4.11.- Framework De Desarrollo**

- **FrameWork:** es un concepto sumamente genérico, se refiere a “ambiente de trabajo, y ejecución”, por ejemplo “.Net” es considerado un “framework” para desarrollar aplicaciones (Aplicaciones sobre Windows). En general los framework son soluciones completas que contemplan herramientas de apoyo a la construcción (ambiente de trabajo o desarrollo) y motores de ejecución (ambiente de ejecución).
- **jQuery:** Para simplificar, podríamos decir que jQuery es un framework Javascript, pero quizás muchos de los lectores se preguntarán qué es un framework. Pues es un producto que sirve como base para la programación avanzada de aplicaciones, que aporta una serie de funciones o códigos para realizar tareas habituales. Por decirlo de otra manera, framework son unas librerías de código que contienen procesos o rutinas ya listos para usar. Los programadores utilizan los frameworks para no tener que desarrollar ellos

mismos las tareas más básicas, puesto que en el propio framework ya hay implementaciones que están probadas, funcionan y no se necesitan volver a programar.

Por ejemplo, en el caso que nos ocupa, jQuery es un framework para el lenguaje Javascript, luego será un producto que nos simplificará la vida para programar en este lenguaje. Como probablemente sabremos, cuando un desarrollador tiene que utilizar Javascript, generalmente tiene que preocuparse por hacer scripts compatibles con varios navegadores y para ello tiene que incorporar mucho código que lo único que hace es detectar el browser del usuario, para hacer una u otra cosa dependiendo de si es Internet Explorer, Firefox, Opera, etc. jQuery es donde más nos puede ayudar, puesto que implementa una serie de clases (de programación orientada a objetos) que nos permiten programar sin preocuparnos del navegador con el que nos está visitando el usuario, ya que funcionan de exacta forma en todas las plataformas más habituales.

- **jQuery Mobile:** jQuery Mobile es un framework desarrollado por jQuery que combina HTML5 y jQuery para la creación de portales web móviles. Nos permite generar aplicaciones cuya apariencia será siempre la misma independientemente del dispositivo desde el que acceda un usuario siempre que este usuario acceda desde un dispositivo que acepte HTML5.

Este framework nos provee de ciertas herramientas que nos hacen la tarea de crear una página mucho más sencilla. Con unas pocas asignaciones de atributos HTML podremos generar increíbles interfaces muy usables y accesibles.

- **Theme Roller:** es una herramienta web que nos permite crear temas personalizados para nuestras aplicaciones móviles sin necesidad de escribir una sola línea de código CSS. Sólo hay que arrastrar y soltar algunos componentes para crear verdaderas obras de arte. Luego, podemos



compartirlas mediante su URL o descargarlas en un archivo ZIP, listas para producción.

- **Phonegap:** Es una implementación de código abierto de estándares abiertos. Eso significa que los desarrolladores y empresas pueden utilizar PhoneGap para aplicaciones móviles que están libres, comercial, de fuente abierta, o cualquier combinación de éstos.  
Desde que ganó la Web 2.0 Expo de competencia LaunchPad en abril de 2009, PhoneGap ha sido ampliamente reconocido como un cambio de juego para el desarrollo de aplicaciones móviles. El código ha sido descargado más de 600.000 veces y miles de aplicaciones creadas con PhoneGap están disponibles en las tiendas de aplicaciones móviles y directorios. Echa un vistazo a algunos de ellos aquí.
- **Base de Datos:** Una base de datos cuya abreviatura es *BD*, es una entidad en la cual se pueden almacenar datos de manera estructurada, con la menor redundancia posible. Diferentes programas y diferentes usuarios deben poder utilizar estos datos. Por lo tanto, el concepto de base de datos generalmente está relacionado con el de redya que se debe poder compartir esta información. De allí el término **base**. "Sistema de información" es el término general utilizado para la estructura global que incluye todos los mecanismos para compartir datos que se han instalado.
- **SQLite:** Es una biblioteca en el proceso que implementa un sistema autónomo, sin servidor, configuración cero, el motor transaccional de base de datos SQL. El código de SQLite es de dominio público y por lo tanto libre para el uso para cualquier propósito, comercial o privado, es un sistema integrado de base de datos SQL. A diferencia de la mayoría de las otras bases de datos SQL, SQLite no tiene un proceso servidor independiente. SQLite lee y escribe directamente a los archivos de disco normal.

Una completa base de datos SQL con varias tablas, índices, triggers y vistas, está contenida en un archivo de disco único. El formato de archivo de base de datos es multi-plataforma - que libremente puede copiar una base de datos entre los sistemas de 32-bit y 64-bit o entre arquitecturas big-endian y little-endian.

- **Ripple Emulator:** Ripple es un emulador de entorno multi-plataforma móvil que se ejecuta en un navegador web y es hecho a medida a las pruebas de HTML5 de aplicaciones móviles. Ripple trata de reducir los problemas que enfrentan los desarrolladores de aplicaciones móviles que se causan por la fragmentación de la plataforma actual en el mercado.

Ofrece la capacidad de mirar bajo el capó de sus aplicaciones móviles, ganando una visibilidad completa de lo que se está haciendo. Se permite el uso de sus herramientas que existen para realizar la depuración de JavaScript, DOM HTML de inspección, pruebas automatizadas, así como de múltiples dispositivos y la emulación de una resolución de pantalla en tiempo real sin tener que implementar la aplicación móvil o reiniciar el emulador.

Ripple se construye como una extensión de Chrome, se ejecuta como parte del navegador Chrome y se aprovecha de nuestros servicios back-end para llevar a cabo alguna de las operaciones más complejas.

#### **1.4.12- Aseguradoras o Brokers**

**Broker.-** Los brokers son aquellas personas encargadas de actuar como intermediarios entre los vendedores de negocios y los compradores de los mismos, a fin de posibilitar el acercamiento de las partes y conciliar, una fácil y buena negociación. Una buena analogía que se puede realizar para entender más a fondo que es un broker, es comparando estos con los corredores de bienes raíces, que se encargan de buscar a los vendedores de bienes para acercarlos a

los posibles compradores, con el propósito de obtener una comisión por dicho acto; algo así son a su vez los brokers que a diferencia de los corredores no venden bienes, sino empresas.

Una importante característica que poseen los brokers es su manera de operar, pues estos no buscan tanto como su definición lo dice a los compradores y a los vendedores; estos últimos son los que por lo general buscan a los brokers, ya que estos facilitan, como ya se dijo anteriormente, el proceso de negociación. Otra importante característica que se puede mencionar acerca de los brokers, son su asesoramiento y acompañamiento a las partes durante todo el proceso de negociación; con el propósito que la misma sea realizada no solo bajo todos los parámetros legales, sino a su vez para que beneficie a ambas partes.

- **Broker de seguros.**-Un **corredor de seguros** es una persona u empresa que actúa como intermediario de varias compañías aseguradoras, sin estar vinculado en exclusiva a ninguna de ellas, comercializando contratos de seguro a sus clientes. En el mundo anglosajón se lo conoce como bróker.
- **Seguro.**- el seguro es un contrato mediante el cual una de las partes, el asegurador, se obliga, a cambio del pago de una prima, a indemnizar a la otra parte, dentro de los límites convenidos, de una pérdida o un daño producido por un acontecimiento incierto; o a pagar un capital o una renta, si ocurre la eventualidad prevista en el contrato.
- **¿Qué es una póliza?**  
Es un contrato por medio del cual una de las partes que se conoce como la Compañía de Seguros, se obliga, a cambio del pago de una prima, a indemnizar a la otra parte (el Asegurado) dentro de los límites convenidos, de una pérdida o daño producido por un acontecimiento incierto; o a pagar un capital o una renta, si ocurre la eventualidad prevista en el contrato.
- **¿Cuánto tiempo dura una póliza?**

El tiempo de duración de una póliza depende de lo que se pacte en la negociación, pero por regla general el seguro tiene una duración de un año.

- **¿Qué cubre el seguro?**

El seguro cubre los eventos futuros e inciertos que ocurra en forma accidental, súbita e imprevista y que ocasione una pérdida patrimonial o lesiones a las personas, siempre y cuando este evento no esté excluido de las condiciones generales, particulares y especiales establecidas en la póliza.

- **¿Qué se puede asegurar?**

Es asegurable todo aquello en lo que el Asegurado posee un "interés Asegurable".

- **Seguro de Vida.** Mi familia necesita esta protección y yo se la debo; porque si me muero o me incapacito mis seres queridos sufrirán, porque sin Seguro de Vida el sufrimiento es doble. Por cubrirme de un evento inesperado y me curo en sano, además tengo una garantía a otorgar a quienes haya incluido como beneficiarios, cuando fallezca.

- **Seguro de Vehículo.** Un seguro de vehículos, al contratarlo estoy protegida por cualquier suceso imprevisto que se de en el tiempo de contratación del mismo, disminuyendo en gran manera el valor por mi parte a ser cancelado al darse una pérdida parcial o total a mi auto. La razón por la que uno escoge el seguro es para proteger sus activos, bienes inmuebles, o su vida ante cualquier hecho fortuito que pueda suceder.

El seguro del automóvil es un contrato de seguro que cubre los riesgos creados por la conducción de automóviles en caso de causar un accidente.

Existe una modalidad básica, cuya contratación es obligatoria por los propietarios de todo vehículo, denominada por ello *seguro obligatorio del automóvil* que cubre la responsabilidad civil del propietario y del conductor del

vehículo en el caso de que no sean la misma persona por los daños y lesiones que causen a terceros. Incluye también la defensa jurídica hasta ciertos límites. Esta modalidad está regulada de forma detallada por la normativa estatal.

Además del SOAT es importante tener un seguro que ampare al vehículo y a su propietario o conductor, pues tener un seguro es la manera más sencilla de proteger su patrimonio.

- **Seguro de Equipo Electrónico.-** Es un contrato que se realiza para proteger su equipo en caso de robo, daño o algún otro percance.

## **1.5.- Hipótesis Planteada**

A través del desarrollo de la aplicación móvil para el vencimiento de pólizas se espera demostrar que el móvil para los usuarios será una herramienta de mucha ayuda debido a que el usuario podrá tener acceso a su información de una forma sencilla y cómoda sin la necesidad de acercarse a las agencias de su aseguradora.

## **1.6.- Marco Metodológico**

En general se puede afirmar que el Marco metodológico refiere el diseño y explicación de cómo se van a interpretar, recolectar y procesar los datos de la investigación.

Contiene las estrategias para comprobar el logro de los objetivos empíricos de la investigación.

En este tema se presenta la metodología que permitió desarrollar el presente documento. Se muestran aspectos como el tipo de investigación, las técnicas y procedimientos que fueron utilizados para llevar a cabo dicha investigación.

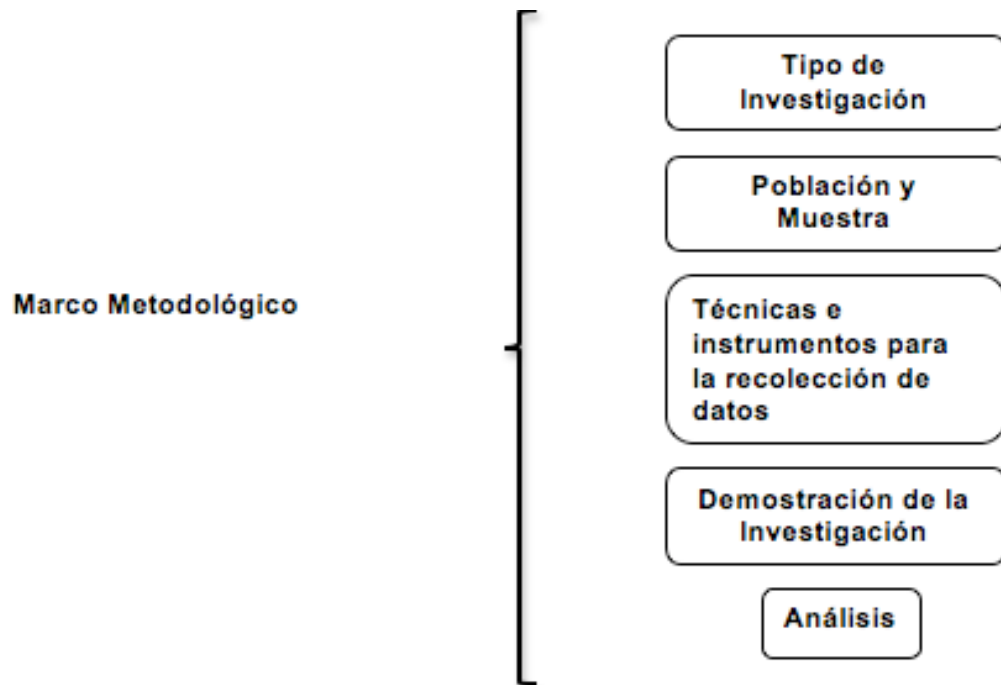


Figura 1-1: Marco Metodológico

### 1.6.1.-Tipo De Investigación

El tipo de investigación que se utilizó para la recolección y tabulación de datos en este proyecto es la investigación Cualitativa y Descriptiva.

- La investigación cualitativa es de carácter exploratorio que pretende determinar aspectos diversos del comportamiento humano, las personas a las que se les aplica este tipo de investigación representan a las clases sociales de una determinada colectividad.
- La investigación descriptiva es aquella consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables.

## 1.6.2.-Poblacion y Muestreo

Dado a que no se cuenta con una información estadista de estudios previos realizados se utilizará la siguiente fórmula para calcular el tamaño de la muestra con una población desconocida

$$n = \frac{Z_{\alpha}^2 \times p \times q}{d^2}$$

Explicación de las variables:

**Z**= Nivel de confianza, es la probabilidad de que la estimación efectuada se ajuste a la realidad donde el nivel de confianza vendría a ser el 95%= 1.96

**p**= probabilidad de éxito o proporción esperada, si se desconoce los datos de la probabilidad esperada el valor que se le asigna a p es de 0.50 que vendría a ser el 50%) este valor a su vez maximiza el tamaño de la muestra.

**q**= probabilidad de fracaso los datos de la variable q se los obtiene por medio de la formula 1 – p donde el valor de la variable sería 0.50.

**d**= es la precisión que se desea para el estudio

Sustituyendo los datos se obtiene:

z= 1.96 (para una seguridad del 95%)

p=0.50 (porque se desconoce el la proporción esperada)

q=0.50 (1-p)

d=0.05

$$n = \frac{1.96^2 \times 0.5 \times 0.5}{0.05^2}$$

$n = 384$

Se ha llegado a la conclusión de que se deben realizar 384 encuestas para conocer el grado de aceptación de la aplicación en los habitantes de la ciudad de Guayaquil.

### **1.6.3.- Técnicas e Instrumento para la Recolección de Datos**

Para la recolección de datos y conocer cuál sería el grado de aceptación de nuestra aplicación se emplearan las siguientes técnicas de investigación: Encuesta y Entrevistas.

En la encuesta se elaborarán preguntas cerradas sobre el servicio y los beneficios que brinda la aseguradora al usuario y se dará a conocer la aplicación a desarrollar.

Modelo de la encuesta a realizar:

#### **Marque con un visto su respuesta**

1. ¿Posee algún tipo de seguro privado?

SI  NO

2. ¿Usted tiene siempre presente el la fecha de vencimiento de su póliza?

SI  NO



3. ¿Su aseguradora le recuerda mensualmente la fecha del vencimiento de su póliza?

SI  NO

4. ¿Tiene usted teléfono Smartphone o inteligente?

SI  NO

5. ¿Le gustaría entrar desde su teléfono a su póliza para ver la fecha de vencimiento de la misma?

SI  NO

6. ¿Le gustaría mantener comunicación constante con su ejecutiva de cuenta de su póliza de seguro?

SI  NO

7. ¿Le gustaría poder cancelar su póliza de seguro por medio de alguna aplicación móvil desde su celular?

SI  NO

8. ¿Cree Ud. conveniente el uso de una aplicación móvil que permita llevar el control de su póliza?

SI  NO

9. ¿Utilizaría está aplicación?

SI  NO

## **1.6.4.- Resultados De La Encuesta**

### **1.6.4.1.- Demostración Gráfica De Los Resultados**

1.

SI  NO

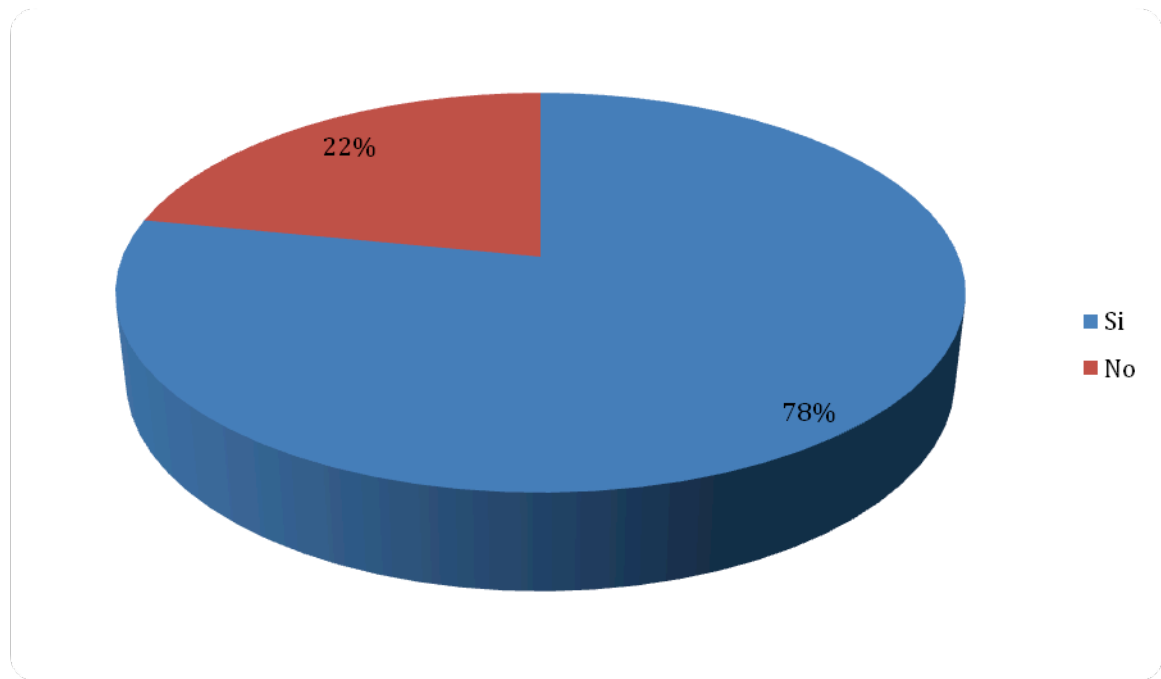


Figura 1-2: Estadística1

En el cuadro estadístico 1-2 se puede observar que un 22% por ciento de las personas no posee ningún tipo de seguro y el otro 78% por ciento si ya sea de carro vivienda o salud.

2. ¿Usted tiene siempre presente la fecha del vencimiento de su póliza?

SI  NO

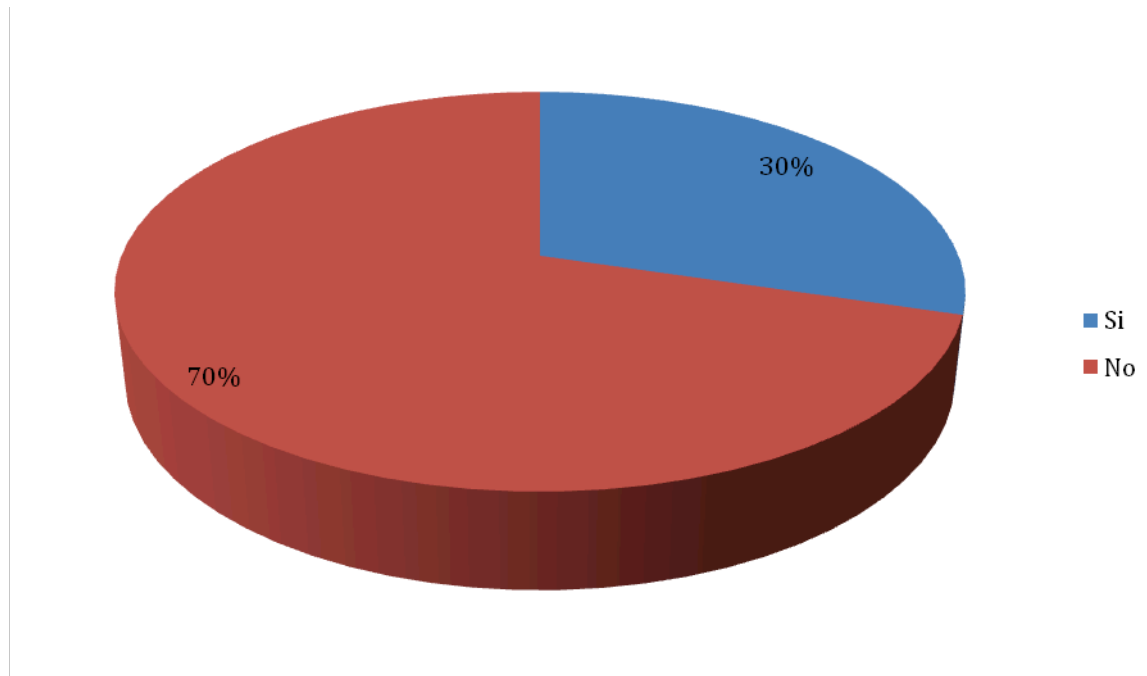


Figura 1-3: Estadística 2

En la figura 1-3 se observa que un 70% de la población encuestada no tiene presente la fecha del vencimiento de su póliza y el 30% restante si tienen presente su fecha de vencimiento.

3. ¿Su aseguradora le recuerda mensualmente la fecha del vencimiento de su póliza?

SI  NO

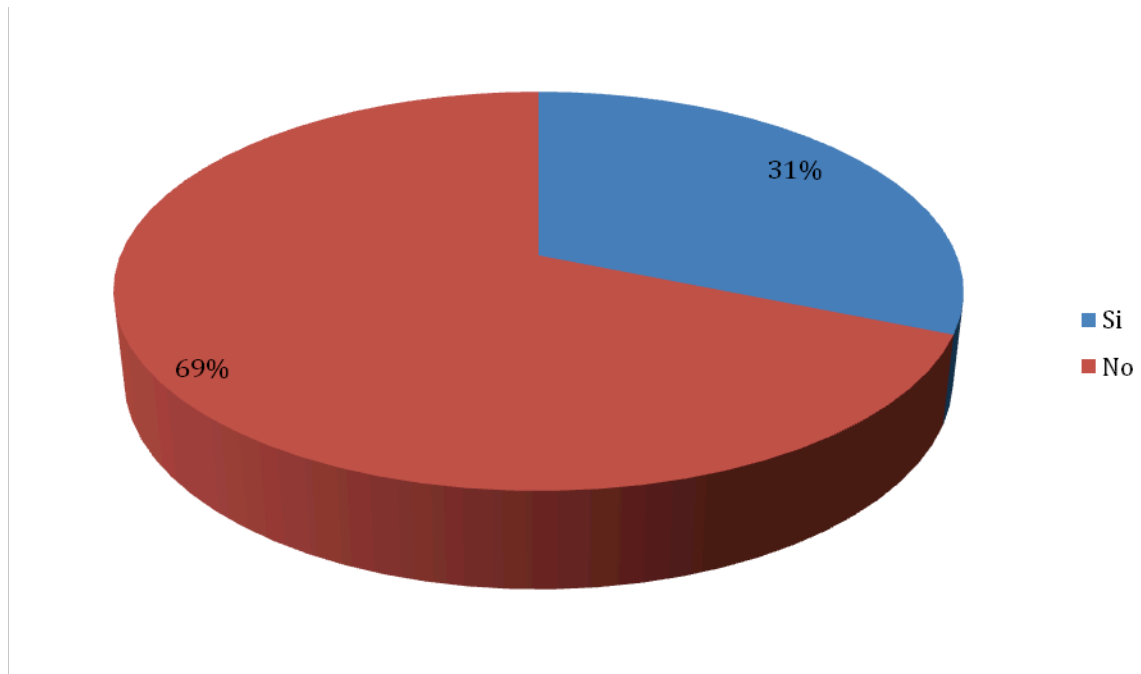


Figura 1-4: Estadística 3

La gráfica anterior se muestra que el 69% por ciento de los encuestados su aseguradora le recuerda mensualmente el vencimiento de su póliza y el otro 31% por ciento no.

4. ¿Tiene usted teléfono Smartphone o inteligente?

SI  NO

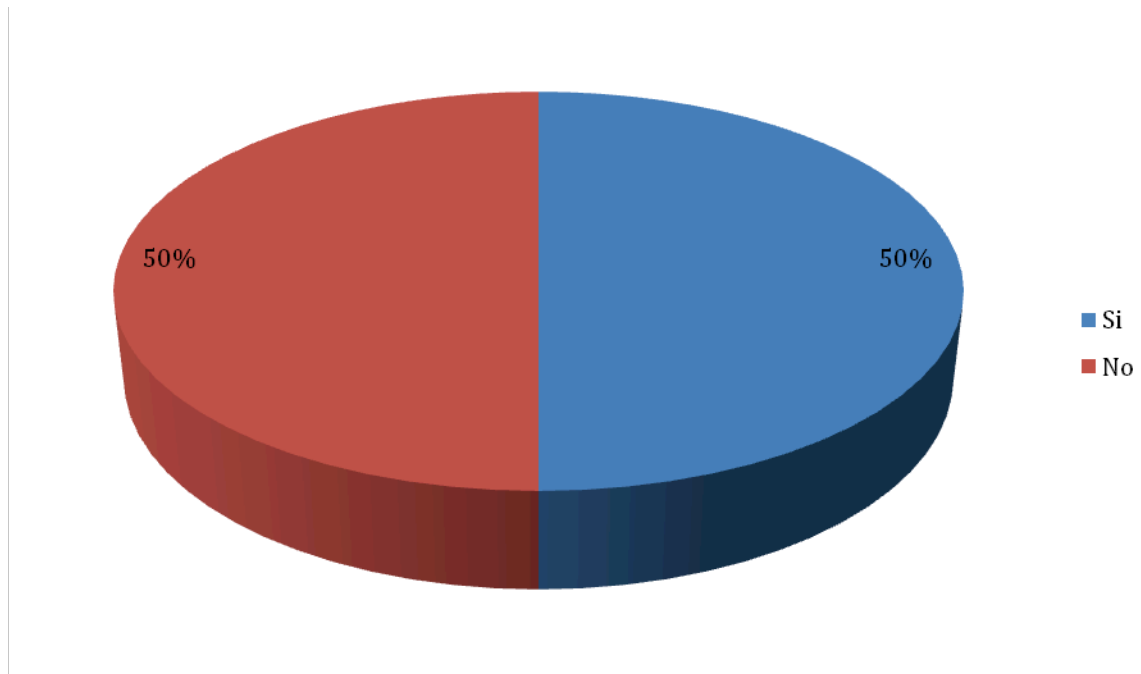


Figura 1-5: Estadística 4

En el gráfico 1-5 se muestra que el 50% de las personas que se les realizó la encuesta tienen un teléfono inteligente.

5. ¿Le gustaría entrar desde su teléfono a su póliza para ver la fecha de vencimiento de la misma?

SI  NO

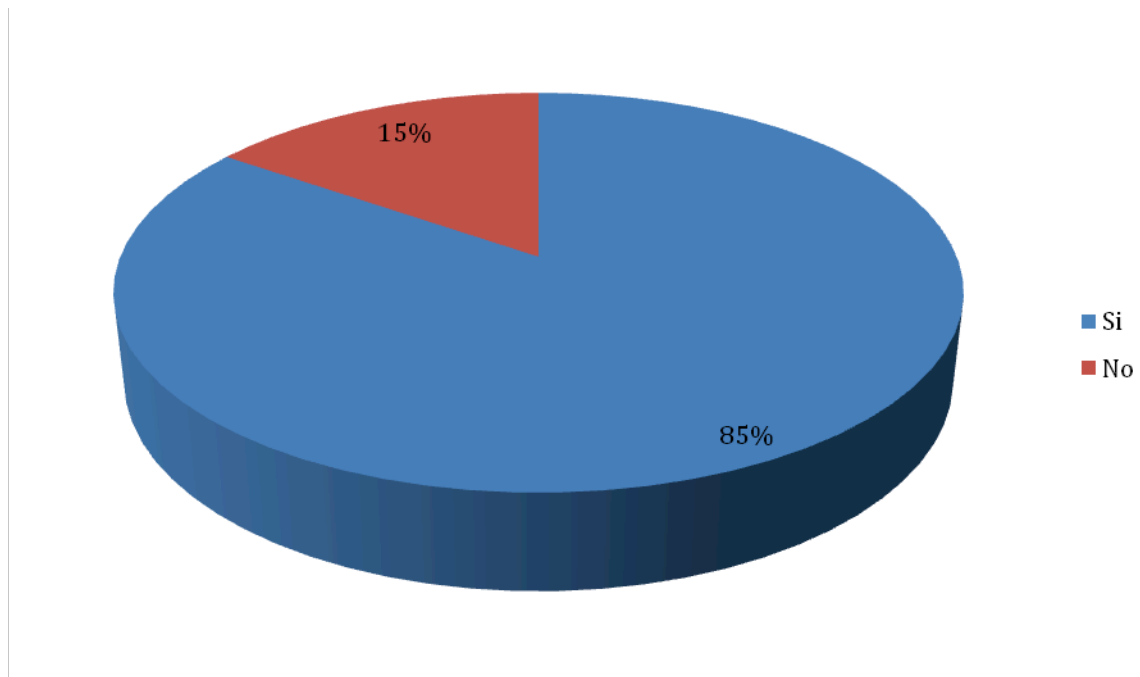


Figura 1-6: Estadística 5

En la gráfica 1-6 el 85 % de las personas encuestadas les gustaría entrar desde su teléfono móvil a su póliza para ver la fecha de vencimiento de la misma.

6. ¿Le gustaría mantener comunicación constante con la ejecutiva de cuenta de su póliza de seguro?

SI  NO

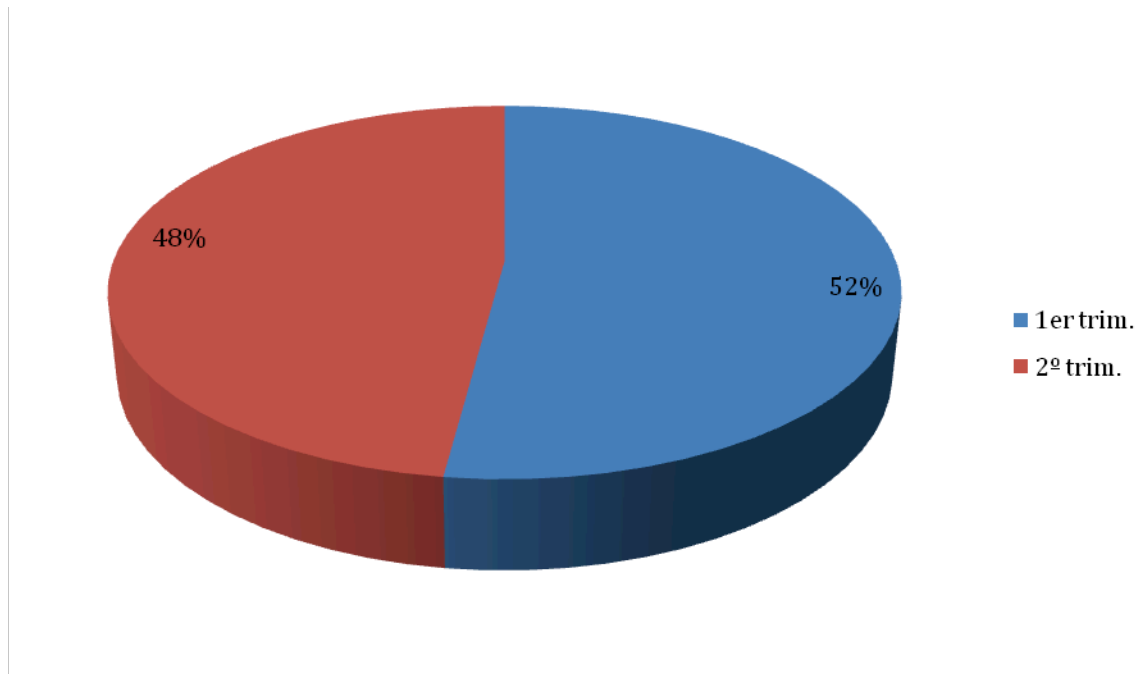


Figura 1-7: Estadística 6

En el siguiente gráfico se muestra que el 48% de las personas les agrada la idea de mantener comunicación constante con la ejecutiva de cuenta de su póliza de seguro y el otro 52% no deseaban.

7. ¿Le gustaría poder cancelar su póliza de seguro por medio de alguna aplicación móvil desde su celular?

SI  NO

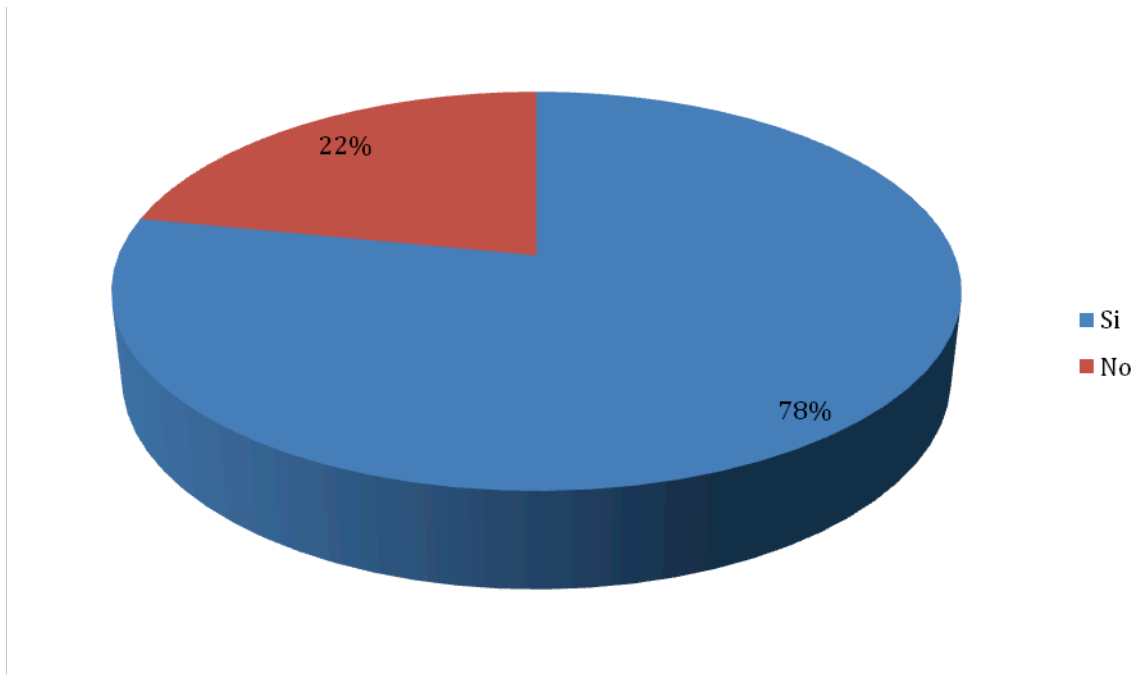


Figura 1-8: Estadística 7

La estadística a continuación muestra que el 78% por ciento de las personas les gustaría poder cancelar su póliza de seguro por medio de alguna aplicación móvil desde su celular.

8. ¿Cree Ud. conveniente el uso de una aplicación móvil que permita llevar el control de su póliza?

SI

NO



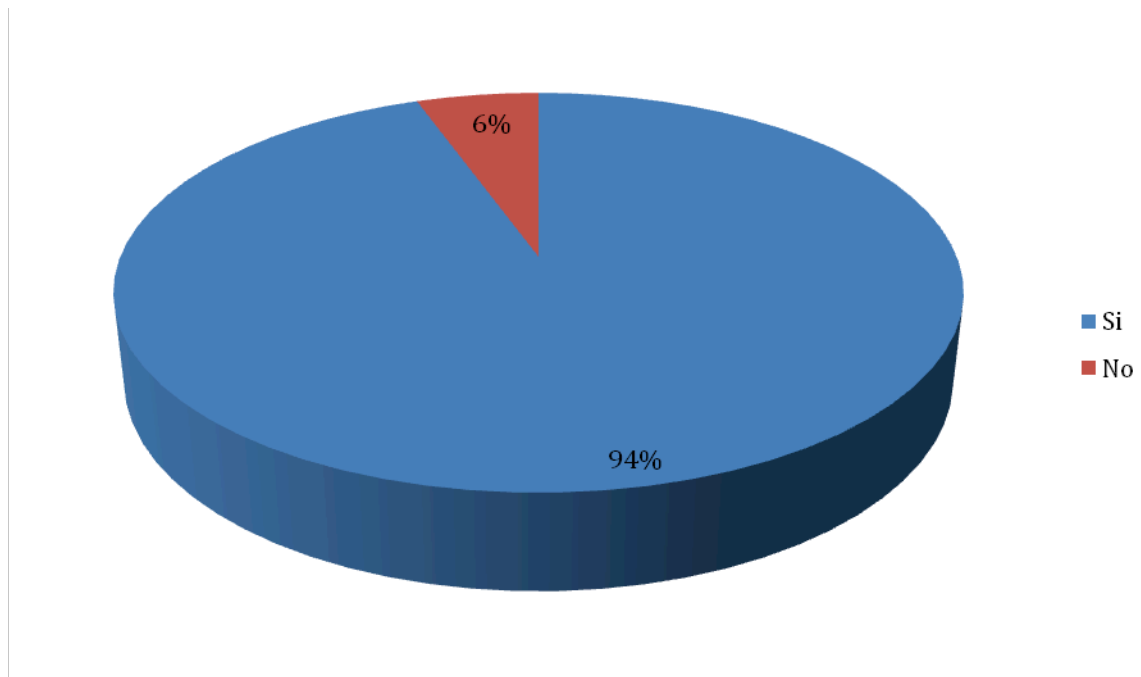


Figura 1-9: Estadística 8

El la Figura 1 – 9 se muestra que el 6% de los ciudadanos no creen conveniente el uso de una aplicación que permita llevar el control de la póliza y el otro 94% no.

9. ¿Utilizaría está aplicación?

SI  NO

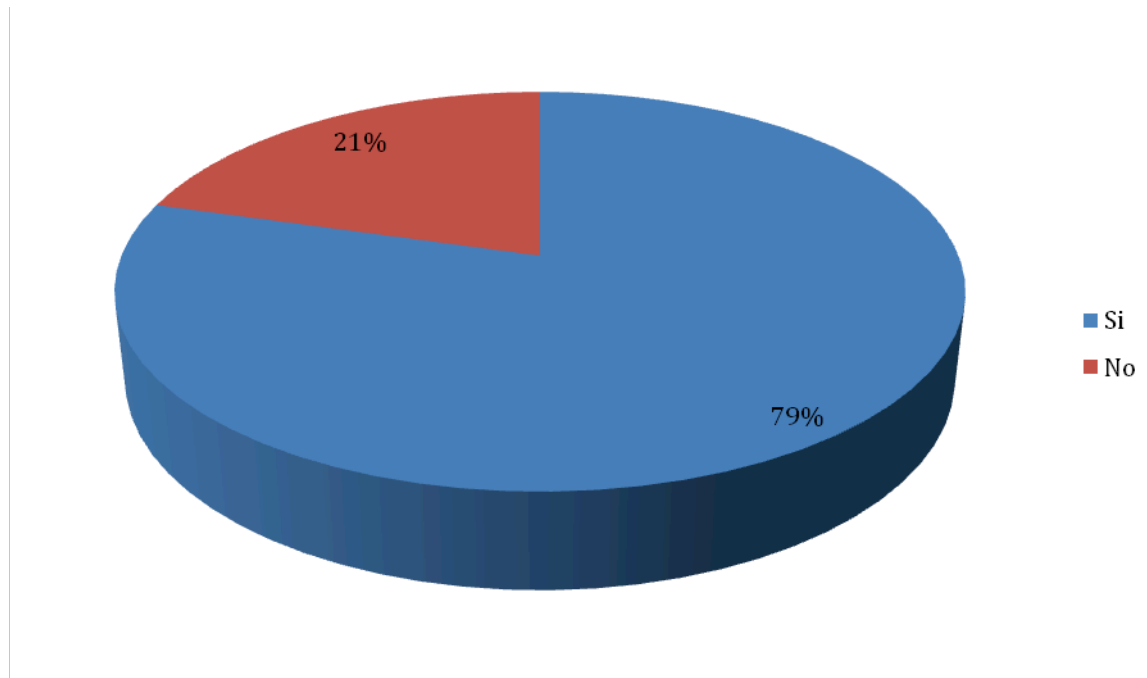


Figura 1-10: Estadística 9

El 79% por ciento de las personas encuestadas utilizarían este tipo de aplicación para su teléfono móvil y el otro 21% no les interesa.

#### **1.6.4.2.- Resultado de la Entrevistas Realizadas**

Según el análisis realizado de la entrevista nos hemos dado cuenta que las personas encargadas o dueñas de aseguradoras opina que nuestra aplicación tendría buena acogida por los usuarios debido a que los ayudara con el pago de la póliza sin necesidad de ir alguna agencia bancaria para depositar el dinero requerido, también porque les ayuda a estar al día con lo que suceda referente a su póliza opinan que sería una herramienta de mucha ayuda y que les beneficiaría como a ellos como empresa y también a sus usuarios.

#### **1.6.4.3.- Análisis e Interpretación de los Resultados**

Con los resultados que hemos obtenido tanto en las encuestas como en la entrevista realizada a uno de los gerentes de la aseguradora nos dimos cuenta que la aplicación tendría aceptación en el mercado ya que beneficia a la empresa y a la vez sus usuarios.

## **Capítulo 2**

## **2.- Alternativa de Solución al Problema**

### **2.1.- Descripción del Proyecto**

El proyecto que se va a desarrollar es una aplicación para celulares inteligentes de ultima generación para el vencimiento de pólizas, este sistema va a ayudar a recordar cuando vence la póliza de seguro, otra de sus características importantes es que le facilitará al usuario el pago del seguro a través de su teléfono móvil, y a conocer o aclarar dudas por medio del chat.

Esta aplicación está construida con tecnología de punta para desarrollo de aplicaciones móviles, utilizando herramientas y frameworks de desarrollo tales como; Dreamweaver, Photoshop, Fireworks, Themeroller, Android Emulator, Jquerymobile y PhoneGap.

### **2.2.- Alcance**

El proyecto a realizar quiere ser la solución a la problemática del olvido con el vencimiento de la póliza y el pago de la misma de forma inmediata por medio del desarrollo de un aplicativo móvil no existente en el mercado; este sistema le ayudará a solucionarlo estando al día con el conocimiento de la fecha límite de pago y la cancelación de la misma por medio de su teléfono móvil y tendrá la asesoría de su ejecutiva de venta para alguna duda o inconveniente desde la comodidad de su hogar o lugar que se encuentre.

Además del análisis al problema de olvidar el vencimiento de póliza, se analizan aspectos de confianza y fidelidad del asegurado hacia su bróker, porque con todos los beneficios él se siente identificado con esta empresa.

Esta tesis pretende desarrollar los aspectos positivos y las ventajas de tener un seguro, ya sea del ramo que este fuere. El fenómeno de los seguros hoy en día es primordial, ya que estamos a la deriva de muchos aspectos negativos, que

conlleven muchas veces a la pérdida, de la vida y de los bienes que la persona posee.

La propuesta negativa para obtener un seguro tiene varios aspectos:

- Falta de información sobre este bien a largo y corto plazo.
- Falta de dinero o de cobertura individual o por alguna razón exacta.
- A veces los asesores comerciales no tiene la información que el futuro asegurado necesita y por eso no se concluye el seguro.

Un Bróker de seguro es lo más conveniente para asegurar cualquier equipo o persona, ya que cuenta con ejecutivos especializados, los cuales los aconsejaran hacia que aseguradora le conviene ser fiel.

Este proyecto recoge la información que todos han sugerido para de esta manera brindar un servicio adicional y gratuito a los asegurados.

## **2.3.- Especificaciones Funcionales**

### **2.3.1.- Diseño de Base de Datos**

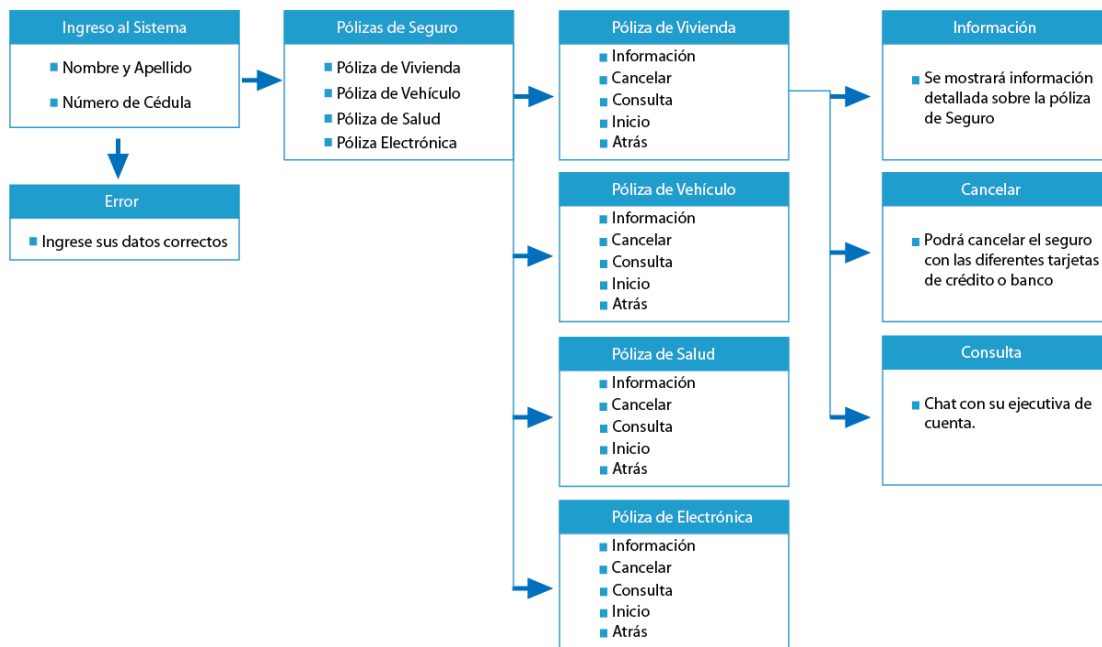


Figura 2-11: Diseño de la base de datos

En esta aplicación para celulares inteligentes los asegurados tienen las opciones de entrar con las seguridades respectivas:

**Ingreso al sistema.-** Para ingresar a esta aplicación el asegurado deberá ingresar un usuario (nombre-apellido) y su número de cedula, todos estos requisitos son entregados por la aseguradora totalmente gratis, en el momento que obtiene el seguro o será enviado por correo.

**Error.-** Al ingresar mal sus datos la aplicación le mostrará na ventana con error y con un boton de volver a intentar donde lo llevará a la pantalla principal.

**Tipos de póliza.-** Al ingresar al sistema el usuario encontrará los distintos modelos de póliza que ofrece la empresa en el cual tendrá que elegir la póliza que posee ya sea esta de vida, vehículo y equipo de computación, al dar clic sobre alguna de ellas, tendrás la opción de elegir, Sistema de Consulta, Chat o Pago.

**Consulta.-** Tendrá la opción de ver cuando vence su póliza, el valor a cancelar por la renovación, cuantas pólizas exactamente tiene y cuál es el beneficio de cada una.

**Cancelar.-** Aquí debe dar clic en el icono del banco en cual se puede realizar los pagos, o a su vez la tarjeta aceptada por la aseguradora.

**Consulta.-** Aquí tiene el privilegio de chatear con su ejecutiva de cuenta, en horarios laborable. En caso de necesitar información fuera de este tiempo debe llamarla al celular.

**Inicio.-** Dirige al usuario a la página principal de la aplicación.

**Atrás.-** Dirige al usuario a la página de elección de las pólizas de seguro.

## **2.4.- Módulos del Proyecto**

### **2.4.1.- Ingreso al Sistema**

La forma de ingresar al sistema

- Usuario
- Numero de Cédula

### **2.4.2.- Tipos de Póliza**

Los tipos de póliza que muestra el sistema son:

- Póliza de Vehículo
  - Información
  - Cancelar
  - Consulta
  - Inicio
  - Atrás
  
- Póliza de Vivienda
  - Información
  - Cancelar
  - Consulta
  - Inicio
  - Atrás
  
- Póliza de Salud
  - Información
  - Cancelar
  - Consulta
  - Inicio
  - Atrás
  
- Póliza de Aparatos Electrónicos
  - Información
  - Cancelar



- Consulta
- Inicio
- Atrás

### **2.4.3.- Consulta de Póliza**

- Vencimiento de la póliza
- Monto a pagar

### **2.4.4.- Pago en Línea**

Lista de los bancos:

- Banco del Pichincha
- Banco de Guayaquil
- Banco del Pacifico

Lista de tarjetas de crédito:

- Visa
- MasterCard
- PacifiCard
- Diners Club
- American Express

### **2.4.5.- Chat en Línea**

Se muestra la ventana del chat con su ejecutiva de cuenta, esto se va a implementar para aclarar alguna inquietud del asegurado y la hará directamente con su ejecutiva.

## 2.5.- Especificaciones Técnicas

La aplicación propuesta en Dreamweaver desde el punto de vista del programador mostrando las opciones y beneficios que ofrece al usuario:

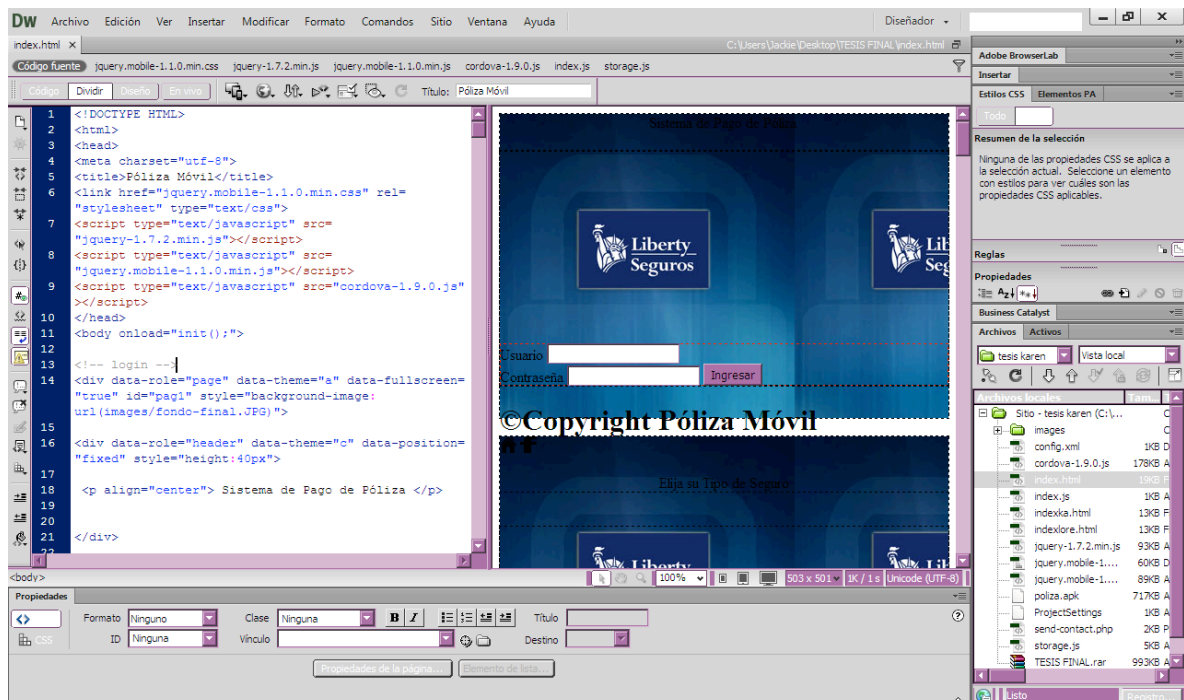


Figura 2-12: Ingreso del Usuario

# Aplicación Móvil para el Vencimiento de Pólizas

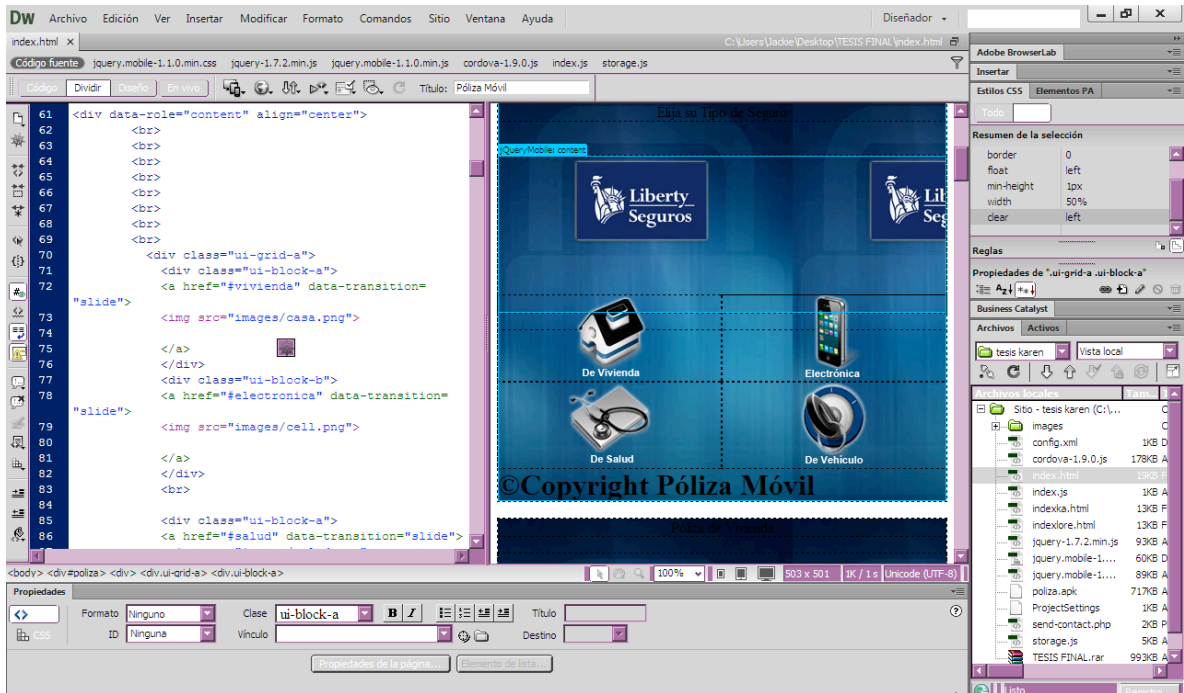


Figura 2-13: Selección del tipo de póliza

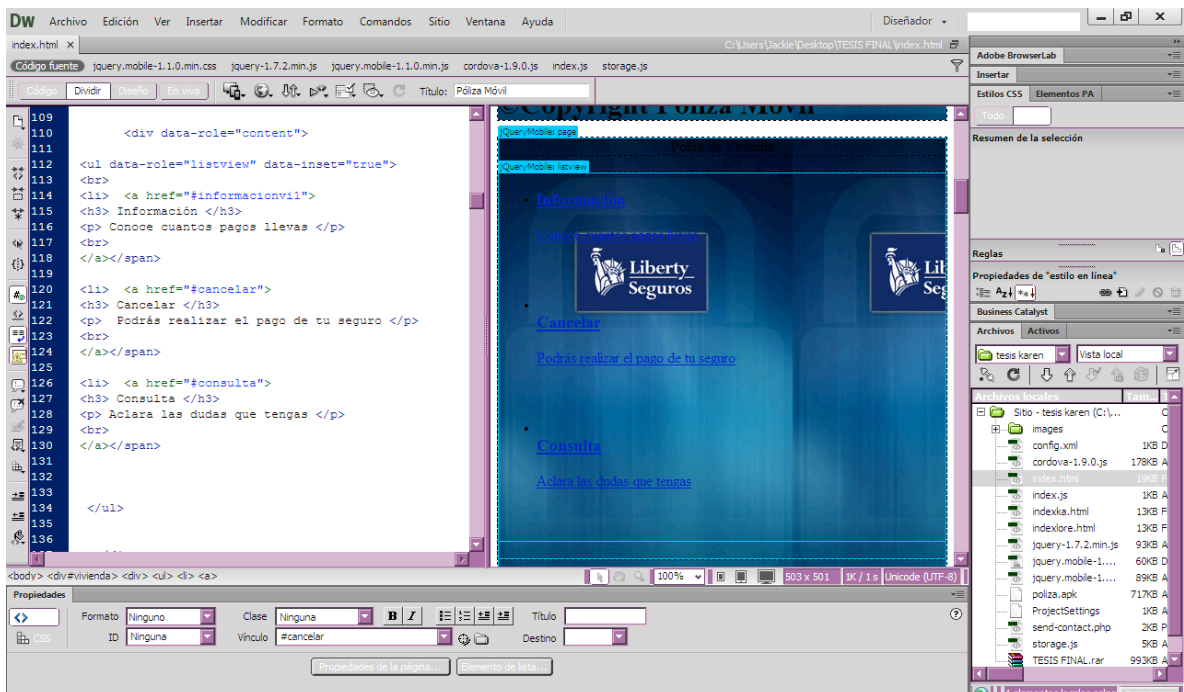


Figura 2-14: Póliza de Vivienda

## Aplicación Móvil para el Vencimiento de Pólizas

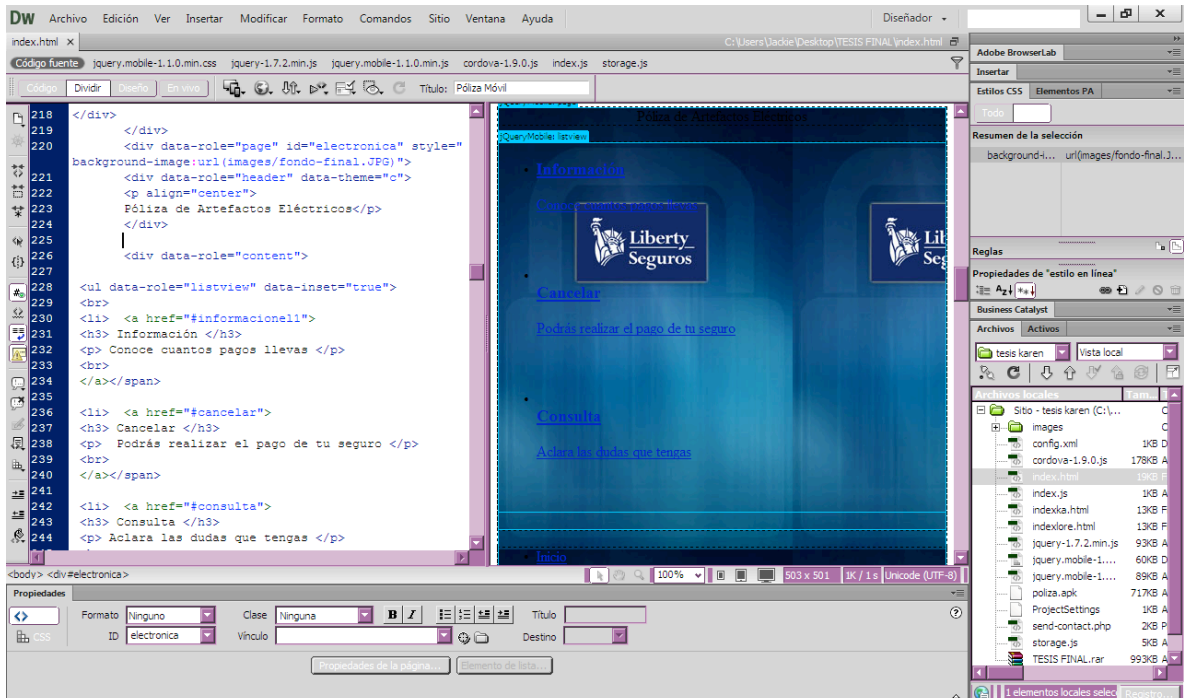


Figura 2-15: Póliza de aparatos electrónicos

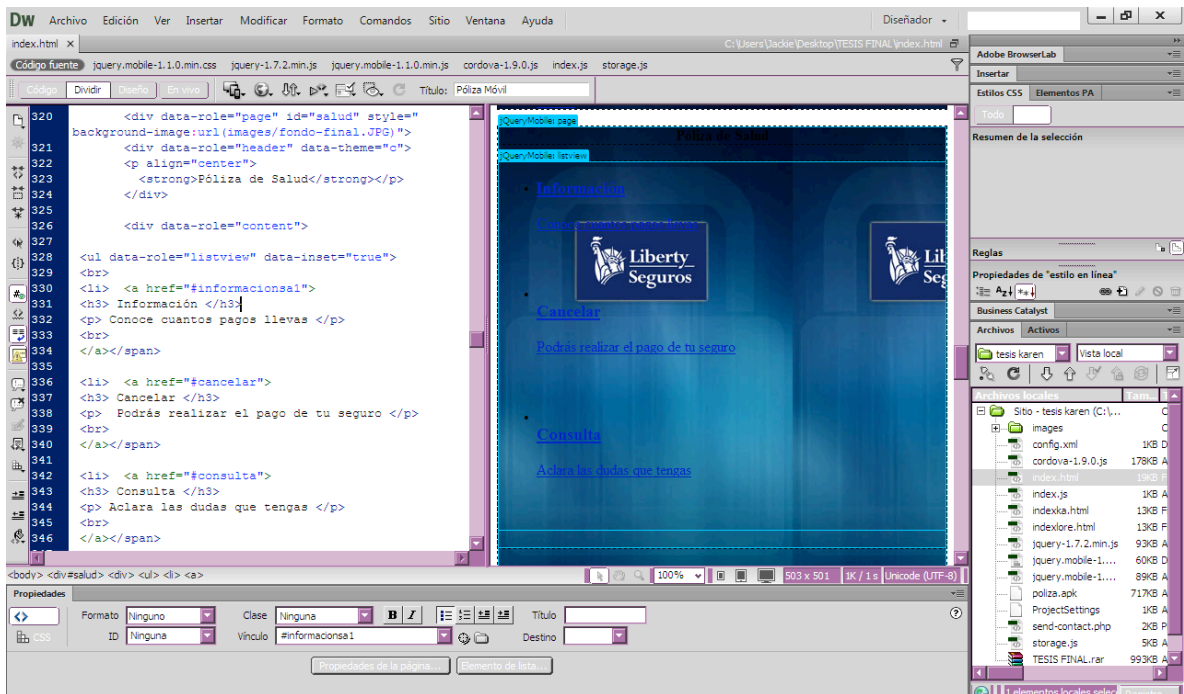


Figura 2-16: Póliza de Salud

# Aplicación Móvil para el Vencimiento de Pólizas

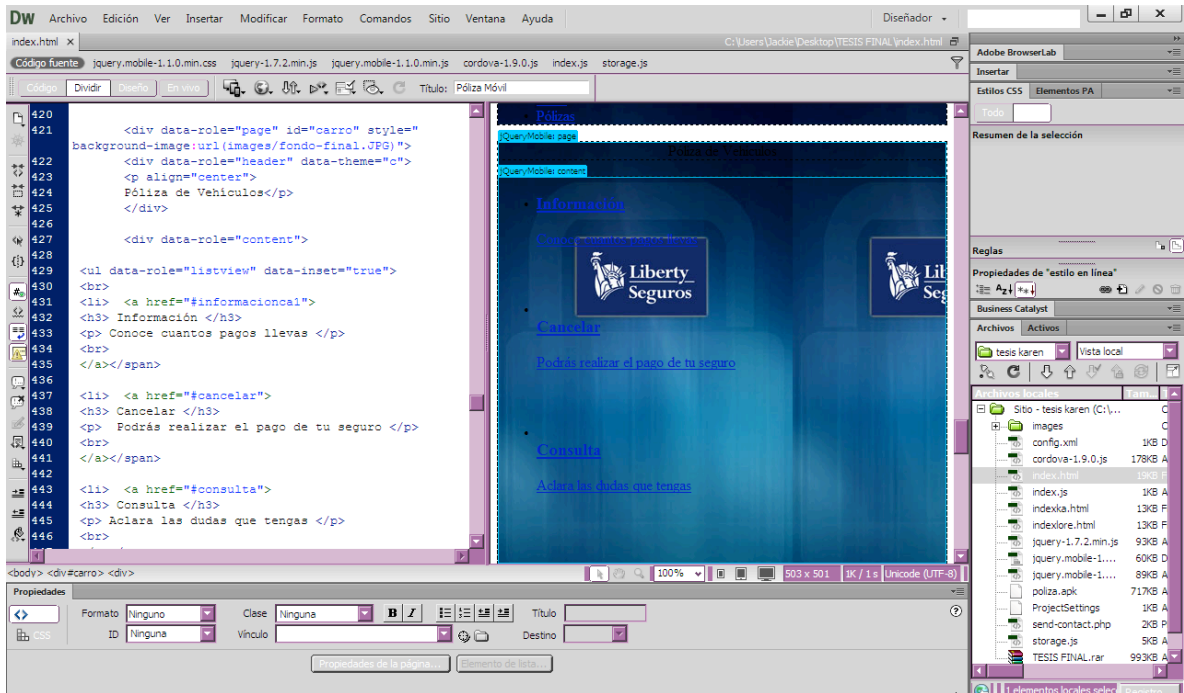


Figura 2-17: Póliza de Vehículo

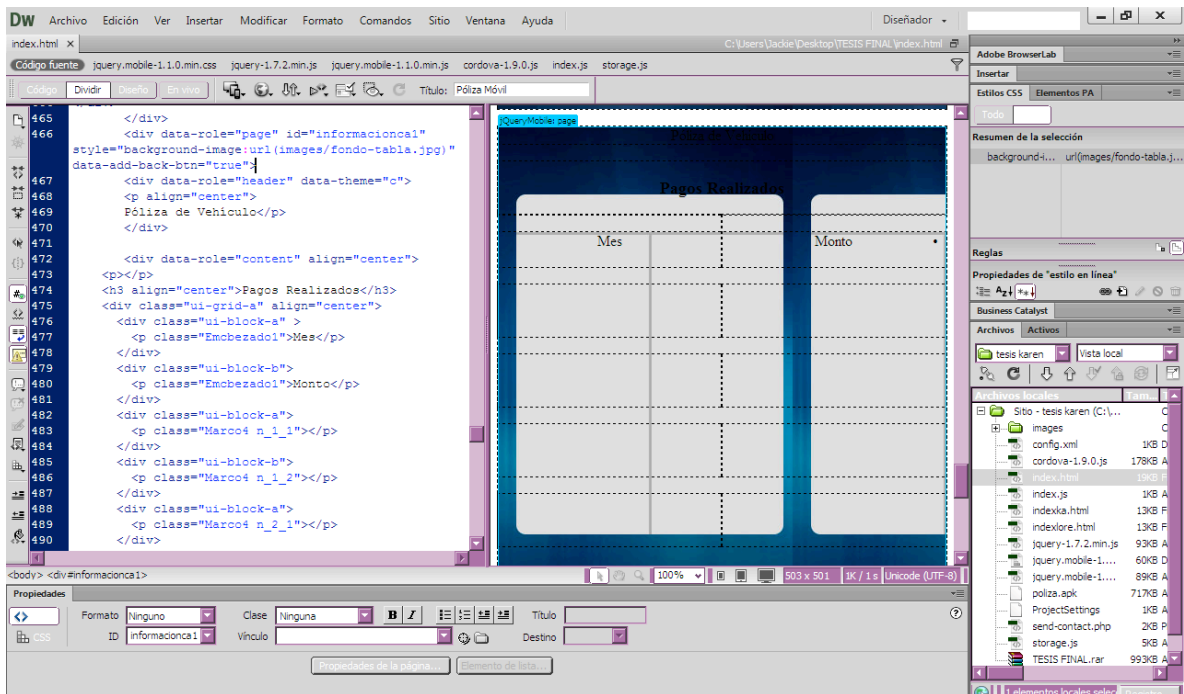


Figura 2-18: Consulta

# Aplicación Móvil para el Vencimiento de Pólizas

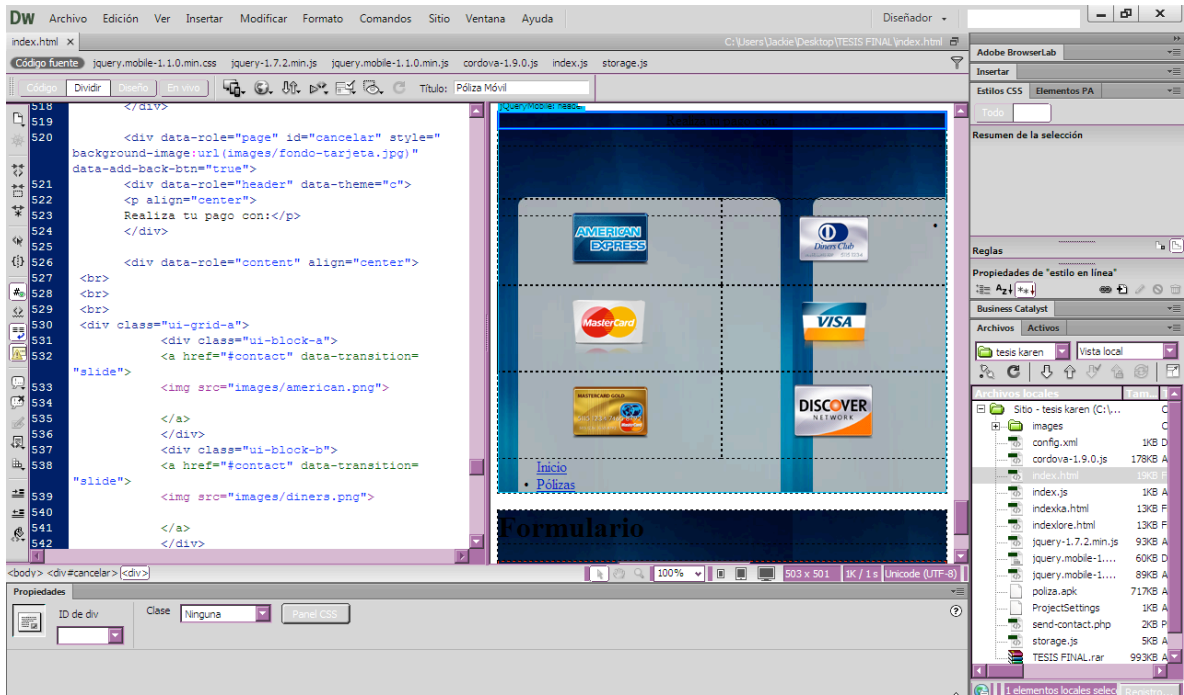


Figura 2-19: Pago

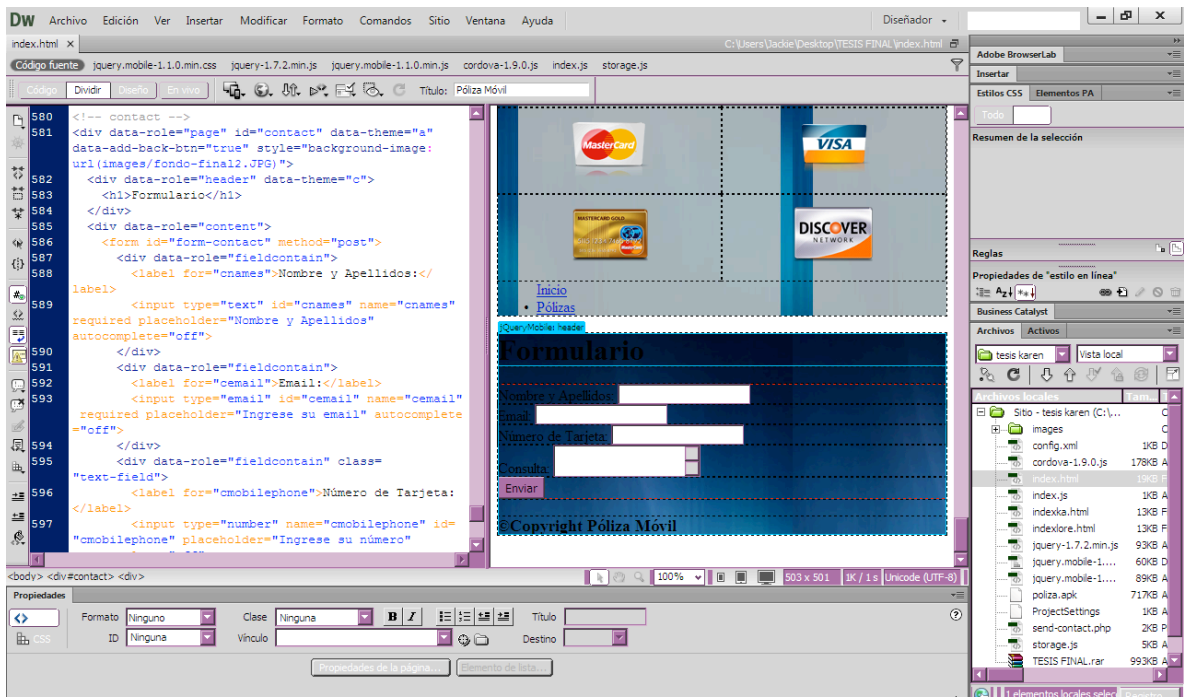


Figura 2-20: Formulario

## Aplicación Móvil para el Vencimiento de Pólizas

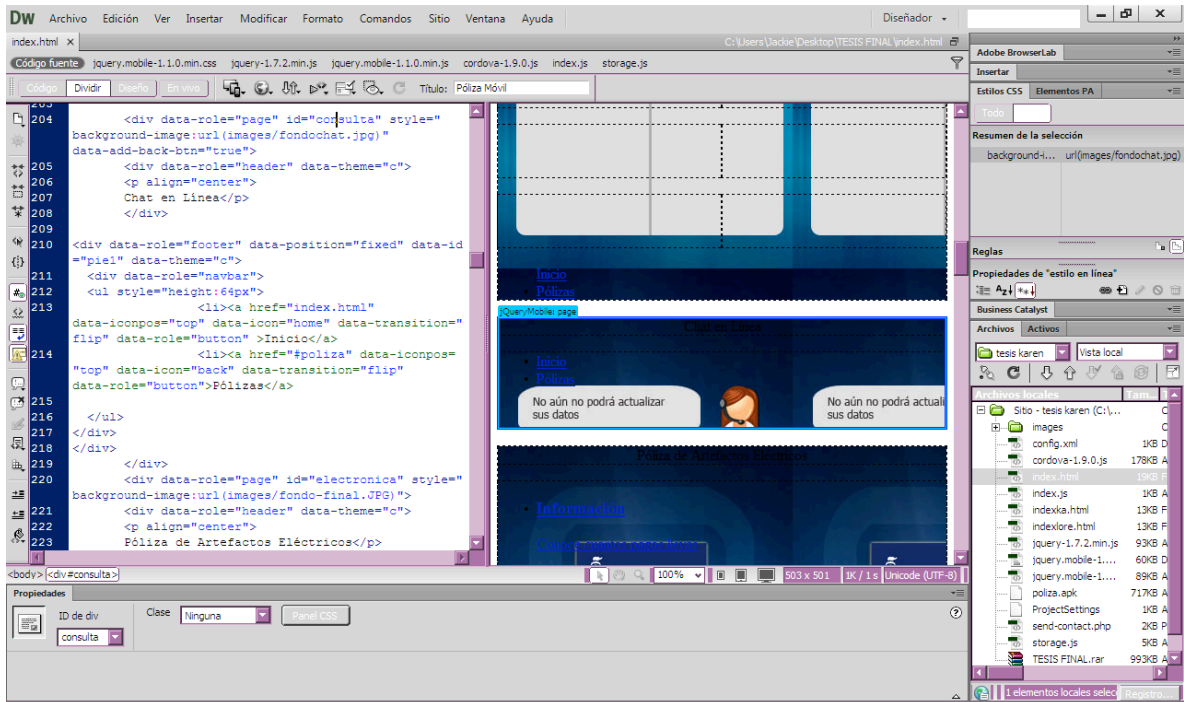


Figura 2-21: Chat

Para el desarrollo de este aplicativo móvil se va a utilizar herramientas de desarrollo y frameworks que nos ayudaran en su desarrollo tales como:

Herramientas y Frameworks de desarrollo	Programas
Herramientas	Adobe Dreamweaver
	Adobe Photoshop
	Android Emulator
Frameworks	Jquery Mobile
	Phonegap
	SQLite

Tabla 2-1: Especificaciones Técnicas

## 2.6.- Funciones del Aplicativo

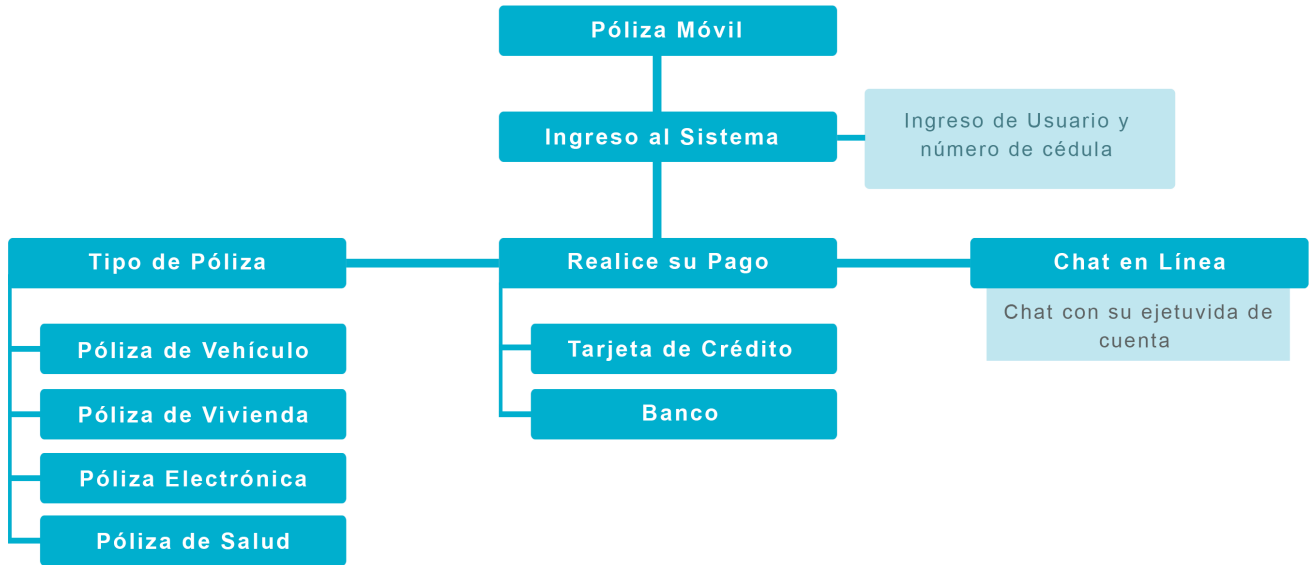


Figura 2-21: Funciones del Aplicativo

A continuación se mostrará los pantallazos de la aplicación desde el punto de vista del usuario, el manejo de la aplicación desde el teléfono móvil.



Figura 2-22: Aplicación móvil 1





Figura 2-23: Aplicación móvil 2

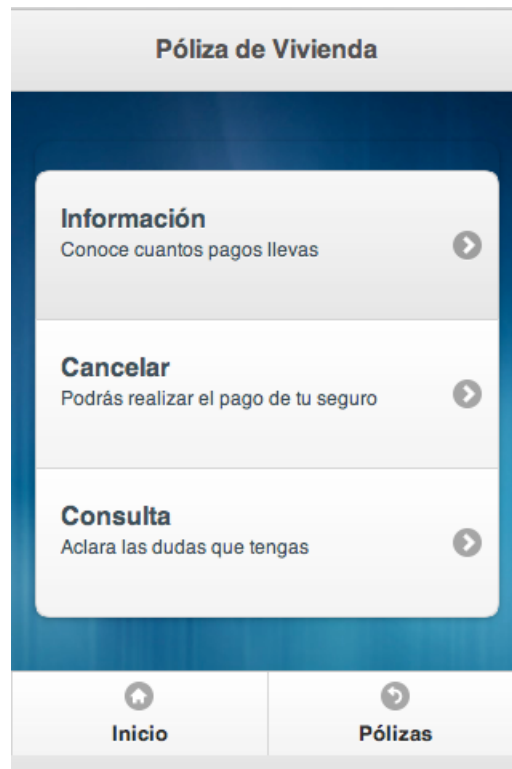


Figura 2-24: Aplicación móvil 3

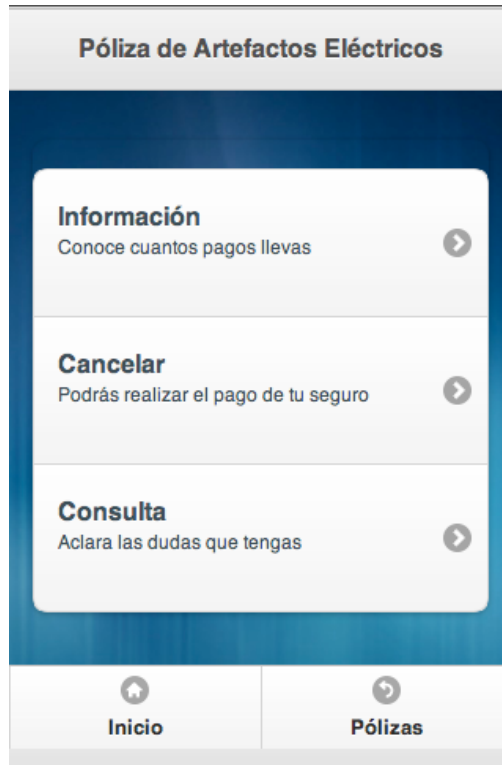


Figura 2-25: Aplicación móvil 4

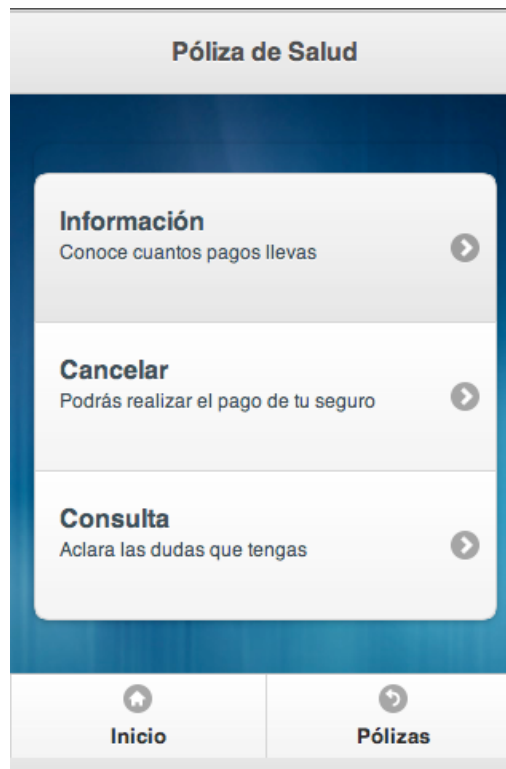


Figura 2-26: Aplicación móvil 5

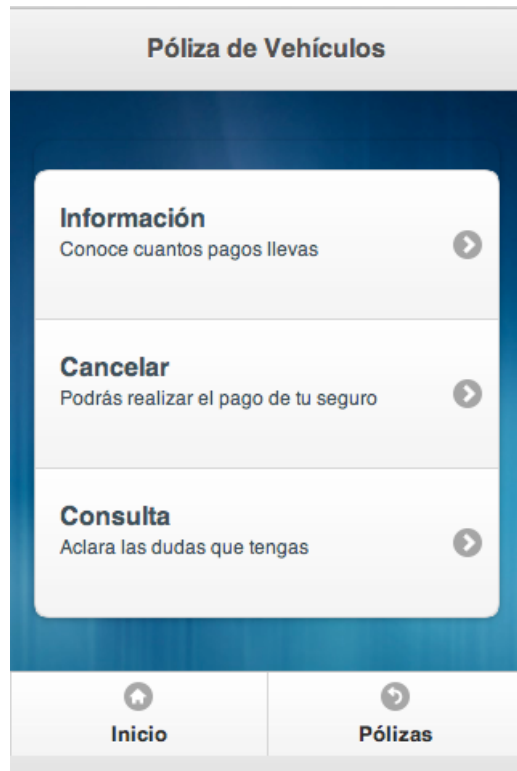


Figura 2-27: Aplicación móvil

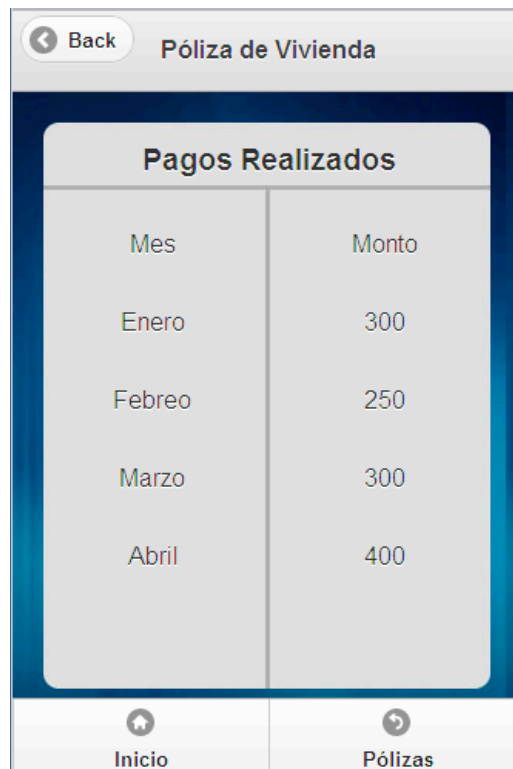


Figura 2-28: Aplicación móvil 7

Mes	Monto
Enero	300
Febreo	250
Marzo	300
Abril	400

Figura 2-29: Aplicación móvil 8

Mes	Monto
Enero	300
Febreo	250
Marzo	300
Abril	400

Figura 2-30: Aplicación móvil 9

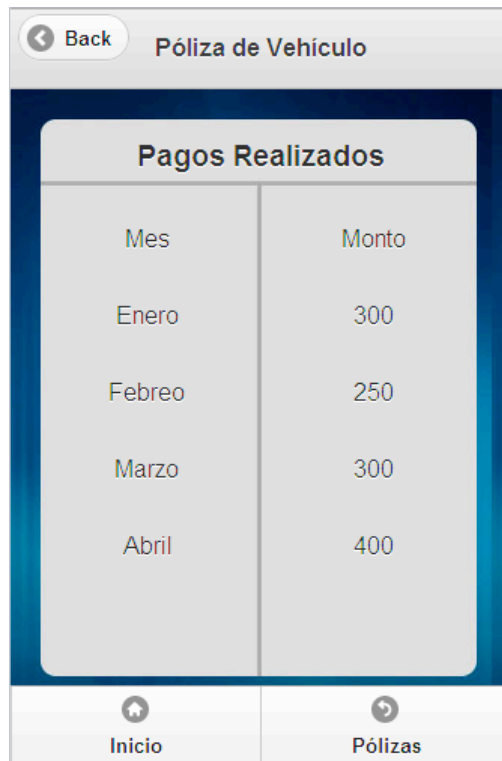


Figura 2-31: Aplicación móvil 10

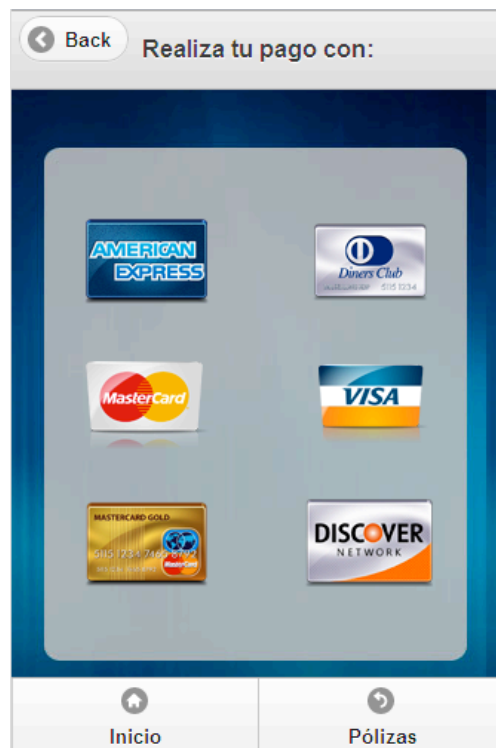


Figura 2-32: Aplicación móvil 11

The screenshot shows a mobile application interface with a dark blue background. At the top, there is a header bar with a back arrow and the text 'Formulario'. Below the header, there are four input fields, each with a label and a text box: 'Nombre y Apellidos:' with a text box containing 'Nombre y Apellidos'; 'Email:' with a text box containing 'Ingrese su email'; 'Número de Tarjeta:' with a text box containing 'Ingrese su número' and a small purple arrow icon on the right; and 'Consulta:' with a text box containing 'Ingrese su comentario o consulta'. At the bottom of the form area is a large, rounded button labeled 'Enviar'. Below the form area is a footer bar with the text '©Copyright Póliza Móvil'.

Figura 2-33: Aplicación móvil 12



Figura 2-34: Aplicación móvil 13

## 2.7.- Descripción De Los Usuarios

Tipo de Usuario	Descripción
<b>Administrador</b>	Usuario con nivel de máximo acceso a la aplicación, persona quien puede realizar cambios y actualizaciones del aplicativo.
<b>Usuario Final</b>	Asegurado y persona que tiene acceso gratuito a la aplicación e información de sus datos sin opción a cambios en la estructura y manejo de la aplicación.

Tabla 2-2: Descripción de Usuarios

## **Capítulo 3**

### **3. Plan de Negocios**

El objetivo por el cual se desarrolla este plan de negocio es debido a que nos ayudará a conocer el sector o mercado donde al cual está dirigido el aplicativo, es una herramienta fundamental para todo tipo de proyecto debido a que no ayuda en conocer cuales serían nuestras perdidas y ganancias, a conocer el tipo de competencia que tenemos si la hay o no, el plan de negocio es una herramienta y proceso fundamental en el desarrollo de un proyecto porque ayuda a conocer la factibilidad del mismo.

#### **3.1.- Definición del Sector Industrial**

La aplicación a desarrollar en este proyecto está dirigida al sector industrial de las telecomunicaciones por tratarse de una telefonía móvil e inalámbrica y al sector industrial tecnológico por ser un aplicativo móvil desarrollado con herramientas y frameworks de punta que nos permiten obtener un producto final de categoría a su vez está dedicado al sector asegurador entiéndase por este al conjunto de entidades y organismos que participan en este mercado, así como sus prácticas, cuya finalidad última es trasladar los riesgos a que están sometidos las personas particulares a una empresa con capacidad económica suficiente para soportarlos.

Hace nueve años atrás la tecnología móvil era sencilla solamente un móvil servía para llamadas y mensajes actualmente el móvil es un instrumento indispensable ya que muchas empresas lo utilizan como medio publicitario debido a que existen un sin número de teléfonos inteligentes que te permiten recibir cualquier tipo de información que lo cual antes era imposible, y las empresas utilizan esta poderosa herramienta como medio de expansión para darse a conocer y muchas veces facilitarle los servicios al usuario por medio de su móvil, como es el caso de las



aseguradoras que con esta aplicación a desarrollar les facilitará a sus usuarios la renovación de su póliza ayudándoles a conocer y a cancelar de una forma sencilla en el lugar en que se encuentren sin la necesidad de dirigirse a la empresa de esta forma la empresa obtendrá más clientes y crecerá la confianza de sus clientes hacia la empresa aseguradora.

### **3.2 Identificación del Servicio**

El servicio que ofrecemos como aplicativo móvil se trata de un sistema en cual el asegurado podrá tener acceso a su información de pólizas por medio lo que le permitirá estar al día en el conocimiento de su vencimiento y el pago de la misma.

Este producto se identifica por ser único en el mercado de aplicativo móviles, ya que es dirigido a las aseguradoras o brokers de la ciudad y tiene como objetivo ayudar al asegurado con el conocimiento del vencimiento de su póliza lo cual le permitirá estar al día con sus pagos y renovación de la misma.

#### **3.2.1 Características del Servicio**

Este servicio es realizado específicamente para personas que tienen pólizas de seguros en las diferentes categorías tales como: de vida, de vehículo, de equipos de computación o vivienda.

Con esta aplicación el cliente va a poder tener conocimiento del vencimiento de su póliza antes de que esta llegue a su final, para que de esta manera pueda comunicarse con su ejecutiva de cuenta ya sea por medio del chat o realizando una llamada a la aseguradora, también podrá realizar el pago de su póliza por medio de la misma aplicación.

Entre las características que posee la aplicación y que son de beneficio para el usuario se encuentran:

## *Aplicación Móvil para el Vencimiento de Pólizas*

- La aplicación inicia con el registro del usuario en la cual va a introducir su usuario y número de cédula.
- Tendrá una página en la cual se mostrará los diferentes servicios que ofrece la aseguradora y el usuario podrá acceder a los que él ha adquirido en la empresa.
- Habrá una pantalla en la cual tendrá opción a escoger que tipo de acción quiere realizar ya sea la consulta de su póliza, el pago por medio del banco o tarjeta de crédito o un chat con su ejecutiva para aclarar alguna duda que tenga.
- La aplicación tendrá botones en la parte superior de la aplicación (header) que facilitarán la navegabilidad.
- Constará con una sección de consulta donde se detallará la información del tipo de seguro que posee.
- El aplicativo posee una sección de pago donde se podrá realizar el pago de los valores a cancelar.
- En la opción del chat el usuario podrá preguntar y aclarar alguna duda que tenga acerca de la póliza.

### **3.2.2 Productos Básicos**

Actualmente la aplicación móvil para el vencimiento de pólizas es un sistema que ayudará al asegurado recordando el día que vence su póliza y facilitándole el pago de la misma a su vez este sistema ayuda a la empresa debido a que crea un círculo de confianza y credibilidad entre empresa y usuario.

En la actualidad vivimos en un mundo rodeado de tecnología que se encuentra en constantes cambios e innovaciones donde está incluida la tecnología móvil que en períodos cortos de tiempo evoluciona con nuevas y distintas aplicaciones y sistemas operativos por eso hemos llegado a la conclusión que a largo plazo este proyecto tendrá una opción extra donde si el asegurado desea adquirir un nuevo seguro aparte del ya existente podría hacerlo sin necesidad de dirigirse a la empresa sino desde su mismo dispositivo móvil siguiendo ciertos paso que su ejecutiva de venta le indique.

### **3.2.3 Ventajas Competitivas**

La aplicación móvil para vencimiento de póliza tiene como beneficio pago del seguro ya sea de vivienda, vehículo, salud o equipo electrónico, y tener comunicación rápida con su aseguradora.

La necesidad que satisface esta aplicación es ayudar y facilitarle el pago de la póliza al usuario ya que hay ocasiones en las que el asegurado no puede dirigirse a las oficinas por cuestión tiempo, algún imprevisto que se le presente o simplemente por olvido de su vencimiento.

Luego de un análisis exhaustivo y entrevista a varios gerentes de aseguradoras y bróker llegamos a la conclusión de que no existe esta aplicación en el medio por lo cual somos los pionero de este tipo tecnología para el vencimiento de pólizas.

Las ventajas competitivas de esta aplicación son las siguientes:

- En primer instancia no existe competencia en la actualidad, a futuro pueden existir.
- Con esta aplicación el asegurado tendrá el control del vencimiento de su póliza, por lo tanto podrá estar tranquilo y no importa si se olvida.

- Acceso a su póliza y chateo con su ejecutiva para mayor información y beneficios de la misma.
- Mayor probabilidad de estar totalmente cubierto por el seguro obtenido, ya que esto lo podrá realizar desde su celular inteligente.

### **3.2.4 Investigación y Desarrollo**

Como parte del proceso metodológico de recolección de datos que permitan llegar a la conclusión expuesta en el presente documento, se aplicó el método de encuestas y entrevistas a los asegurados, dueños o gerentes de las aseguradoras durante los meses de abril, mayo y junio.

Los datos recolectados y posteriormente tabulados, así como el análisis respectivo de las entrevistas que se dieron con los gerentes de este tipo de empresas fueron aplicados de forma óptima bajo los parámetros específicos para este tipo de investigación.

Es importante definir que en la etapa de ejecución de la investigación realizada, se desarrollaron las encuestas a las personas que hayan adquirido algún tipo de seguro.

Para la tabulación de las encuestas realizadas se la hizo de forma manual mostrando resultados y gráfico estadísticos para un mejor entendimiento de su resultado.

### 3.2.5.- Estado de la Propiedad

El aplicativo que se ha detallado en este proyecto por ser un programa informático móvil único y nuevo en el mercado se precederá a proteger la idea y proyecto como tal por medio de los Derechos de Autor, toda persona que haga uso de este proyecto sin la debida autorización de sus autores es considerado como un acto ilegal y sancionado por el Instituto Ecuatoriano de Propiedad Intelectual.

Con esta protección los autores tienen la única potestad de autorizar o prohibir la distribución de ejemplares del mismo.

### 3.3.- Análisis del Mercado

En este análisis se va a estudiar el mercado al cual va a estar dirigido el aplicativo si tendrá o no aceptación en el mismo, si habrá o no ganancias en el desarrollo de la aplicación, como introducirnos y tener aceptación en el mercado todo esto se lo va a redactar en las etapas del análisis de mercado que son: Análisis de la demanda, Segmentación de mercado, Análisis de la oferta y la investigación de mercado.

#### 3.3.1.- Análisis De La Demanda

Según estudios realizados en el 2013 se venderán más móviles inteligentes y tablets que ordenadores.

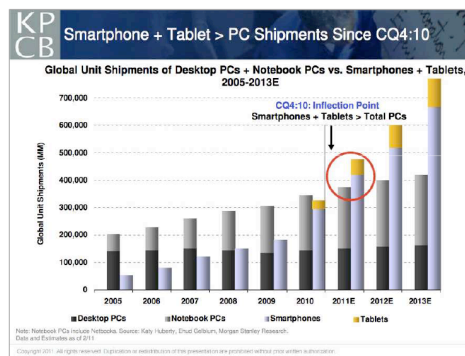
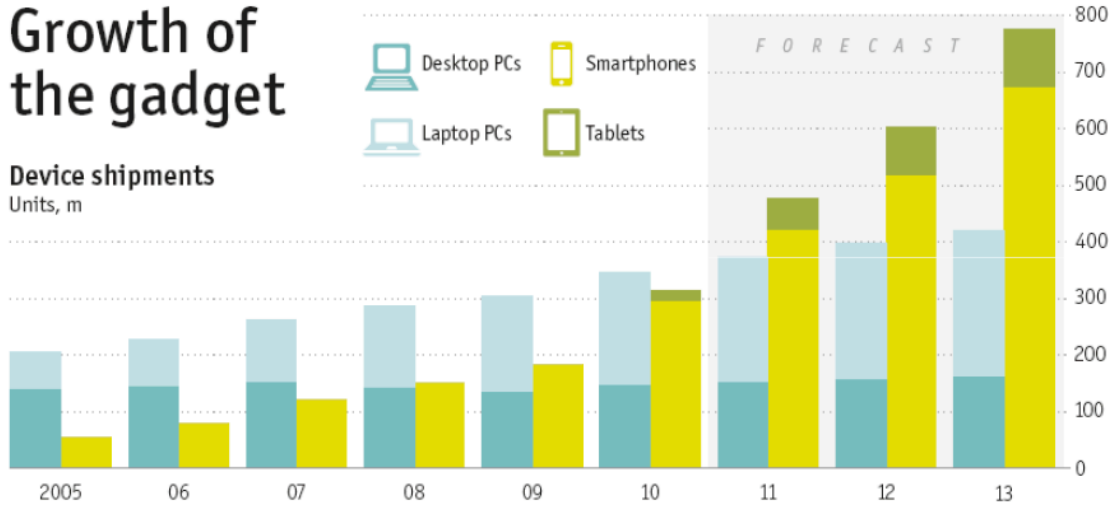


Figura 3-31: Proyección de ventas en 2013

## Growth of the gadget

Device shipments  
Units, m



Mobile phones in use  
m, 2003-15



Figura 3-32: Crecimiento del uso de móviles

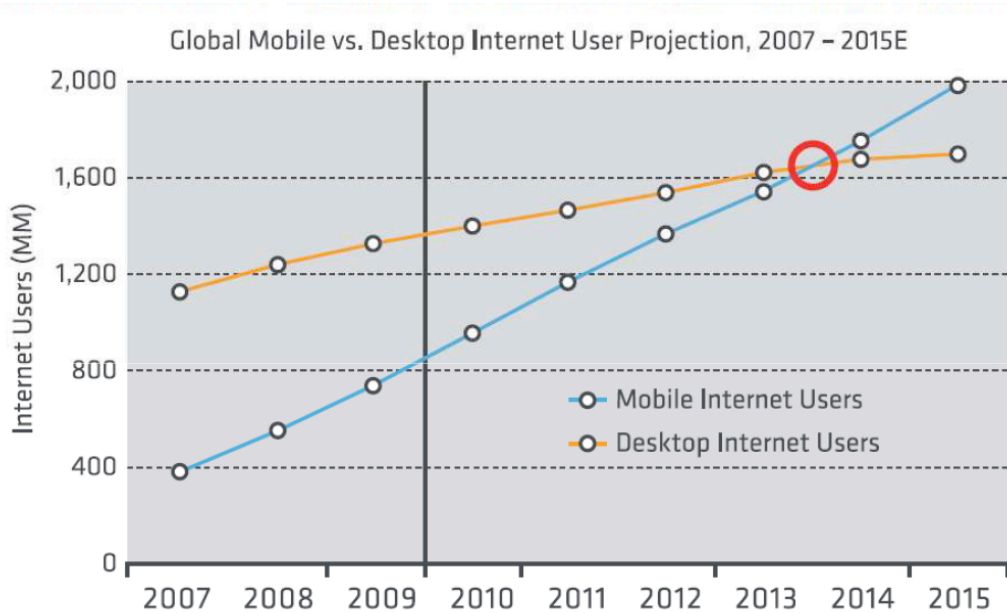


Figura 3-33: Uso de Internet Móvil

En los estudios realizados en los últimos años se ha notado un alto crecimiento en el uso de teléfonos inteligentes o smarthphones y tablets más que el uso de computadoras ya sean estas portátiles o de escritorio, muchas personas utilizan

estos aparatos móviles para el uso diario ya sea para el trabajo o por entretenimiento.

En el siguiente gráfico podremos apreciar cuales son las aplicaciones más utilizadas según el tipo de teléfono donde el amarillo se refiere a los teléfonos inteligentes y el azul a los teléfonos comunes:

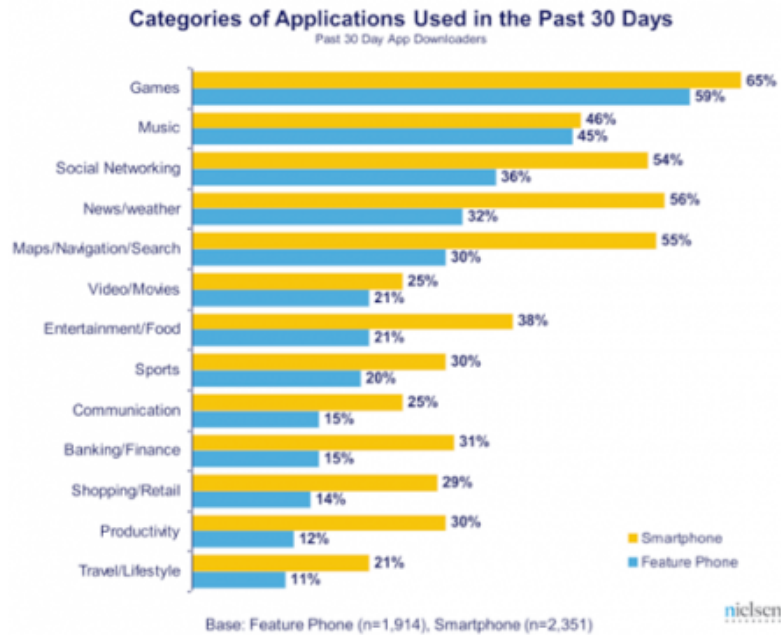


Figura 3-34: Aplicaciones móviles más usadas según el teléfono

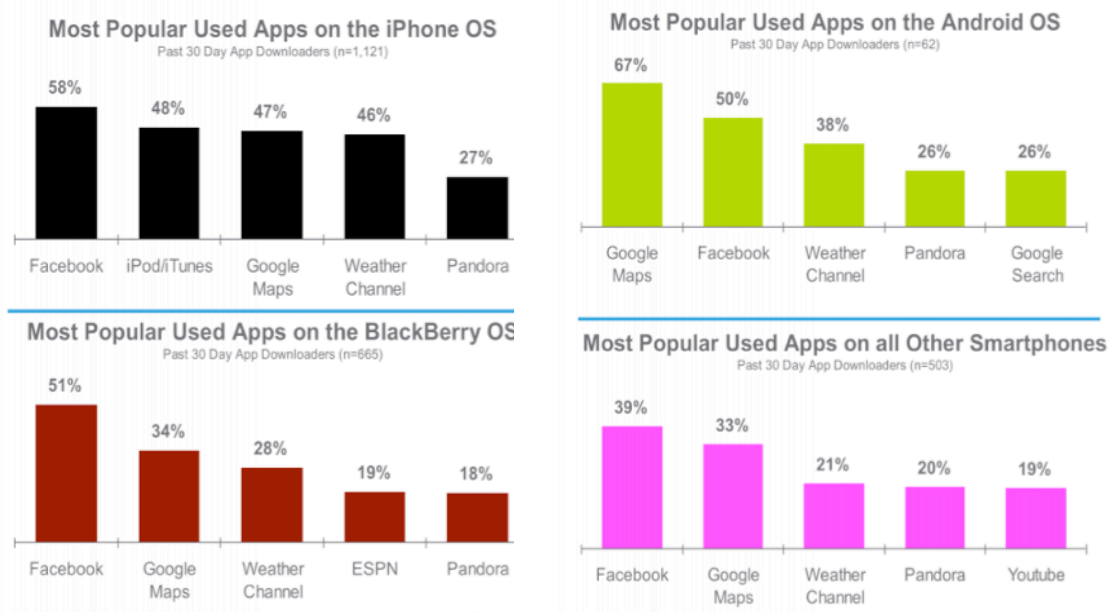


Figura 3-35 Aplicaciones móviles más usadas según el sistema operativo

La aplicación para el vencimiento de pólizas tendrá una aceptación favorable en el mercado debido a que no existe otro tipo de aplicación dirigida a aseguradoras y que beneficien a los usuarios en su uso, según los estudios realizados sobre el uso de teléfonos inteligentes se pudo notar que su uso crece casi un 100% por año y de ese 100% un 70% posee algún tipo de seguro esto quiere decir que los asegurado según la encuesta realizada y los estudios estadísticos empleados las personas usuarios de este servicio si harían uso de la aplicación para estar al día con su póliza.

### **3.3.1.1 Número de compradores actuales y futuros**

Los compradores actuales de esta aplicación serían las principales y más importantes aseguradoras de la ciudad de Guayaquil a un corto plazo continuará con la expansión del mercado dirigiéndonos al resto de aseguradoras de la ciudad de Guayaquil y a largo plazo la aplicación se extenderá y tendrá un uso a nivel nacional.

### **3.3.2.- Segmentación Del Mercado Y Mercado Meta**

La segmentación meta de esta aplicación está dirigida a un grupo específicos de clientes de los cuales se ha escogido a tres representantes para que opinen sobre las ventajas y desventajas de este proyecto.

Se ha reconocido que el éxito permanente de esta aplicación es el conocimiento y entendimiento que los clientes tengan del producto.

La tendencia se dirige hacia una mayor personalidad de las actividades de marketing para satisfacer las necesidades de los clientes individuales.

Nuestro mercado principal son todas aquellas empresas aseguradoras o brokers que ofrecen algún tipo de seguro a la ciudadanía que para empezar tomaremos como mercado meta a la población de la ciudad de Guayaquil.



Nuestro mercado está segmentado de la siguiente forma; nos dirigiremos a la población de la ciudad de Guayaquil, a todas aquellas personas que utilicen teléfonos inteligentes de los cuales se van a tomar en cuenta todos aquellos que posean algún tipo de seguro sea este de vida, de salud, de vivienda, de vehículo o tecnológico de los cuales se segmentará todos aquellos usuarios que hagan uso de aplicaciones móviles.

Ventajas y Desventajas de la Segmentación de Mercado	
Ventajas	Desventajas
Permitir entender mejor a los asegurados.	Se aumenta los costos de marketing
Permitir elaborar y aplicar mezclas de mercados de marketing hacia los clientes.	Se podría llevar a la proliferación de que el producto sea caro.
Permitir evaluar la posible demanda de este producto en toda la ciudad a la cual se le hizo el estudio de mercado.	Dirigirse a pocos clientes puede impedir la fidelidad a la marca
Permitir mejorar el porcentaje de ventas en las aseguradoras y bróker.	
Permitir posicionar productos con base a deseos y necesidades.	

Tabla 3-3: Ventajas y Desventajas de la Segmentación de Mercado

En el primer trimestre del lanzamiento del servicio se realizará una fuerte campaña publicitaria donde se llamará principal y especialmente la atención de las aseguradoras o brokers de la ciudad de Guayaquil y durante el segundo trimestre se buscará captar la atención de los asegurados por medio de una campaña de aceptación en la cual se mostrará los beneficios que obtendrían utilizando el aplicativo móvil y a su vez indicándoles que podrán adquirirlos en su respectiva aseguradora.

En el último trimestre se desarrollarán una encuestas para analizar el grado de aceptación del aplicativo también para conocer que tan útil le ha sido al cliente y si les es de su agrado una nueva versión donde les permita acceder a un nuevo tipo de póliza desde su teléfono móvil, así mismo se realizará una encuesta en las

empresas aseguradora para ver que tan útil le ha sido implementar este tipo de servicio con sus clientes.

### **3.3.3.- Análisis de la Oferta**

La aplicación móvil para el vencimiento de pólizas no tiene competencia directa debido a que no existe este tipo de aplicaciones dirigido a aseguradoras en el mercado ecuatoriano de aplicaciones móviles.

La competencia que se podría generar a futuro son las distintas empresas que podrían crear aplicaciones similares a la nuestra; se refiere a similar debido a que la idea original de la aplicación y proyecto en sí estará patentada y protegida por el IEPI.

No tendremos competencia alguna porque la aplicación que se ofrezca a las aseguradoras será distinta la una de la otra y siempre la aplicación estará en constante actualización ofreciéndole nuevas alternativas a la empresa y al usuario.

## **3.4.-Plan De Mercadeo**

### **3.4.1.- Estrategia De Introducción Al Mercado**

Se tiene previsto lanzar este servicio móvil al mercado en un lapso de doce meses, periodo en el que se realizará toda una investigación de mercadeo para lograr tener éxito en su aceptación.

Para lograr posicionarnos en las mentes de nuestros futuros clientes se lanzará una campaña publicitaria vía mail a nuestros clientes potenciales que en este caso serían las aseguradoras o bróker de la ciudad de Guayaquil y a largo plazo las aseguradoras del País, en la publicidad vía mail se les dará a conocer a cada uno de los dueños o gerentes de las empresas sobre el uso y manejo de nuestra

aplicación, los beneficios que brindaría nuestra aplicación a sus clientes y el prestigio que le generaría a la empresa. Finalmente al habernos ganado la aceptación del cliente potencial realizaremos campañas televisivas y vía internet donde se dará a conocer la existencia de la aplicación en que les ayudaría el uso de ella.

Para nuevos productos o servicios en el mercado existen 4 tipos de estrategias de marketing conocida como las 4P (Producto, Precio, Plaza y Promoción), que son las que emplearemos en el posicionamiento de nuestro servicio.

Se empleará la estrategia de innovación en el mercado ya que somos el primer servicio móvil para vencimiento de pólizas, con este método se tiene previsto mejorar el servicio de atención a los clientes de las aseguradoras ofreciéndoles la facilidad del pago y la asesoría que requiera el cliente con respecto a su póliza de seguro, se utilizará un precio relativamente alto para así crear una sensación de calidad frente a nuestros clientes potenciales que en nuestro caso serían las aseguradoras o bróker de la ciudad.

### **3.4.2.- Estrategia de Ventas**

Las ventas de nuestra aplicación están dirigidas directamente a las aseguradoras o brókeres que serán nuestros cliente potenciales, el medio en que se realizarán las ventas será primero promocionarlo y obtener los contactos o citas con las empresas vía mail y entregando un disco interactivo a cada uno de los dueños o gerentes de las aseguradoras donde les mostrará la interfaz y manejos del aplicativo de una forma dinámica e interactiva que capte la atención del cliente. Utilizaremos este tipo de estrategia de venta ya que es una forma innovadora e interesante en dar a conocer un producto o servicio mostrándole directamente al cliente como sería su manejo.

### **3.4.3.- Estrategia de Precio**

El precio estimado del aplicativo será resultado de una operación donde se analizarán los ingresos y egresos de la aplicación, cuanto se ha gastado en su desarrollo para así poder llegar a la conclusión y determinar el precio del servicio y si es o no rentable el valor del precio estimado

### **3.4.4.- Canales de Distribución**

El Canal o medio en que se distribuirá nuestra aplicación es por medio de la misma empresa aseguradora que les proporcionará la aplicación a los usuarios al momento de adquirir o renovar su póliza de seguro.

### **3.4.5.- Publicidad y Promoción**

El medio publicitario que se utilizará para dar a conocer esta aplicación es con publicidades impresas como afiches colocados en la empresa y en puntos estratégicos de la ciudad, publicidades impresas en las revistas más importantes de la ciudad, también se utilizará y distribuirá la publicidad vía mail a los usuarios de la aseguradora para que así se enteren de este nuevo servicio que ofrece la aseguradora.

## **3.5 Análisis Técnico**

- Para el desarrollo de esta aplicación se va utilizar un hardware o equipo altamente capacitado para el desarrollo de este tipo de tecnologías.

El equipo que se utilizará es una computadora Mac OS X versión 10.6.8, con un procesador de 3.1 GHz Intel Core i5, con una memoria de 4 GB DDR3, disco de arranque HD.

- El sistema operativo con el que se trabajará y esta dirigido el proyecto es el sistema operativo móvil Android.
- Se procederá a la adquisición de un teléfono inteligente con sistema operativo Android que nos servirá para hacer las pruebas necesarias e instalación final de la aplicación móvil.
- Se utilizarán software de punta que nos permitirán el desarrollo y ejecución de la misma , programas tales como: Adobe Photoshop para el entorno gráfico, adobe Dreamweaver para la maquetación de la aplicación, Theme Roller que es un framework de desarrollo que nos permite crear temas en la web para luego descargar y utilizarlos en la aplicación, se instalará un emulador llamado ripple para hacer las pruebas con el local host, también haremos uso de PhoneGap que nos permite compilar y crear el ejecutable de la aplicación.
- El personal encargado de llevar a cabo esta aplicación son tres, el programador, el diseñador y la persona encargada de recolectar la información y datos necesarios para la investigación realizada.
- Para el desarrollo del proyecto se hará uso de servicios externos tales como la luz eléctrica, conectividad de internet y transporte.

## **3.6 Análisis Financiero**

### **3.6.1 Inversión**

**Costo del Hardware.**\_ a continuación se detalla el costo del hardware a utilizar en el desarrollo.

*Aplicación Móvil para el Vencimiento de Pólizas*

Hardware	Costo Inversión Inicial	Costo Total
Mac OS X Versión 10.6.8 Intel Core i5 Memoria de 4GB DDR3	\$2.800,00	\$2.800,00
<b>Gasto Total</b>	\$2.800,00	

Tabla 3-4: Costo del Hardware

**Costo del Software.** a continuación se detalla el costo los programas utilizados para la elaboración de la aplicación.

Software	Costo Inversión Inicial	Total
Adobe Dreamweaver	\$1.900,00	\$1.900,00
Adobe Photoshop	\$1.900,00	\$1.900,00
PhoneGap	\$0,00	\$0
Theme Roller	\$0,00	\$0
<b>Gasto Total</b>	\$3.800,00	

Tabla 3-5: Costo del Software

**Costo del Personal Técnico.** a continuación se detalla el pago del personal técnico que se contratará para el desarrollo de la aplicación.

Personal Técnico	Valor Mensual	Duración del Proyecto	Costo Total
1 Programador	\$300,00	3	\$900,00
1 Diseñador	\$300,00	1	\$300,00
1 Ayudante para el análisis financiero	\$300	4	\$1.200,00
<b>Gasto Total</b>			\$ 2.400,00

Tabla 3-6: Costo del Personal Técnico

**Costos Servicios Básico.**\_ Los gastos administrativos corresponden: Agua, Luz, Teléfono e Internet son absorbidos por el presupuesto actual de la empresa, por lo cual no son considerados como inversión del proyecto.

### **Inversión Total**

Concepto	Costo Total
Hardware	\$ 2.800,00
Software	\$ 3.800,00
Personal Técnico	\$ 2.400,00
Servicios Básicos	\$ 0
<b>Gasto Total</b>	<b>\$ 9.000,00</b>

Tabla 3-7: Inversión Total

### **3.6.2 Costo del Producto**

La aplicación móvil para el vencimiento de pólizas no tendría costo alguno por tratarse de asuntos académicos como es la obtención previa al título de grado pero al ser comercializada el costo se daría de acuerdo a la inversión respectiva que es de \$9.000,00.

### **3.6.3 Tir y Van**

Para tener justificación del proyecto a invertir y saber si es viable o no, necesitamos analizarlo por lo cual hemos recurrido al TIR y Van.

TIR (Tasa Interna de Retorno) nos va a dar conocimiento si el proyecto es rentable o no, esto se deduce en función de cuanto se invierte y cuanto obtendremos de ganancia neta anual.

El primer valor es el valor de la inversión donde con esto se calcula el porcentaje.

La inversión del proyecto es de \$ 9.000.

## Aplicación Móvil para el Vencimiento de Pólizas

Para encontrar el VAN debemos realizar la suma de los valores actualizados de todos los flujos de caja esperados, deduciendo el valor de la inversión inicial. Vamos a utilizar 14% de tasa de Descuento.

El flujo de caja proyectado arrojó un TIR del 89,85 %, éste es un indicador muy positivo además permite constatar que el proyecto si es rentable ya que de una inversión de \$ 9.000,00 dólares retornará un 89,85 % anual.

Por otro lado se obtuvo el indicador VAN, o también nombrado valor neto actual, este indicador permite conocer si el proyecto es rentable a nivel monetario.

El valor del VAN que arrojó la proyección es de \$ 22.442,99 dólares. Lo que confirma la rentabilidad del proyecto tanto a nivel porcentual como monetario.

Para encontrar el VAN debemos realizar la suma de los valores actualizados de todos los flujos de caja esperados, deduciendo el valor de la inversión inicial. Vamos a utilizar 14% de tasa de Descuento.

Nuestro valor final es: \$ 22.442,99

	A	B	C	D	E	F
1	Período	Flujo de Fondos		TIR	89,85%	
2	TIR	-10000		VAN	\$ 22.442,99	
3	VAN	9.000				
4	VAN	9.000				
5	VAN	9.000				
6	VAN	9.000				
7	VAN	9.000				
8	VAN	9.000				
9	VAN	9.000				
10	VAN	9.000				
11	VAN	9.000				
12	VAN	9.000				
13						

Figura 3-37: Tir y Van



### **3.7 Análisis De Riesgo**

Es de vital importante identificar los riesgos que pueda tener el proceso de pruebas, con el fin de establecer planes de contingencia para ellos. Entre los riesgos que se deben considerar tenemos:

- No disponibilidad del ambiente de pruebas (software y hardware) en las fechas requeridas.
- Inadecuado proceso de administración de la configuración.
- Cambios en el alcance funcional de la aplicación.
- No disponibilidad o generación de datos pertinentes para la ejecución de las pruebas.
- No disponibilidad de configuración de los datos de los docentes requerida para la ejecución de pruebas.
- Complejidad en proceso de programación.

#### **3.7.1 Plan de Contingencia**

Toda la información de la aplicación estará alojada en un servidor IOS para mayor nivel de seguridad y para de esta manera contrarrestar o disminuir amenazas de virus.

Para mayor seguridad toda la informaciónn y base de datos correspondientes al proyecto serán respaldadas en un disco duro externo para evitar así la pérdida de la información por daño del hardware.

El sistema ha sido desarrollado con los estándares de programación y agregando diferentes niveles de seguridad para evitar violaciones de seguridad por parte de usuarios no autorizados.

### **3.8 Análisis Social**

El desarrollo de esta aplicación y actualizaciones a futuro generaran empleo debido a que se necesitará más personal para los distintas empresas que requieran del servicio móvil y para las constantes actualizaciones de base de datos y aplicación en si.

Este proyecto tiene decisiones en cuanto a los aspectos sociales los cuales influyen en la adquisición del servicio por parte del consumidor casi ninguna de ellas es controlable pero deben tenerse en cuenta y son las siguientes:

#### **- Aspectos culturales**

En esta aplicación lo cultural es la influencia que ejerce sobre el cliente ya sea por las creencias, costumbres o porque el cliente quiere obtener un celular inteligente.

#### **- Aspectos sociales**

El comportamiento del consumidor se debe a muchos factores que tienen que ver con los grupos sociales al que pertenece y el cual rodea al cliente, entre ellos están:

- Grupos de referencia
- Familia
- Estatus

- **Aspectos personales**

En las decisiones de un comprador influyen las características externas, sobre el producto a adquirir por lo tanto la aplicación debe estar dedicada a satisfacer todas estas necesidades. Los clientes se establecen y requieren un producto de acuerdo a su edad y etapa del ciclo de vida, ocupación, circunstancias económicas, estilo de vida, personalidad y moda.

## **Capítulo 4**

### **4. Conclusiones Finales**

- A medida que evoluciona la tecnología los teléfonos móviles se van haciendo más innovadores y necesarios, según el análisis que se ha realizado se ha notado que la mayoría de las personas tienen como parte de sus posiciones un teléfono Smartphone y más aún las personas que trabajan que necesitan estar en constante comunicación con sus aliados.
- Sin lugar a duda la nueva tecnología móvil es y será en el futuro cercano la principal herramienta comercial de las empresas, con las investigaciones que se han desarrollado se llega a la conclusión que la aplicación móvil para el vencimiento de pólizas será una herramienta de mucha ayuda comercial para las aseguradoras de la ciudad de Guayaquil y a su vez es una ayuda para los asegurados tener esta aplicación al alcance de ellos ya que les facilitará el pago y el estar al día en su póliza de seguro.
- Estos resultados se han obtenido gracias a una exhaustiva investigación, sobre los clientes que utilizan celulares inteligentes y que están asegurados, para lo cual se recurrió a los datos del INEC y se realizaron encuestas.
- Los aportes obtenidos son producto de un trabajo profesional, siendo el único beneficiado el cliente final el cual está asegurado u obtuvo la póliza.
- Clientes a los cuales se les realizó la encuesta ven en esta aplicación una gran herramienta para estar al día en su póliza y que si le llega a ocurrir un desastre contar siempre con su seguro.
- La aplicación para el vencimiento de pólizas es única en el mercado nacional por eso se ha llegado a la conclusión de que sería un servicio con gran acogida

por parte de los usuarios, esta aplicación es totalmente sencilla, fácil de utilizar entender y comprender.

- Según como vaya evolucionando la tecnología de los celulares e innovaciones de las aplicaciones se irá creando mejoras de la aplicación así brindándoles más beneficios a los usuarios de dichas aseguradoras.

#### **4.1. Recomendaciones**

- A los asegurados se les proporcionaría dicha aplicación por medio de la misma aseguradora que se las ofrecerá la aplicación en su renovación de póliza o pago de la misma letrea de la póliza.
- Se recomienda que las aseguradoras y bróker de seguros, le den a conocer a los usuarios esta aplicación, ya que es totalmente gratis y se la pueden descargar o enviárselas a través un correo, para lo cual se cuenta con personal capacitado por si dicho cliente se le hace difícil su utilización.
- La plataforma a la que está dirigida la aplicación es sistema operativo Android por el cual se recomienda antes de acercarse a las instalaciones de la aseguradora revisar su celular y verificar que sea el mismo sistema operativo.
- La aplicación móvil es recomendable para aquellas personas que posean un seguro ya sea de vida, de aparatos electrónicos, vehículo.
- Se recomienda mantener actualizado el software de su teléfono móvil para así evitar que la aplicación muestre problemas a futuro.
- Se recomienda tener en su teléfono aplicaciones que utiliza a menudo y no consumir mucha memoria de su móvil con esto se podrá tener un mejor rendimiento con respecto a la aplicación.

- Se propone que los procesos sean llevados de la mejor manera para que el usuario lo pueda utilizar con facilidad y de no ser así se les dará servicio de soporte técnico ya sea por correo o presencial, el objetivo es que el cliente quede satisfecho y utilice la aplicación.

## **4.2 ANEXOS**

### **4.2.1 Modelo de Encuesta**

- **Marque con un visto su respuestas**

1. ¿Posee algún tipo de seguro privado?

SI  NO

2. ¿Usted tiene siempre presente el la fecha de vencimiento de su póliza?

SI  NO

3. ¿Su aseguradora le recuerda mensualmente la fecha del vencimiento de su póliza?

SI  NO

4. ¿Tiene usted teléfono Smartphone o inteligente?

SI  NO

5. ¿Le gustaría entrar desde su teléfono a su póliza para ver la fecha de vencimiento de la misma?

SI  NO

6. ¿Le gustaría mantener comunicación constante con su ejecutiva de cuenta de su póliza de seguro?

SI  NO

7. ¿Le gustaría poder cancelar su póliza de seguro por medio de alguna aplicación móvil desde su celular?

SI  NO

8. ¿Cree Ud. conveniente el uso de una aplicación móvil que permita llevar el control de su póliza?

SI  NO

9. ¿Utilizaría está aplicación?

SI  NO

### **4.3 Bibliografía**

- <http://www.ocu.org/tecnologia-y-comunicacion/sistemas-operativos-para-moviles-s557134.htm>
- <http://developer.android.com/guide/developing/tools/emulator.html>
- <http://www.ocu.org/tecnologia-y-comunicacion/sistemas-operativos-para-moviles-s557134.htm>
- <http://www.emagister.com/comparte-tus-cursos/cursoPdf.cfm?gfnameCurso=aplicaciones-moviles>
- <http://es.kioskea.net/contents/bdd/bddintro.php3>
- <http://www.buibee.com/blog/2011/12/20/beneficios-de-las-aplicaciones-moviles-para-usuarios-y-marcas/>

- <http://www.configurarequipos.com/doc1107.html>
- [http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Dreamweaver](http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Dreamweaver)
- <http://informatica-r.bligoo.es/dreamweaver-cs5-5#.T96GNXDpMQQ>
- <http://www.soaagenda.com/journal/articulos/que-son-los-frameworks/>
- <http://www.desarrolloweb.com/articulos/introduccion-jquery.html>
- <http://sergioglez.webcindario.com/cargarArticulo.php?id=47>
- <http://alertaenlinea.gov/articulos/s0018-aplicaciones-m%C3%B3viles-qu%C3%A9-son-y-c%C3%B3mo-funcionan>
- <http://phonegap.com/about>
- <http://www.alegsa.com.ar/Dic/photoshop.php>
- <http://www.gmspain.com/glosario/?palabra=ANDROID>
- <http://www.direcciona.me/mobile-apps/funcionalidades-estandar/>
- [http://es.wikipedia.org/wiki/Sistema\\_operativo\\_m%C3%B3vil](http://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_operativo_m%C3%B3vil)
- <http://www.arteyanos.com/2012/04/por-fin-jquery-mobile-lanzado-con-theme-roller/>
- <http://manuelgross.bligoo.com/conozca-3-tipos-de-investigacion-descriptiva-exploratoria-y-explicativa>
- <http://www.mitecnologico.com/Main/TiposDeInvestigacionDeMercados>