

Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Diseño de una aplicación web para facilitar el seguimiento adecuado a los programas de alimentación saludable de la clínica de la Licda. en Nutrición Erika Castillo. Guatemala, Guatemala 2022.

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Presentado a la Facultad de Ciencias de la Comunicación, Guatemala, C.A.

ELABORADO POR:

Christian Estuardo Carcamo Solórzano

17002943

Para optar al título de:

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Nueva Guatemala de la Asunción

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Diseño de una aplicación web para facilitar el seguimiento adecuado a los programas de alimentación saludable de la clínica de la Licda. en Nutrición Erika Castillo. Guatemala, Guatemala 2022.

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Presentado a la Facultad de Ciencias de la Comunicación, Guatemala, C.A.

ELABORADO POR:

Christian Estuardo Carcamo Solórzano

17002943

Para optar al título de:

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Nueva Guatemala de la Asunción

Guatemala 14 de abril de 2021

Licenciado
Leizer Kachler
Decano-Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado: **DISEÑO DE UNA APLICACIÓN WEB PARA FACILITAR EL SEGUIMIENTO ADECUADO A LOS PROGRAMAS DE ALIMENTACIÓN SALUDABLE DE LA CLÍNICA DE LA LICDA. EN NUTRICIÓN ERIKA CASTILLO.** Así mismo solicito que la Licda. María Aguilar sea quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,



Christian Estuardo Carcamo Solórzano
17002943



Licda. María Eugenia Aguilar Melgar
Asesora
Colegiado 26470



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala 17 de mayo de 2021

Señor:
Christian Estuardo Carcamo Solórzano
Presente

Estimado Señor Carcamo:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **DISEÑO DE UNA APLICACIÓN WEB PARA FACILITAR EL SEGUIMIENTO ADECUADO A LOS PROGRAMAS DE ALIMENTACIÓN SALUDABLE DE LA CLÍNICA DE LA LICDA. EN NUTRICIÓN ERIKA CASTILLO.** Así mismo, se aprueba a la Licda. María Aguilar, como asesora de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM

Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 8 de diciembre de 2021

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Por medio de la presente, informo a usted que el proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE UNA APLICACIÓN WEB PARA FACILITAR EL SEGUIMIENTO ADECUADO A LOS PROGRAMAS DE ALIMENTACIÓN SALUDABLE DE LA CLÍNICA DE LA LICDA. EN NUTRICIÓN ERIKA CASTILLO.** Presentado por el estudiante Christian Estuardo Carcamo Solórzano, con número de carné: **17002943**, está concluido a mi entera satisfacción, por lo que se extiende la presente aprobación para continuar así el proceso de titulación profesional.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Licda. María Eugenia Aguilar Melgar
Asesora
Colegiado 26470



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 23 de septiembre de 2022

**Señor
Christian Estuardo Carcamo Solórzano
Presente**

Estimado Señor Carcamo:

Después de haber realizado su examen privado para optar al título de Licenciatura en Comunicación y Diseño de la **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN** de la Universidad Galileo, me complace informarle que ha **APROBADO** dicho examen, motivo por el cual me permito felicitarle.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Ciudad de Guatemala, 21 de noviembre de 2022.

Licenciado

Leizer Kachler

Decano FACOM

Universidad Galileo

Presente.

Señor Decano:

Le informo que la tesis: ***DISEÑO DE UNA APLICACIÓN WEB PARA FACILITAR EL SEGUIMIENTO ADECUADO A LOS PROGRAMAS DE ALIMENTACIÓN SALUDABLE DE LA CLÍNICA DE LA LICDA. EN NUTRICIÓN ERIKA CASTILLO***, del estudiante Christian Estuardo Cárcamo Solórzano, ha sido objeto de revisión gramatical y estilística, por lo que puede continuar con el trámite de graduación.

Atentamente.



Lic. Edgar Lizardo Porres Velásquez

Asesor Lingüístico

Universidad Galileo



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM

Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 25 de noviembre de 2022

Señor:
Christian Estuardo Carcamo Solórzano
Presente

Estimado Señor Carcamo:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE UNA APLICACIÓN WEB PARA FACILITAR EL SEGUIMIENTO ADECUADO A LOS PROGRAMAS DE ALIMENTACIÓN SALUDABLE DE LA CLÍNICA DE LA LICDA. EN NUTRICIÓN ERIKA CASTILLO. GUATEMALA, GUATEMALA 2022.** Presentado por el estudiante: Christian Estuardo Carcamo Solórzano, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciado en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Autoridades de Universidad Galileo

Rector

Dr. Eduardo Suger Cofiño

Vicerrectora General

Dra. Mayra de Ramírez

Vicerrector Administrativo

Lic. Jean Paul Suger Castillo

Secretario General

Lic. Jorge Retolaza

Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Lic. Leizer Kachler

Vicedecano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Lic. Rualdo Anzueto, M.Sc.

Resumen

A través del acercamiento con la Licda. en Nutrición Erika Castillo, se identificó que no cuenta con una aplicación web que facilite el seguimiento adecuado a los programas de alimentación saludable.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo: Diseñar una aplicación web para facilitar el seguimiento adecuado a los programas de alimentación saludable de la clínica de la Licda. en Nutrición Erika Castillo.

El enfoque de la investigación es mixto, porque se utilizó el método cuantitativo y el método cualitativo. El primero para cuantificar los resultados de la muestra, y el segundo evalúa el nivel de percepción y utilidad del proyecto.

La herramienta de investigación se aplicó a un promedio de 30 personas entre grupo objetivo, cliente y expertos en comunicación y diseño.

El principal hallazgo, entre otros, es que se diseñó una aplicación web que facilite a los pacientes la ejecución de sus programas alimentarios de la clínica nutricionista de Erika Castillo y se recomendó crear una guía de estilo para mantener la paleta de colores y tamaños de la tipografía que se utilizarán en el diseño requerido por el cliente para que los usuarios puedan distinguir la marca.

Para efectos legales únicamente el autor, CHRISTIAN ESTUARDO CARCAMO SOLÓRZANO, es responsable del contenido de este proyecto, ya que es una investigación y puede ser motivo de consulta por estudiantes y profesionales.

Índice

Capítulo I: Introducción

Introducción.....	1
-------------------	---

Capítulo II: Problemática

2.1 Contexto.....	2
2.2 Requerimiento de comunicación y diseño.....	3
2.3 Justificación.....	3
2.3.1 Magnitud.....	3
2.3.2 Vulnerabilidad.....	4
2.3.3 Trascendencia.....	4
2.3.4 Factibilidad.....	4

Capítulo III: Objetivos de diseño

3.1 Objetivo general.....	6
3.2 Objetivos específicos.....	6

Capítulo IV: Marco de referencia

4.1 Información general del cliente.....	7
--	---

Capítulo V: Definición del grupo objetivo

5.1 Perfil geográfico.....	12
5.2 Perfil demográfico.....	12
5.3 Perfil psicográfico.....	14
5.4 Perfil conductual.....	14

Capítulo VI: Marco teórico

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio.....	16
6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y diseño.....	17
6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias.....	21

Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar

7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico.....	29
7.2 Conceptualización.....	31
7.3 Bocetaje.....	34
7.4 Propuesta preliminar.....	66

Capítulo VIII: Validación técnica

8.1 Población y muestreo.....	86
8.2 Método e instrumento.....	87
8.3 Resultados e interpretación de resultados.....	88
8.4 Cambios en base a los resultados.....	101

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

9.1 Propuesta gráfica final.....	109
----------------------------------	-----

Capítulo X: Producción, reproducción y distribución

10.1 Plan de costos de elaboración.....	134
10.2 Plan de costos de producción.....	135
10.3 Plan de costos de reproducción.....	136
10.4 Plan de costos de distribución.....	136
10.5 Margen de utilidad.....	136
10.6 IVA.....	137

10.7 Cuadro con resumen general de costos.....	137
Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones	
11.1 Conclusiones.....	138
11.2 Recomendaciones.....	139
Capítulo XII: Conocimiento general	
12.1 Conocimiento general.....	140
Capítulo XIII: Referencias	
13.1 Referencias de documentos físicos.....	141
13.2 Referencias de documentos electrónicos.....	141
CapítuloXIV: Anexos.....	145

Capítulo I

Introducción



Christian Cárcamo
Diseñador gráfico

Capítulo I: Introducción

La clínica de la Licda. en Nutrición Erika Castillo se fundó desde el año 2018, su principal servicio es atender a pacientes de manera personalizada tanto en la clínica como a domicilio. Actualmente, por temas de la pandemia, los servicios han sido vía online; por esa razón, es necesario diseñar una aplicación web que permita dar el seguimiento adecuado a sus pacientes.

Por lo tanto, se diseñará una aplicación web para facilitar el seguimiento adecuado a los programas de alimentación saludable de la clínica de la Licda. en Nutrición Erika Castillo.

Debido a esto, se desarrollará el marco teórico para recopilar información relacionada con la clínica, comunicación y diseño, con el objetivo de llegar a un proceso creativo en la que se bocetará la aplicación web en una presentación formal. Luego digitalizar la propuesta y así validarla con el cliente, expertos y grupo objetivo mediante una encuesta digital para obtener realizar cambios con base a los resultados y realizar una propuesta final de la aplicación.

Para dar como resultado, el diseño de una aplicación web que facilite el seguimiento adecuado a los programas de alimentación saludable de la clínica de la Licda. en Nutrición Erika Castillo, respaldada científicamente de ciencias, teorías y tendencias que se investigarán para su desarrollo.

Capítulo II

Problemática



Christian Cárcamo
Diseñador gráfico

Capítulo II: Problemática

Actualmente, la Licda. en Nutrición Erika Castillo utiliza un software de origen mexicano “Nutrimind” que le permite dar seguimiento a sus pacientes. Sin embargo, esta plataforma carece de una interfaz que genere la comodidad al registrar nuevos usuarios y asignarles sus programas alimentarios.

Por esa razón, es necesario diseñar una aplicación web que facilite esa simplicidad al registrar nuevos pacientes y logre personalizar la línea gráfica de la clínica nutricional de la Licda. en Nutrición Erika Castillo.

2.1 Contexto

La Licda. Erika Castillo es nutricionista egresada de la Universidad Rafael Landívar. Cuenta con estudios de maestría en Salud Pública con énfasis en Gerencia de Servicios de Salud. En el año 2020 lanza su clínica nutricional que nace con el concepto de ayudar a las personas a cambiar sus hábitos alimenticios y tener una mejor calidad de vida.

El medio digital ha avanzado durante los últimos años, esto es un factor que hace posible tener un contacto directo con el grupo objetivo. Según la investigación realizada, el problema que presenta es una carencia de un software que le facilite el seguimiento adecuado a los programas de alimentación saludable y mejorar el control del registro de los pacientes.

En el acercamiento que se tiene con la Licda. en Nutrición Erika Castillo, se pudo determinar que el software Nutrimind carece de una interfaz para el seguimiento adecuado de sus pacientes, al presentar una deficiencia en el registro de usuarios, calendarización de citas e información personalizada de los pacientes como los programas alimentarios.

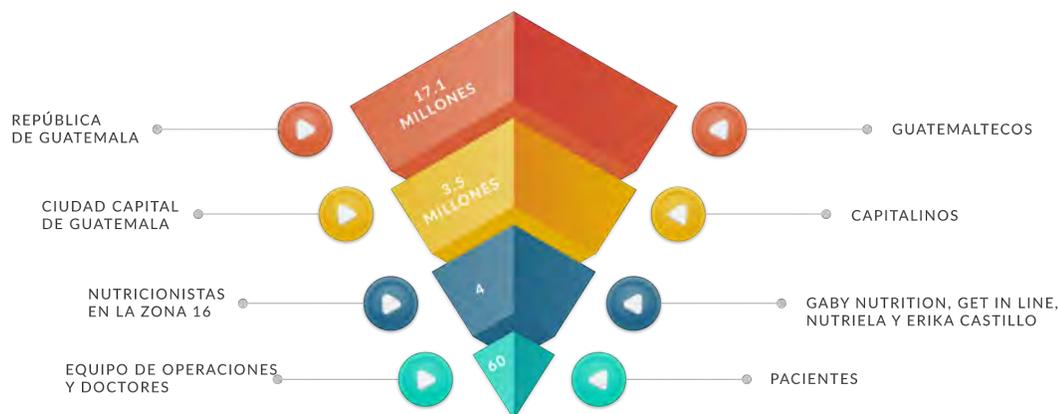
2.2 Requerimiento de comunicación y diseño

La Licda. en Nutrición Erika Castillo no cuenta con una aplicación web que facilite el seguimiento adecuado a los programas de alimentación saludable.

2.3 Justificación

Para sustentar las razones por las que se consideró importante el problema y la intervención del diseñador - comunicador, se justifica la propuesta a partir de cuatro variables: a) magnitud; b) trascendencia; c) vulnerabilidad; d) factibilidad

2.3.1 Magnitud.



(Figura 1). Triángulo invertido sobre la magnitud, diseñado por Christian Cárcamo.

Según el Instituto Nacional de Estadística –INE–, en la República de Guatemala hay 17.1 millones de habitantes, de los cuales, el 3.5 millones de ellos residen en la Ciudad de Guatemala; por lo que existen alrededor de 4 nutricionistas ubicadas en la zona 16; entre ellas la Licda. en Nutrición Erika Castillo, quien cuenta con 2 nutriólogos, 2 supervisores de dietas, 1 asistente administrativo, 1 recepcionista, 1 asesor de comunicación y diseño y 53 pacientes activos.

2.3.2 Vulnerabilidad. La falta de un medio digital personalizado es perjudicial para la marca en varios sentidos como: Deterioro de imagen corporativa, falta de presencia online, inaccesibilidad en línea para usuarios que buscan servicios de nutrición en internet.

Luego de verificar que la Licda. en Nutrición Erika Castillo carece de una plataforma digital propia, se determina que es necesario diseñar una aplicación web, ya que la herramienta que utiliza actualmente no es eficiente y no cuenta con una experiencia e interfaz adecuada.

2.3.3 Trascendencia. La Licda. en Nutrición Erika Castillo cuenta con más de 900 seguidores en Facebook y más de 200 seguidores en Instagram que son sus principales plataformas de ventas. Por otro lado, cuenta con más de 53 pacientes mensuales.

El proyecto beneficiará a más de 60 personas incluyendo pacientes, nutriólogos y proveedores. Para que una plataforma digital tenga éxito y sea capaz de captar la atención de los usuarios y generar más ventas, deben combinarse dos aspectos: La experiencia del usuario –UX– y la interfaz del usuario –UI–.

2.3.4 Factibilidad. La Licda. en Nutrición Erika Castillo cuenta con los recursos (humanos, organizacionales, económicos y tecnológicos) que hacen posible y realizable este proyecto.

2.3.4.1 Recursos Humanos. La Licda. en Nutrición Erika Castillo. cuenta con el capital humano adecuado que tiene la capacidad, el conocimiento, la experiencia y las habilidades para el manejo de las funciones que se desempeñan dentro de la organización

2.3.4.2 Recursos Organizacionales. La Licda. en Nutrición Erika Castillo autoriza al personal para que esté en disposición de brindar toda la información necesaria de la clínica para llevar a cabo este proyecto.

2.3.4.3 Recursos Económicos. El establecimiento cuenta actualmente con los recursos necesarios, que posibilitan la realización de este proyecto.

2.3.4.4 Recursos Tecnológicos. Para la adecuada realización de la aplicación web, se dispone con los recursos tecnológicos necesarios. Se cuenta con una máquina de escritorio Apple con la disponibilidad de los programas de Adobe Creative Cloud y servicio de Internet.

Capítulo III

Objetivos de diseño



Christian Cárcamo
Diseñador gráfico

Capítulo III: Objetivos del diseño

3.1 Objetivo General

Diseñar una aplicación web para facilitar el seguimiento adecuado a los programas de alimentación saludable de la clínica de la Licda. en Nutrición Erika Castillo.

3.2 Objetivos específicos

3.2.1 Recopilar información de la clínica, sus servicios y grupo objetivo por medio del brief de cliente para llevar a cabo el diseño adecuado de la aplicación web adaptada al proceso de trasladar los programas alimentarios de la Licda. en Nutrición Erika Castillo.

3.2.2 Investigar ciencias, artes y tendencias de diseño web a través de fuentes fiables de información para respaldar la propuesta gráfica de este proyecto.

3.2.3 Diagramar los elementos gráficos de la aplicación web para establecer un orden visual que facilite al grupo objetivo comprender el contenido.

3.2.4 Elaborar un mapa de sitio para establecer una estructura y un orden de las páginas dentro de la aplicación web para los pacientes de la Licda. en Nutrición Erika Castillo.

3.2.5 Desarrollar un prototipo profesional para mostrar el resultado final de la aplicación web para la Licda. en Nutrición Erika Castillo.

Capítulo IV

Marco de referencia



Christian Cárcamo
Diseñador gráfico

Capítulo IV: Marco de referencia

4.1 Información general del cliente

4.1.1 Nombre de la empresa. Licda. en Nutrición Erika Castillo

4.1.2 Nombre del cliente. Licda. en Nutrición Erika Castillo

4.1.3 Teléfono: 3186-6586

4.1.4 E-mail: ecastillo.nutricion@gmail.com

4.1.5 Antecedentes: La clínica de la Licda. en Nutrición Erika Castillo se fundó en el año 2018, atiende a pacientes de manera personalizada tanto en la clínica como a domicilio. Actualmente, por la pandemia, sus servicios se están impartiendo vía online.

4.1.6 Oportunidad identificada: Carece de una aplicación web propia para facilitar a los pacientes la ejecución de programas alimentarios.

4.1.7 Misión. Impulsar a los pacientes a buscar su mejor versión, a través de tratamientos nutricionales alcanzables y accesibles que les permitirán mejorar su salud.

4.1.8 Visión. Ser una clínica de nutrición líder en Guatemala y poder fomentar en las personas un estilo de vida saludable así como mejorar su calidad de vida.

4.1.9 Delimitación geográfica. Ciudad de Guatemala, Guatemala.

4.1.10 Grupo Objetivo. Pacientes adultos de 20 a 50 años con o sin patologías secundarias.

4.1.11 Principal beneficio al Grupo Objetivo. Obtener un plan de alimentación totalmente personalizado y de acuerdo a sus requerimientos específicos para alcanzar sus metas.

4.1.12 Competencia. Nutricionistas de la región, entre ellas están: Gaby Nutrition, Get in Line y Nutriela.

4.1.13 Posicionamiento. Especialista en Salud Pública.

4.1.14 Factores de diferenciación. Seguimiento personalizado.

4.1.15 Objetivo de mercado. Facilitar la ejecución de programas alimentarios y liderazgo.

4.1.16 Objetivo de comunicación. Generar clientes potenciales, confianza y prestigio hacia la aplicación web.

4.1.17 Mensaje clave a comunicar. El hacer una dieta, no significa comer en porciones pequeñas o pasar hambre, sino comer balanceado y delicioso. Buscar la mejor versión de cada paciente y hacer un cambio trascendental en sus vidas.

4.1.18 Estrategia de comunicación. Aplicación web con fácil accesibilidad, atención al cliente.

4.1.19 Reto del diseñador. Mejorar la experiencia de usuario a los pacientes, al trabajar en una aplicación web que pueda ser adaptada a un formato responsive.

4.1.20 Trascendencia. Trabajar con base a una línea gráfica elegante que pueda ser fácil de entender y usar.

4.1.21 Materiales a realizar. Aplicación web adaptada también a dispositivos móviles.

4.1.22 Presupuesto. Q7568.78

4.1.23 Imagotipo.



Erika Castillo

NUTRICIONISTA

4.1.24 Colores.



4.1.25 Tipografía.

Arial Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Arial Bold

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
0123456789

4.1.26 Forma. Su logo pertenece a la categoría de Imagotipo, ya que se combinan el icono y el texto en una única composición.

4.1.27 Análisis FODA

<p style="text-align: center;">Fortalezas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plan de alimentación totalmente personalizado con precios accesibles. • Cuenta con estudios de maestría en Salud Pública. • Fomenta un estilo de vida saludable. 	<p style="text-align: center;">Oportunidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consultas vía online. • Necesidad de sus programas alimentarios. • Tener un público más amplio.
<p style="text-align: center;">Debilidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Carece de una plataforma web propia. • Problemas de conexión a Internet. • Posicionamiento de marca. 	<p style="text-align: center;">Amenazas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nutricionistas con más tiempo en el mercado. • Crisis económica por Pandemia de COVID-19. • Falta de lealtad de los pacientes.

Diagnóstico creado por Christian Cárcamo.

4.1.28 Organigrama de la clínica de la Licda. en Nutrición Erika Castillo



Gráfica de organigrama realizada por Christian Cárcamo.

Capítulo V

Definición del grupo objetivo



Christian Cárcamo
Diseñador gráfico

Capítulo V: Definición del grupo objetivo

La aplicación web tiene como objetivo facilitar el seguimiento adecuado a los programas de alimentación saludable de la clínica de la Licda. en Nutrición Erika Castillo a hombres y mujeres comprendidos entre los 20 a 50 años que residen en el departamento de Guatemala con nivel socioeconómico: C1, C2 y C3.

5.1 Perfil geográfico

La República de Guatemala se encuentra en la región centroamericana y limita al norte con México, al este con Belice, al sur con Honduras y El Salvador, bordeando el Golfo de Honduras.

De acuerdo con el Instituto Nacional de Estadística –INE–, la República de Guatemala está conformada por 22 departamentos y 17.1 millones de habitantes, por lo tanto, la región Metropolitana cuenta con una extensión territorial de 220 km², con una densidad de 5,264 habitantes por km², con un clima predominante tropical, pero varía en lo templado con un 84.5% de humedad, siendo su temperatura mínima de 15°C. y una máxima de 29°C.

La región en la que se concentrará este proyecto será la ciudad de Guatemala, que cuenta con 3.5 millones de habitantes.

5.2 Perfil demográfico

Con base a la tabla de niveles socioeconómicos, se puede decir que el grupo objetivo se encuentra entre hombres y mujeres de 20 a 50 años de edad en un nivel socioeconómico C, esto quiere decir que cuentan con ingresos de Q11,900.00 hasta Q20,600.00 y con un nivel educativo es superior o igual a una licenciatura.

Las personas pertenecientes al grupo objetivo y que residen en la ciudad capital del departamento de Guatemala, poseen las siguientes características:

5.2 Perfil demográfico

Características	Nivel C1, C2 y C3
Ingresos	Posesen ingresos desde Q11,900.00 hasta Q20,600.00
Educación padres	Superior, Licenciatura.
Educación hijos	Hijos menores en colegios privados, mayores en Universidades privadas o estatales y post grados extranjero con beca.
Desempeño	Se desempeña como ejecutivo medio, comerciante, vendedor o dependiente.
Vivienda	Poseen casa / apartamento, rentada o financiada, de 1-3 recámaras, 1-3 baños, sala, estudio, área de servicio y garaje para 1-2 vehículos.
Otras propiedades	Cuentan con algún sitio o terreno interior por herencia.
Personal de servicio	Por día, eventual
Servicios financieros	Gozan de 1-2 cuentas Q monetarias y ahorro, Plazo fijo, 1-2 TC local y seguro colectivo de salud.
Posesiones	Disponen de autos compacto de 3 a 10 años, aseguradas por financiera.
Bienes de comodidad	Cuentan con 1 teléfono fijo, 1-2 celulares cada miembro mayor, cable, internet, equipo de audio, más de 2 TV, máquina de lavar ropa, computadora y electrodomésticos básicos.
Diversión	Disfrutan del cine, centros comerciales, parques temáticos locales.

Ver anexo B Tabla de niveles económicos.

5.3 Perfil psicográfico

El grupo objetivo utiliza con mucha frecuencia el internet y la mayoría emplea un celular como dispositivo propio para realizar diferentes actividades desde realizar consultas hasta organizar sus actividades. De acuerdo al perfil psicográfico podemos definir lo siguiente:

5.3.1 Hábitos. Son personas que estudian y trabajan tiempo completo, buscan la superación profesional y calidad de vida.

5.3.2 Hobbies. Disfrutan del cine, ir de compras y realizar viajes dentro o fuera del departamento de Guatemala.

5.3.3 Actividades. Realizan deportes, van al gimnasio, cocinan y disfrutan de la lectura.

5.3.4 Costumbres. Buscan salir a centros comerciales para convivir con amigos o con la familia.

5.4 Perfil conductual

5.4.1 Actitud hacia el producto. Genera confianza con el grupo objetivo ya que la atención y los servicios de las nutricionistas son de la mejor calidad y precio en el mercado.

5.4.2 Frecuencia de compra. La mayoría de las personas adquieren este tipo de servicios 1 o 2 veces al mes, por lo que podemos observar que el consumo de estos servicios dependerá del tipo de programa o reto que se contrate.

5.4.3 Beneficio de compra. Al adquirir algún servicio de estos, el grupo objetivo se ve más interesado en la calidad y excelencia que tendrá en la atención personalizada y en los programas alimentarios.

5.4.4 Etapa de disposición. El grupo objetivo está dispuesto a pagar por los programas alimentarios de Erika Castillo.

5.4.5 Medio publicitario. Las redes sociales son el medio más utilizado por el grupo objetivo, por medio de ellas se puede tener comunicación instantánea con prospectos. Por otro lado disponer una aplicación web aumenta la visibilidad de la marca y la fidelización de clientes.

Capítulo VI

Marco teórico



Christian Cárcamo
Diseñador gráfico

Capítulo VI: Marco teórico

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio

6.1.1 Clínica. Es un centro de salud privado que ofrece asistencia o tratamientos médicos a determinadas enfermedades, al mismo tiempo es un lugar donde se realizan diagnósticos y tratamientos.

Según la RAE, es un establecimiento sanitario, generalmente privado, donde se diagnostica y trata la enfermedad de un paciente, que puede estar ingresado o ser atendido en forma ambulatoria. (RAE, 2021).

6.1.2 Asesoría. Es un apoyo que se le brinda a una persona real o jurídica. Consiste en ofrecer recomendaciones o sugerencias sobre la realización de una o varias actividades de las que el paciente desconoce.

En el 2018, Javier Sánchez Galán menciona que la asesoría es la labor de un profesional o una empresa destinada a la realización de distintas funciones de asesoramiento, control y supervisión de la actividad económica de una persona física o jurídica que adquiera los servicios. (Economipedia, 2021).

6.1.3 Empresa. Hace referencia a una unidad formada por un grupo de personas que tiene como objetivo brindar algún servicio o producto que cubra una necesidad.

En el 2015, Javier Sánchez Galán menciona que una empresa es una organización de personas y recursos que buscan la consecución de un beneficio económico con el desarrollo de una actividad en particular. (Economipedia, 2021).

6.1.4 Nutrición. Hace referencia a los procesos que suceden en el cuerpo después de comer, es decir la digestión de los alimentos.

La organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura — FAO —, (2011), “La nutrición es un proceso involuntario, autónomo de la utilización de los nutrientes en el organismo para convertirse en energía y cumplir sus funciones vitales.” (FAO, 2021).

6.1.5 Dieta. Hace referencia al control de la cantidad y el tipo de sustancias que ingiere un paciente, asimismo, es la cantidad de alimentos que un ser vivo proporciona a su organismo. Por tanto se define como el comportamiento nutricional. (Diario femenino, 2021).

6.1.6 Hábitos. Es una conducta llevada a cabo con regularidad. Según la Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura — FAO —, (2011), es un conjunto de costumbres que condicionan la forma de como los individuos o grupos seleccionan, preparan y consumen los alimentos. (FAO, 2021).

6.1.7 Recetas. Es una lista de ingredientes necesarios seguidas con instrucciones con la que se elaborará un alimento en específico.

Según la RAE (2021), es una nota que comprende aquello de que debe componerse algo y el modo de hacerlo. (RAE, 2021).

6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y diseño

6.2.1 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación.

6.2.1.1 Proceso de comunicación. Consiste en la emisión y recepción de mensajes entre dos o más personas. El proceso de comunicación es la transmisión efectiva de un mensaje a través de un canal de comunicación desde un emisor hasta un receptor. Es decir, es el circuito completo de la comunicación efectiva. (Raffino, 2021).

6.2.1.2 Emisor. Es quien decide que enviar y cómo enviar el mensaje hacia uno o varios destinatarios.

Aquel individuo que inicia el proceso de la comunicación, y que por lo tanto codifica el mensaje de acuerdo a sus capacidades y deseos, depende del caso. (Raffino, 2021).

6.2.1.3 Receptor. Es quien recibe e interpreta el mensaje del emisor. Asimismo, es la persona a quien está dirigido el mensaje del emisor, es decir, quien lo recibe y lo decodifica o interpreta. (Raffino, 2021).

6.2.1.4 Mensaje. Hace referencia a la información que el emisor envía a través de un canal de comunicación. El mensaje está compuesto por una combinación de sistema de signos o símbolos que transmiten un concepto, idea o información que son familiares tanto para el emisor como para el receptor. (Chen, 2021)

6.2.1.5 Canal. Hace referencia al medio físico a través del que se establece la comunicación, y que puede presentar a su vez elementos que faciliten o dificulten la misma, conocidos como ruido o como obstáculos. (Editorial, 2021).

6.2.1.6 Comunicación corporativa. Es el conjunto de mensajes que una empresa comunica a sus diferentes audiencias, ya sean sus colaboradores o clientes. Al mismo tiempo, tiene como objetivo mejorar la reputación de la entidad resaltando sus beneficios. La comunicación corporativa se define como el envío de mensajes por parte de una empresa u organización hacia sus públicos a través de una serie de canales. En estos mensajes se expresan los valores e ideas principales de la compañía, así como la misión y visión. (Veigler, 2021).

6.2.1.7 Identidad corporativa. La identidad corporativa no solo se habla del logo de una institución si no también de la imagen, las sensaciones, emociones y los valores que una empresa desea transmitir al público.

En el 2019, Lucas Gabriel define la identidad corporativa como el conjunto de valores que conforman la visión de mundo de una empresa. Sus principios, la postura que adopta en diferentes situaciones y la imagen que la entidad desea cultivar de sí misma. (Rockcontent, 2021).

6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados con el diseño.

6.2.2.1 Diseño gráfico. Es considerada una actividad destinada a comunicar a través de imágenes o elementos visuales que transmitirán una idea o sensación hacia el espectador. En 1989, Larrea Vicente, menciona que diseñar es crear, en base a información veraz, una anatomía visual, novedosa y propia, de rápida y similar comprensión por el individuo al lograr una positiva asociación con la empresa, producto, servicio, persona o la idea. (T4E Design, 2021).

6.2.2.2 Diseño web. Es una de las disciplinas del diseño que ha venido evolucionando rápidamente en esta última década por lo que se ha convertido en una de las áreas de mayor oportunidad.

Cabe agregar que es un área enfocada a planificar, diseñar, mantener y crear interfaces digitales. En pocas palabras, como su nombre lo indica, se refiere al proceso del diseño de sitios y páginas web. (Morales, 2021).

6.2.2.3 Adobe Illustrator. Es el software de gráficos vectoriales estándar, desarrollado por Adobe, del sector que permite crear de todo, desde gráficos en un sitio web y dispositivos móviles hasta logotipos, iconos, ilustraciones para libros, paquetes de productos, aplicaciones móviles y afiches. (Adobe, 2021).

6.2.2.4 Adobe XD. Es una solución rápida y poderosa de diseño de experiencias e interfaces de usuario para sitios web y aplicaciones. Desarrollado por Adobe. (Adobe, 2021).

6.2.2.5 Experiencia de Usuario –UX–. Es una filosofía de diseño cuyo objetivo es crear productos capaces de resolver necesidades concretas de los usuarios con satisfacción y a través del mínimo esfuerzo por su parte.

Según el especialista Dan Saffer (2016), director de Kicker Studios menciona que la experiencia de usuario se puede definir como “lo que el cliente percibe al usar un producto, qué punto de vista e ideas genera en su cabeza”. Evidentemente “al usuario poco le importa cómo se ha realizado el producto pero desea que su manejo sea sencillo y rápido de entender”. (Evoluciona, 2021).

6.2.2.6 Interfaz del usuario –UI–. El user interface presenta las posibilidades de interacción junto con el “look & feel”, en igual forma, el diseño de interacción y/o diseño visual se ven reflejadas aquí.

En el 2018 Laurel y Mountford la definen como: La superficie de contacto que refleja las propiedades físicas de los interactores, las funciones que pueden realizarse, y el balance entre poder y control. Esto se debe a que todos los días se interactúa inconscientemente con una interfaz ya sea en un automóvil, en un dispositivo digital o en la compra de algún producto. (Acantu, 2021).

6.2.2.7 Diagramar. Es un oficio del diseño que se encarga de organizar contenidos escritos, visuales y en algunos casos audiovisuales.

Francisca Martin define lo siguiente: La diagramación es el arte de distribuir la composición en una página. Es la organización de un grupo de elementos jerarquizados, basado en un sistema atractivo para el público y de carácter funcional. (Agencia Chan, 2021).

6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias

6.3.1 Ciencias auxiliares.

6.3.1.1 Semiología. Ciencia que se encarga del estudio de los signos en la vida social.

Asimismo, estudia los sistemas de signos como los códigos, señalizaciones y lenguas.

En 1908 Ferdinand de Saussure, menciona lo siguiente: “la semiología, es la ciencia que tiene por objeto el estudio de los signos en el seno de la vida social.” (Concepto, 2021).

6.3.1.2 Semiología de la Imagen. Es una rama de la semiología que estudia e interpreta el significado de las imágenes, objetos, gestos y expresiones. (Todo Marketing, 2021).

6.3.1.3 Psicología del color. Campo de estudio encargado de analizar lo que producen los colores en las emociones y conductas de las personas. Según Jaime P. Llaresa, ingeniero informático y diseñador gráfico, en el 2021 menciona que “la psicología del color es un campo de estudio dirigido a analizar los efectos que pueden producir los colores y de qué manera emocional o mental, pueden influir en la toma de decisiones”. (Imborrable, 2021).

6.3.1.4 Psicología del consumidor. Hace referencia al estudio del comportamiento del consumidor y componentes psicológicos que se basan en comprender los motivos que impulsan a los seres humanos a adquirir productos.

Es una disciplina que estudia los patrones de comportamiento del consumidor, así como también los diversos aspectos que influyen en su decisión de compra. (Betancourt, 2021)

6.3.1.5 Andragogía. Disciplina que se ocupa de la educación y el aprendizaje del adulto. Ahora bien, el término andragogía fue introducido por Malcom Knowles en USA en 1984. De acuerdo al autor, hace referencia “al arte de enseñar a los adultos a aprender.” (Andradogia, 2021).

6.3.1.6 Tecnología. Serie de conocimientos aplicados para resolver un problema concreto, al mismo tiempo, suele asociarse con la revolución industrial, máquinas y componentes electrónicos. De igual manera la RAE (2021), lo define como un conjunto de teorías y de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico. (RAE, 2021).

6.3.1.7 Medicina. Arte que se ocupa del mantenimiento de la salud y prevención de afecciones o dolencias en un individuo.

Conjunto de conocimientos y técnicas aplicadas a la predicción, prevención, diagnóstico y tratamiento de las enfermedades humanas y en su caso, a la rehabilitación de las secuelas que puedan producir. (Española, 2021)

6.3.1.8 Dietética. Rama de la medicina que estudia todo aquello relacionado con la nutrición de las personas, al mismo tiempo permite comprender los hábitos de alimentación para establecer dietas personalizadas.

Julián Pérez Porto (2020), denomina la dietética como la disciplina que se dedica a estudiar el modo adecuado de alimentación. (Definición, 2021).

6.3.2 Artes.

6.3.2.1 Color. Experiencia generada por los sentidos debido al fenómeno de la emisión de luz, reflejada por los objetos al incidir con una determinada intensidad.

Según Sir Isaac Newton (1665), es una sensación que se produce en respuesta a una estimulación nerviosa del ojo. Este estímulo es causado por los rayos de luz y por las longitudes de onda que lo componen. (Ttamayo, 2021).

6.3.2.2 Tipografía. Proviene de dos términos griegos: “typos” que significa golpe, marca o forma, y “graphia” que significa cualidad de escribir. Asimismo es una disciplina que estudia la representación gráfica de las letras para que el lenguaje escrito sea efectivo. La tipografía estudia los distintos modos de optimizar la emisión gráfica de mensajes verbales. (Academia, 2021).

6.3.2.3 Iconografía. Hace referencia a la representación gráfica de un signo o símbolo que permite optimizar la asimilación de un mensaje en un proceso comunicativo, mediante un elemento gráfico. Al mismo tiempo expresa con claridad el significado de aquello que representa.

La iconografía podría definirse como la disciplina cuyo objeto de estudio es la descripción de las imágenes o como han señalado algunos autores, la escritura en imágenes. (LICEUS, 2021).

6.3.2.4 Dibujo. Obra de arte bidimensional creada a partir de líneas o tonos que está dominada por un medio seco, pero puede incluir medios húmedos como la tinta. (Tipos de arte, 2021).

6.3.2.5 Arte digital. Nueva tendencia surgida en torno a la aplicación de programas vectoriales mediante el uso de herramientas informáticas.

Es una disciplina creativa que comprende obras en las que se utilizan elementos digitales en el proceso de producción. (Tintalatina, 2021).

6.3.2.6 Geométrico. Este tipo de arte se basa en el uso de formas geométricas simples combinadas en composiciones subjetivas sobre espacios irreales. (Saisho, 2021).

Según el Museo Nacional Bellas Artes (2018) Es el estudio de las propiedades y de las magnitudes de las figuras en el plano o en el espacio.

6.3.3 Teorías.

6.3.3.1 Marketing. Disciplina dedicada al análisis del comportamiento de los mercados y de los consumidores.

Según la American Marketing Association, el Marketing es una actividad, conjunto de instituciones y procesos para crear, comunicar, entregar y cambiar las ofertas que tengan valor para los consumidores, clientes, asociados y sociedades en general. (AMA, 2021).

6.3.3.2 Publicidad. Conjunto de estrategias orientadas a dar a conocer productos y servicios. Por su parte puede entenderse como una fórmula de comunicación pagada por las empresas para anunciarse en los diferentes medios disponibles en el mercado.

Es una estrategia de mercadotecnia que envuelve la compra de un espacio de medios para divulgar un producto, servicio o marca, con el objetivo de alcanzar el público objetivo de la empresa e incentivarlo a comprar. (Rockcontent, 2021).

6.3.3.3 Branding. Conjunto de elementos que son capaces de transmitir la propuesta de valor de una empresa, además, es el proceso de definición y construcción de una marca. (Falcó, 2017) La gestión de las percepciones se convierte en el branding en una llave maestra, como responsable de conseguir la necesaria conexión emocional con las marcas. (Brandward, 2021).

6.3.3.4 Teoría del color. Conjunto de reglas para mezclar los colores y conseguir el efecto que se desea.

En el 2020, Lucia Alonso menciona los elementos que forman parte de la teoría del color:

6.3.3.4.1 Círculo cromático. Es una herramienta que ayuda ordenar de manera secuencial la progresión de los colores.

6.3.3.4.2 Colores primarios. Son colores básicos que no se pueden crear a partir de la combinación de ningún otro color. Además, son el ingrediente principal para crear el resto de dichos colores de la gama que compone el círculo cromático. Estos son el amarillo, el rojo y el azul.

6.3.3.4.3 Colores secundarios. Son aquellos que surgen de la mezcla de dos colores primarios, estos son el naranja, el verde y el morado.

6.3.3.4.4 Colores terciarios. Son los que se componen a partir de la mezcla de un color primario y uno secundario. (Domestika, 2021).

6.3.3.5 Teoría de la Gestalt. Según Gabriela, menciona que la teoría de la Gestalt se encarga de observar la mente humana y el comportamiento. Es una teoría muy utilizada en la solución de problemas, es el enfoque a los aspectos positivos, como la autorrelación, el éxito y las decisiones acertadas lo que permite al ser humano ser autónomo y con capacidad a desarrollarse libremente. (Euston, 2021).

6.3.3.6 Teoría de la comunicación. Proceso que permite el paso de información de un emisor a un receptor. Esta información es un mensaje codificado que debe ser decodificado por el receptor una vez lo recibe.

La teoría de la comunicación fue propuesta por primera vez por Aristóteles en el periodo clásico y definida en 1980 por S. F. Scudder. Sostiene que todos los seres vivos del planeta tienen la capacidad de comunicarse. (Lifeder, 2021).

6.3.3.7 Teoría psicoanalítica. Explica el por qué los individuos actúan de una manera u otra, al depender del contexto en el que se encuentren. Sigmund Freud demuestra que la mayor parte de las actividades que realiza el ser humano son inconscientes, al dejar un pequeño porcentaje para otras que se realizan conscientemente. (Viu, 2021).

6.3.3.8 Recorrido visual. Hace referencia al trayecto que realiza el usuario en un sitio web, es decir, cómo lo lee.

En 2017, Samuel Gimeno menciona que el patrón de diseño en forma de Z viene en como la mayoría de los usuarios escanean las pantallas de un producto digital. Para ello recorren la parte superior de izquierda a derecha, posteriormente escanean en diagonal la parte central para finalizar con la parte inferior. (Torresburiel, 2021).

6.3.4 Tendencias.

6.3.4.1 Modo Oscuro. Comenzó como una recomendación médica para reducir la fatiga visual provocada por la prolongada exposición al brillo de las pantallas. (Cuelho, 2020) Los colores de las pantallas, los textos y los iconos pasan tener tonos más claros, lo que genera un aspecto agradable al usuario si prefiere trabajar con tonos más apagados o en entornos de poca luz. (Bunker, 2021).

6.3.4.2 Figuras geométricas. Las figuras geométricas generan una gran consistencia, estructura y orden en el diseño, además, permite producir contrastes efectivos para lograr que una imagen capte toda la atención del usuario. (Escuela digital, 2021).

6.3.4.3 Interfaces minimalistas. Ofrecen un contenido claro, conciso y útil a los usuarios permiten interactuar con aplicaciones y sitios web más intuitivas y fáciles. Es un estilo que proporciona una experiencia visual caracterizada por diseños sencillos, con colores neutros y propuestas sobrias. (EsDesign, 2021).

6.3.4.4 Sombreado suave. Logra que una aplicación web genere una increíble experiencia al usuario y esto se puede lograr aplicando profundidad en textos, imágenes o gráficos. (ZegellPAE, 2021).

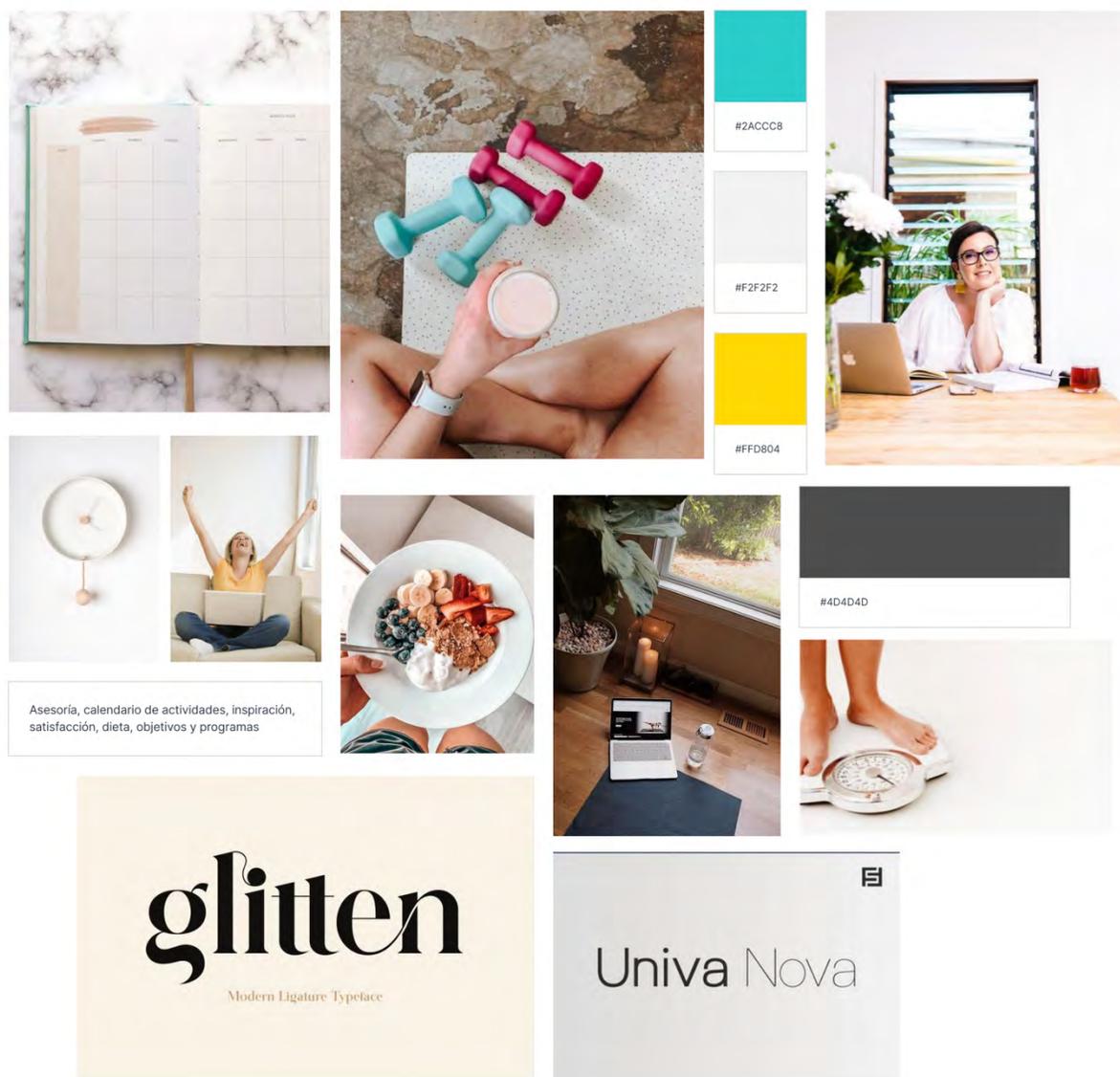
6.3.4.5 Paleta de colores. Los colores brillantes y saturados tienen el poder de despertar el interés al usuario, surge por la necesidad de levantar el ánimo y dar una inyección de energía al usuario. (Crehana, 2021).

6.3.4.6 Minimalismo. Hace referencia a simplificar la interfaz al eliminar elementos innecesarios.

Las páginas simples y limpias no solo son más atractivas a la vista, si no que suelen convertir mejor, ya que es más fácil captar la atención del usuario cuando se está ante un diseño más lineal que en uno lleno de elementos. (Inboundcycle, 2021).

6.3.4.7 Combinación de elementos. Los elementos gráficos son una parte fundamental del diseño en todas sus modalidades, al introducir en ellas información visual que complementa en gran medida el mensaje que se desea transmitir. (Desarrolloweb, 2021).

6.3.4.8 Tablero de tendencias.



(Figura 3). Tablero de referencias acerca de tendencias [Moodboard]

Capítulo VII

Proceso de diseño y propuesta preliminar



Christian Cárcamo
Diseñador gráfico

Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar

7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico

Para la realización de este proyecto, se tomarán en cuenta las ciencias, las artes, teorías y tendencias recopiladas en el marco teórico, que se pondrán en práctica en la propuesta del proyecto.

7.1.1 Proceso de comunicación. El proceso de comunicación es la transmisión efectiva de un mensaje a través de un canal de comunicación desde un emisor hasta un receptor. Esta permitirá a la Nutricionista Erika Castillo, establecer una comunicación efectiva con el grupo objetivo acerca de sus servicios.

7.1.2 Identidad corporativa. La identidad corporativa no solo se habla del logo de una institución si no también de la imagen. Permitirá determinar una línea gráfica con la que podrá posicionarse de mejor manera en el mercado.

7.1.3 Diseño web. Hace referencia al proceso del diseño de sitios y páginas web. El propósito de esta disciplina en el proyecto, será definir una estructura apropiada a la Nutricionista Erika Castillo.

7.1.4 Experiencia del usuario –UX–. Hace referencia a lo que el cliente percibe al usar un producto. Este dará paso a la creatividad en mejorar la experiencia del usuario al navegar por la aplicación web.

7.1.5 Interfaz del usuario –UI–. Habla acerca de las funciones que pueden realizarse en un sitio web. Este concepto, será útil para mejorar la interacción de los usuarios con la aplicación web.

7.1.6 Semiología. Estudia e interpreta el significado de las imágenes, objetos, gestos y expresiones. Para la elaboración de este proyecto es fundamental contar con esta ciencia ya que por medio de ella se podrán definir símbolos y signos que posibilitarán comunicar de forma no verbal y atractiva a los usuarios.

7.1.7 Psicología del color. Analiza los efectos que pueden producir los colores y de qué manera emocional o mental, pueden influir en la toma de decisiones. Esta ciencia permitirá definir una paleta de colores adecuada para la elaboración de la aplicación web.

7.1.8 Dietética. Estudia todo aquello relacionado con la nutrición de las personas. Esta ciencia dará paso a comprender y mejorar los programas alimentarios con el objetivo de establecer dietas personalizadas.

7.1.9 Tipografía. Optimiza la emisión gráfica de mensajes verbales. Este elemento del diseño gráfico permitirá reforzar la claridad y el atractivo de los mensajes.

7.1.10 Iconografía. Su aplicación se llevará a cabo en la elaboración de signos o símbolos que permitirán optimizar la asimilación de un mensaje.

7.1.11 Publicidad. A través de la aplicación web que se desarrollará con la línea gráfica de la clínica otorgará reputación a la Nutricionista Erika Castillo, ya que contará con una plataforma propia de la clínica.

7.1.12 Branding. Es necesaria para la correcta definición y construcción de la marca. Asimismo, conseguir una conexión emocional con la imagen.

7.1.13 Recorrido visual. Hace referencia al trayecto que realiza el usuario en un sitio web, es decir, cómo lo lee. Es de importancia para elaborar una diagramación correcta para la vista del usuario.

7.1.14 Interfaces minimalistas. Otorgará una mejor interacción con la aplicación web. Por otro lado mejorará la experiencia visual caracterizada por diseños simples y con colores neutros.

7.1.15 Combinación de elementos. A través de esta tendencia, se podrán elaborar elementos gráficos que complementen en gran medida el mensaje que se desea transmitir dentro de la aplicación web.

7.2 Conceptualización

7.2.1 Método. Para desarrollar el concepto creativo de este proyecto, se utilizarán las técnicas del mapa mental que creó Tony Buzan y la técnica el porqué de las cosas (la brújula) desarrollada por Arthur Van Goundy.

7.2.1.1 Mapa mental Es una técnica popularizada por Tony Buzan, investigador en el campo de la inteligencia y presidente de la Brain Foundation.

Su principal aplicación en el proceso creativo es la exploración del problema y la generación de ideas, por lo que es una herramienta fundamental para tener distintas perspectivas del mismo.

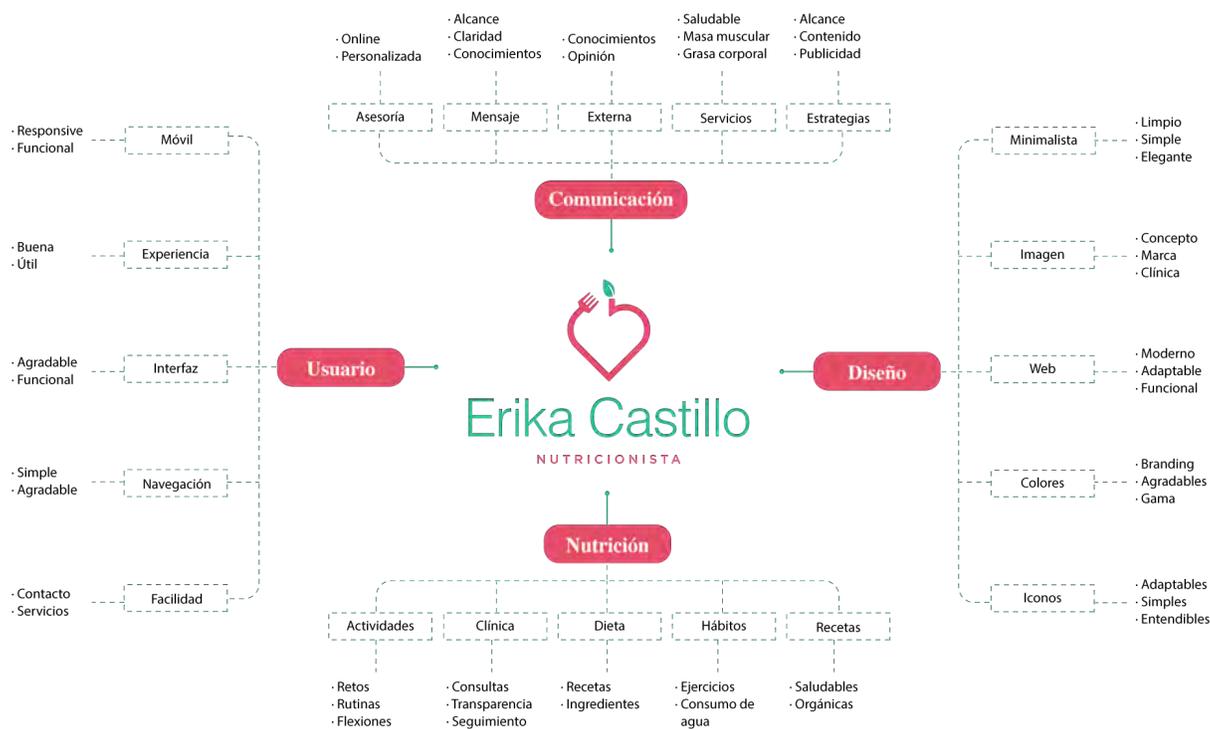
Ahora bien, para elaborar esta técnica se deberán seguir los siguientes pasos:

- Se toma una hoja de papel, grande o pequeña, según sea un mapa grupal o individual.
- El problema o asunto más importante se escribe con una palabra o se dibuja en el centro de la hoja.
- Los principales temas relacionados con el problema irradian de la imagen central de forma ramificada.

- De esos temas parten imágenes o palabras claves que trazamos sobre líneas abiertas, sin pensar, de forma automática pero clara.
- Las ramificaciones forman una estructura nodal.

Por otro lado, los mapas mentales se pueden mejorar y enriquecer con colores, imágenes, códigos y dimensiones que les añaden interés, belleza e individualidad.

7.2.1.1.1 Aplicación del método.



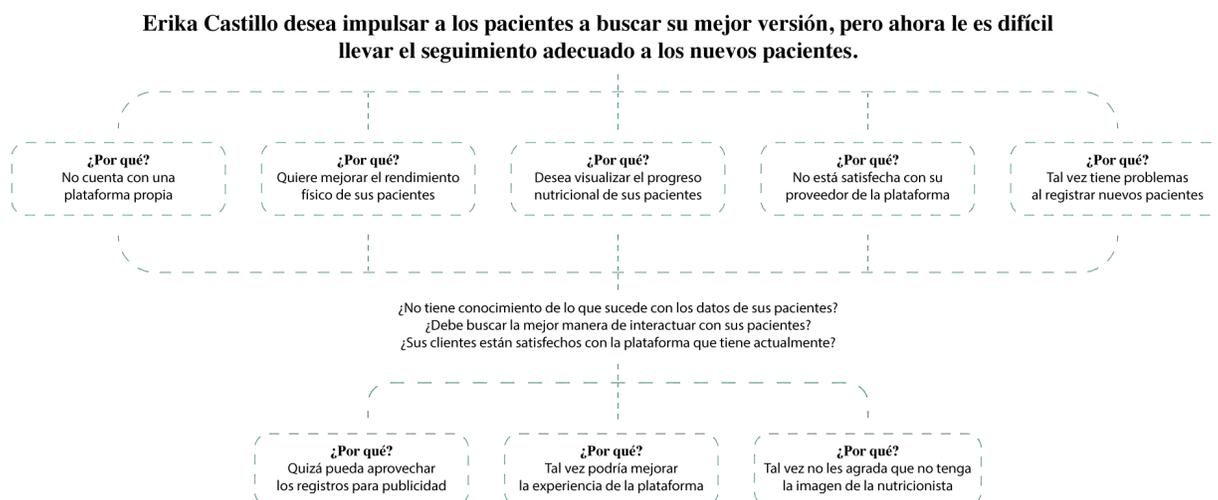
7.2.1.2 El porqué de las cosas (La brújula) Es una técnica de generación de ideas elaborada por Arthur Van Goundy (Techniques of Structured Problem Solving, Van Rheinhold, 1998).

Esta técnica sirve para orientar el objetivo creativo sin necesidad de ofrecer soluciones.

Para poder desarrollarla se deberán seguir los siguientes pasos:

- Se define el objetivo creativo.
- Nos preguntamos “¿por qué?” con cada respuesta que demos.
- Respondemos a todos los porqués y preguntamos más “¿por qué?”.

7.2.1.2.1 Aplicación del método.



7.2.2 Definición del concepto. A través del método y técnica creativa, mapa mental, se desarrollaron tres propuestas conceptuales que se adecuan correctamente a la imagen y producción de la aplicación web que se desea presentar. Dentro de las opciones planteadas, se encuentran las siguientes:

- Retomando hábitos
- Busquemos juntos tu mejor versión
- Mantente activo

De acuerdo a las propuestas anteriores, el concepto creativo para la elaboración de la aplicación web es:

“Busquemos juntos tu mejor versión”

La razón por la que se escogió este concepto es debido a que las personas desean obtener una asesoría y seguimiento adecuado, es por ello que se pretende desarrollar una aplicación web innovadora, útil y fácil de navegar.

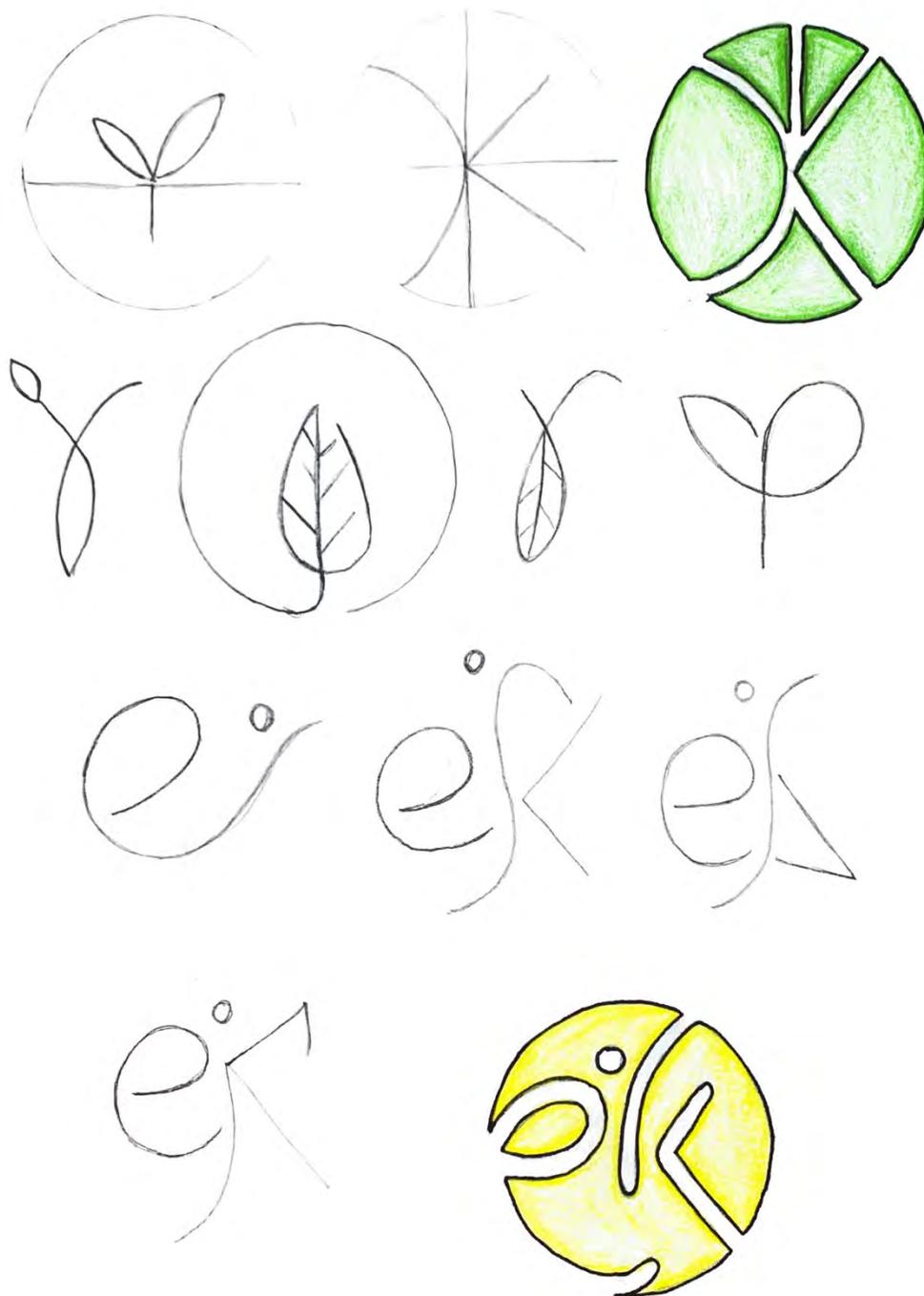
7.3 Bocetaje

Se define como una primera idea de un proyecto visual que suelen hacerse a mano alzada aunque también pueden emplearse instrumentos y técnicas profesionales. Por otro lado, estas primeras impresiones de un proyecto se realizan de manera rápida y poco detallistas dado que buscan dar una idea general del trabajo por venir.

Ver anexo D. Tabla de requisitos

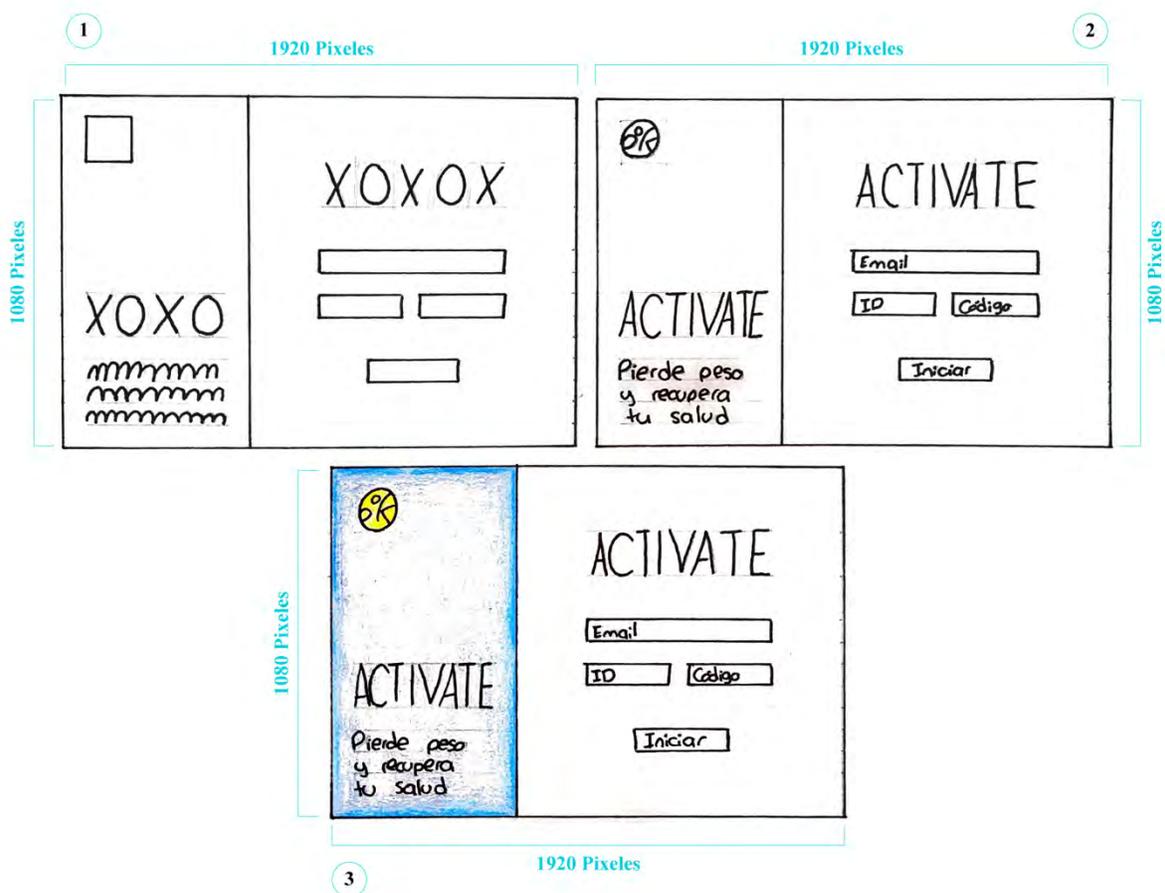
7.3.1 Proceso de bocetaje

Propuesta de imagotipo



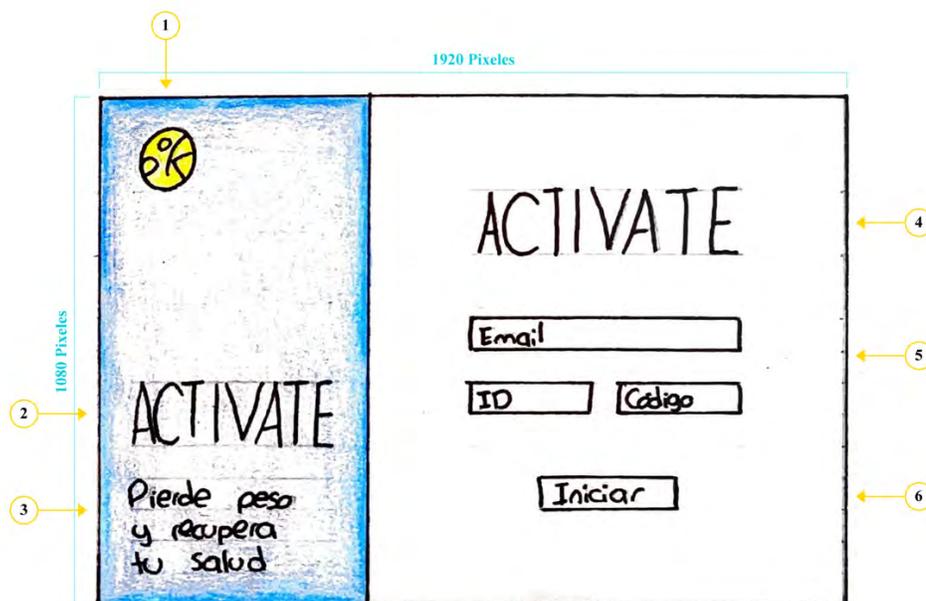
7.3.1 Proceso de bocetaje

Proceso de iniciar sesión propuesta “A”



7.3.1 Proceso de bocetaje

Proceso de iniciar sesión propuesta “A”



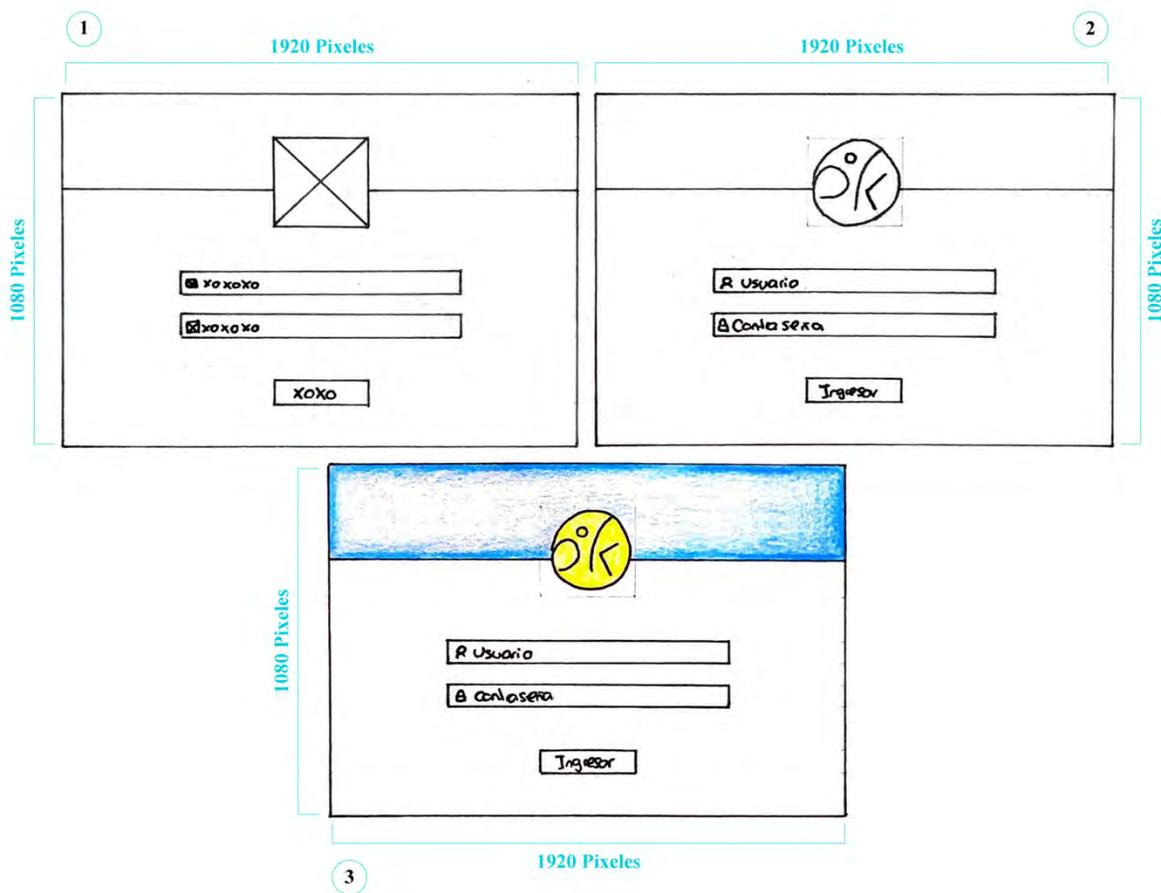
Identificación de elementos

1. Logotipo de la clínica de Erika Castillo
2. Frase motivacional de bienvenida
3. Mensaje motivacional de bienvenida
4. Frase motivacional de bienvenida
5. Formulario de iniciar sesión
6. Botón de ingreso

Descripción: En esta vista se presenta un formulario en el que los pacientes podrán ingresar a la aplicación web a través de un código que la nutricionista les proporcionará. También se presenta una frase motivacional que esta cambiará cada mes con el objetivo de motivar a los pacientes.

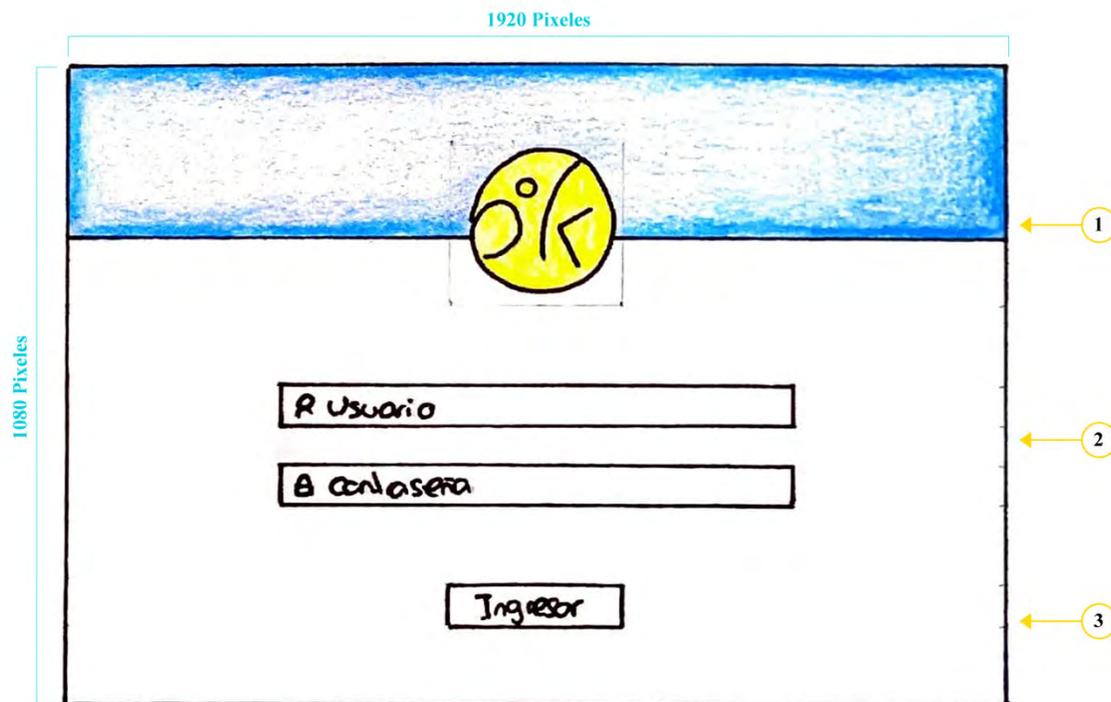
7.3.1 Proceso de bocetaje

Proceso de iniciar sesión propuesta "B"



7.3.1 Proceso de bocetaje

Proceso de iniciar sesión propuesta “B”



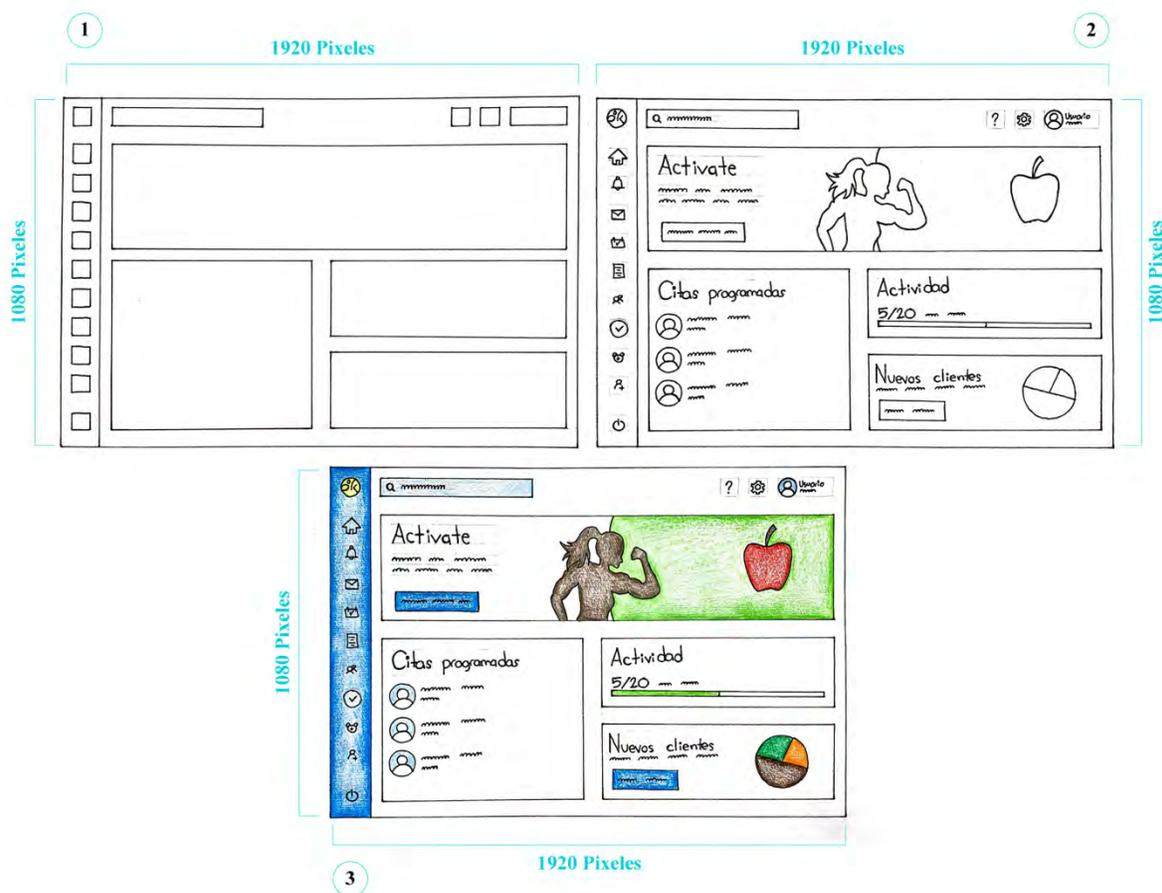
Identificación de elementos

1. Logotipo de la clínica de Erika Castillo
2. Formulario de iniciar sesión
3. Botón de ingreso

Descripción: En esta vista se presenta un formulario en el que los pacientes podrán ingresar a la aplicación web a través de un código y ID que la nutricionista les proporcionará.

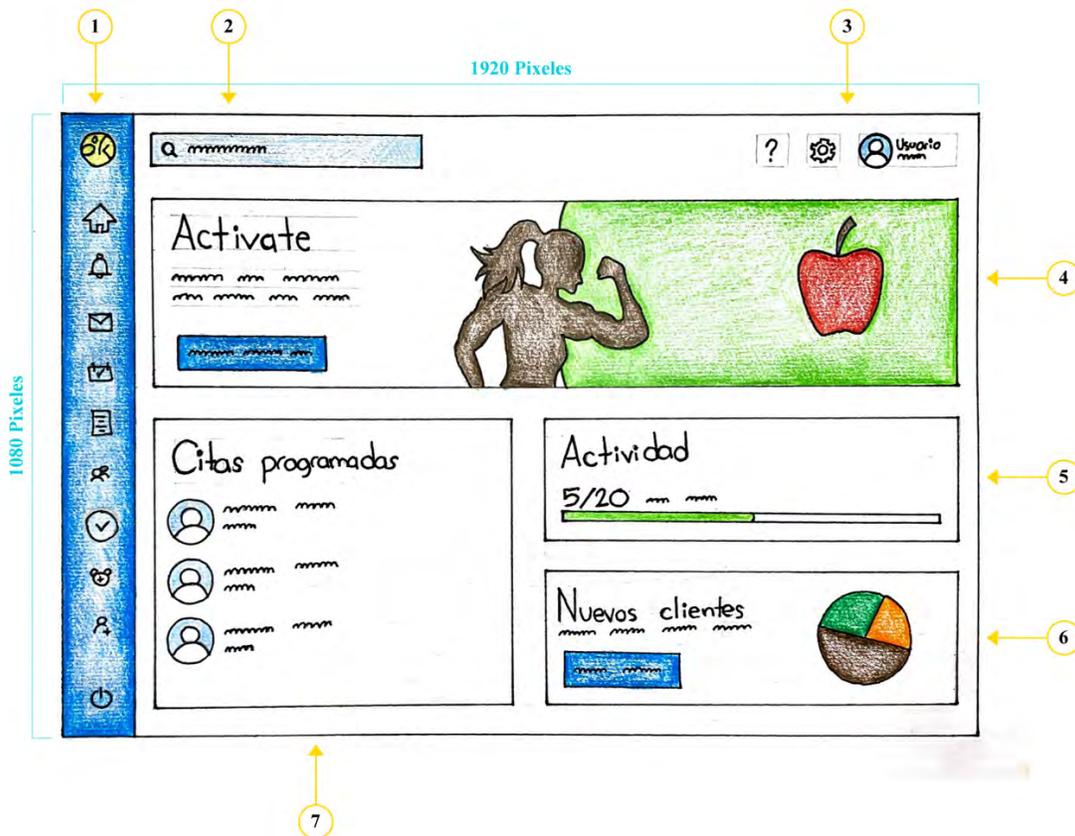
7.3.1 Proceso de bocetaje

Página de inicio



7.3.1 Proceso de bocetaje

Página de inicio



Identificación de elementos

1. Menú de navegación
2. Botón de búsqueda personalizada
3. Botón de configuración del perfil
4. Banner principal para promociones y campañas
5. Sección registro de actividad para consultas
6. Sección de estadística para conocer de dónde vienen los pacientes
7. Sección para previsualizar próximas consultas

7.3.1 Proceso de bocetaje

Página de inicio

Descripción: La aplicación web contará con una página de inicio, estará conformada por 4 secciones destacadas para tener accesos rápidos a ellas y mejorar la interfaz en la plataforma. El banner principal contará con promociones que podrá personalizar la nutricionista Erika Castillo y así realizar sus campañas publicitarias. Por otro lado, esta línea gráfica, pone en práctica la tendencia de figuras geométricas y las interfaces minimalistas.

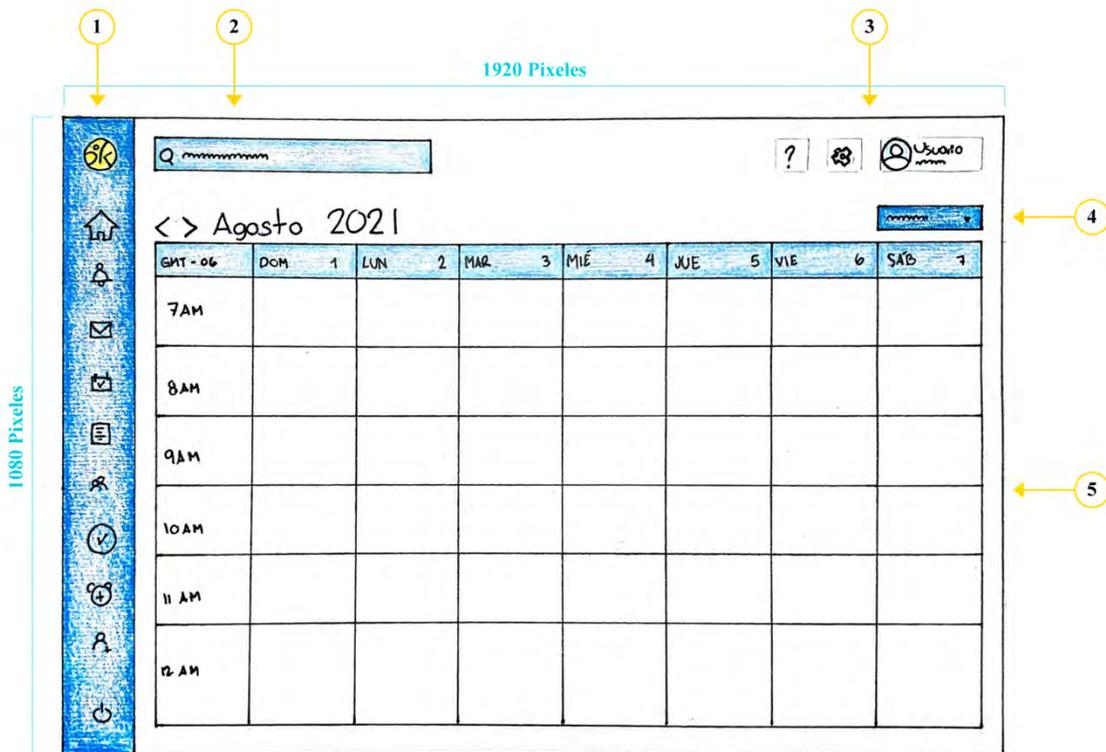
7.3.1 Proceso de bocetaje

Página de calendario



7.3.1 Proceso de bocetaje

Página de calendario



Identificación de elementos

1. Menú de navegación
2. Botón de búsqueda personalizada
3. Botón de configuración del perfil
4. Botón para filtrar las consultas por día, semana o mes
5. Calendario de consultas programadas

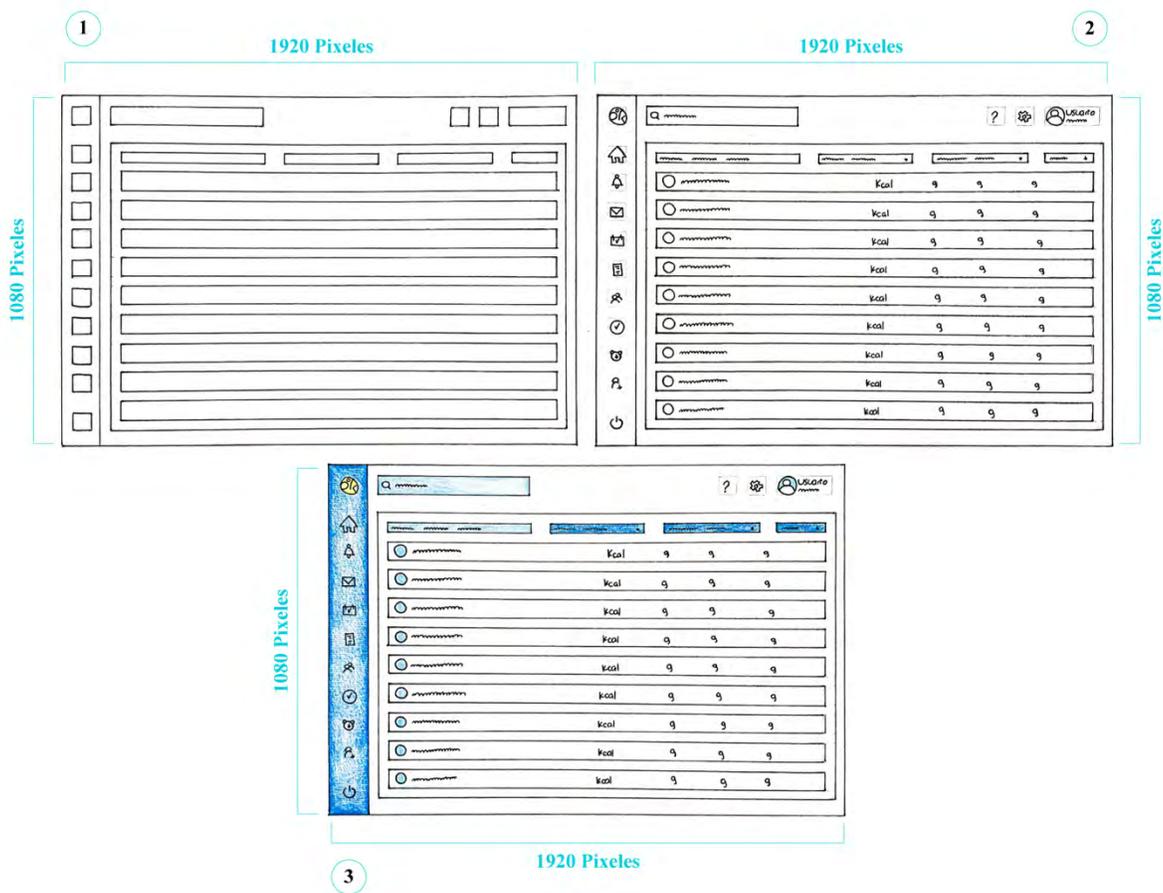
7.3.1 Proceso de bocetaje

Página de calendario

Descripción: Esta página pretende tener mejor control en las consultas programadas por la nutricionista Erika Castillo. Además, esta vista puede personalizarse para ver las citas por día, semana o mes. Para seguir mejorando la experiencia del usuario, la administradora podrá agendar citas con solo dar click en el día y la hora que desea reservar.

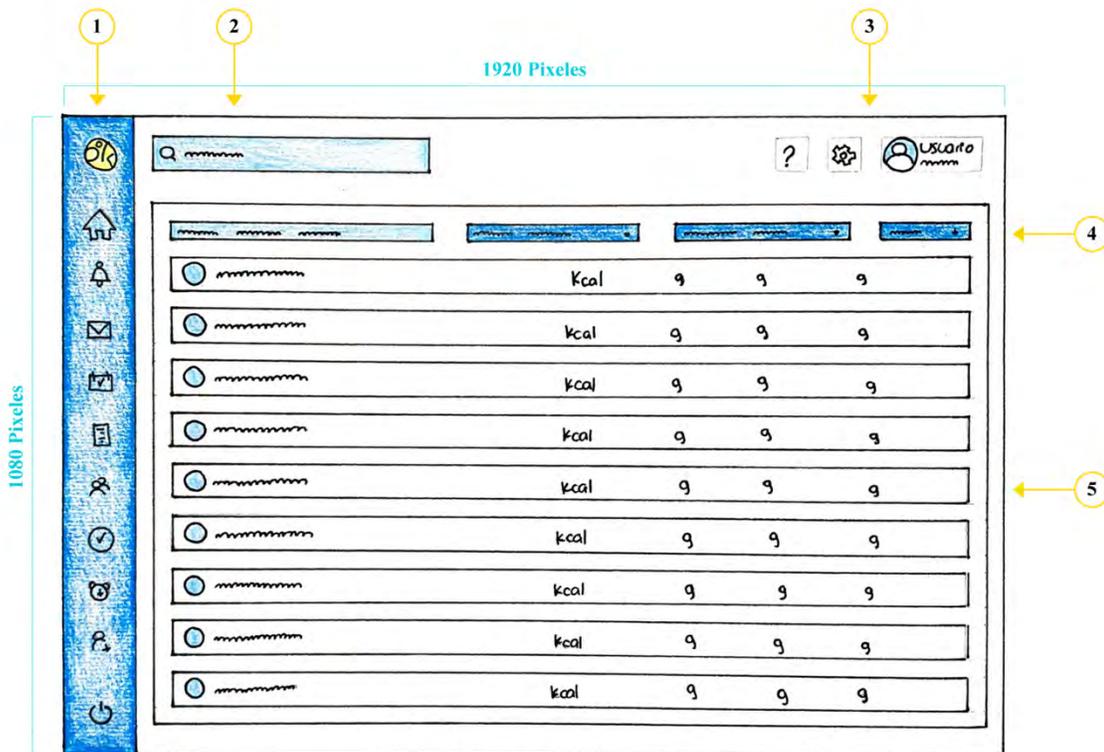
7.3.1 Proceso de bocetaje

Página de clientes registrados



7.3.1 Proceso de bocetaje

Página de clientes registrados



Identificación de elementos

1. Menú de navegación
2. Botón de búsqueda personalizada
3. Botón de configuración del perfil
4. Sub menú con botones para filtrar resultados y agregar un nuevo cliente
5. Información más importante de cada cliente registrado

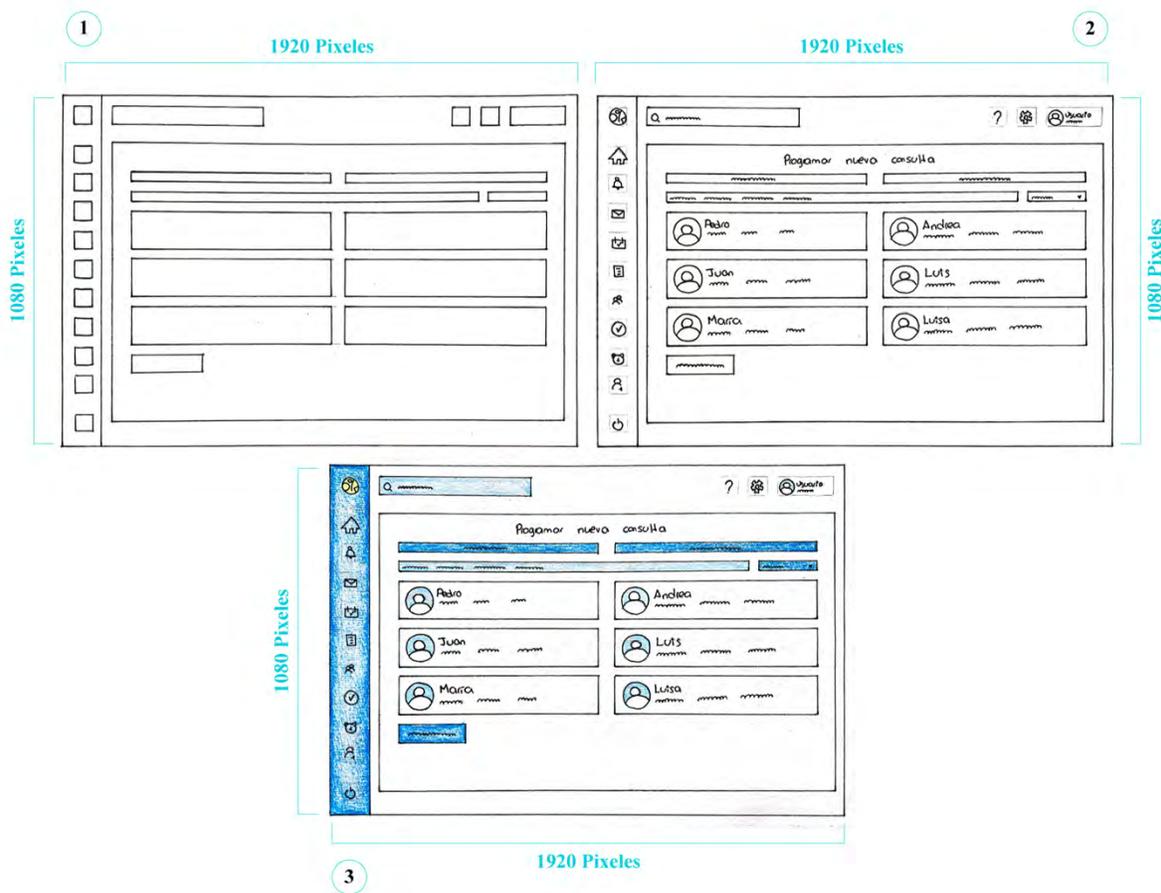
7.3.1 Proceso de bocetaje

Página de clientes registrados

Descripción: La página “Clientes registrados” es una vista general de todos los pacientes agregados por la administradora, en esta pantalla se podrá visualizar información importante como el peso, la edad y el nombre de cada usuario. Además, contará con un botón en el que se podrá agregar nuevos usuarios.

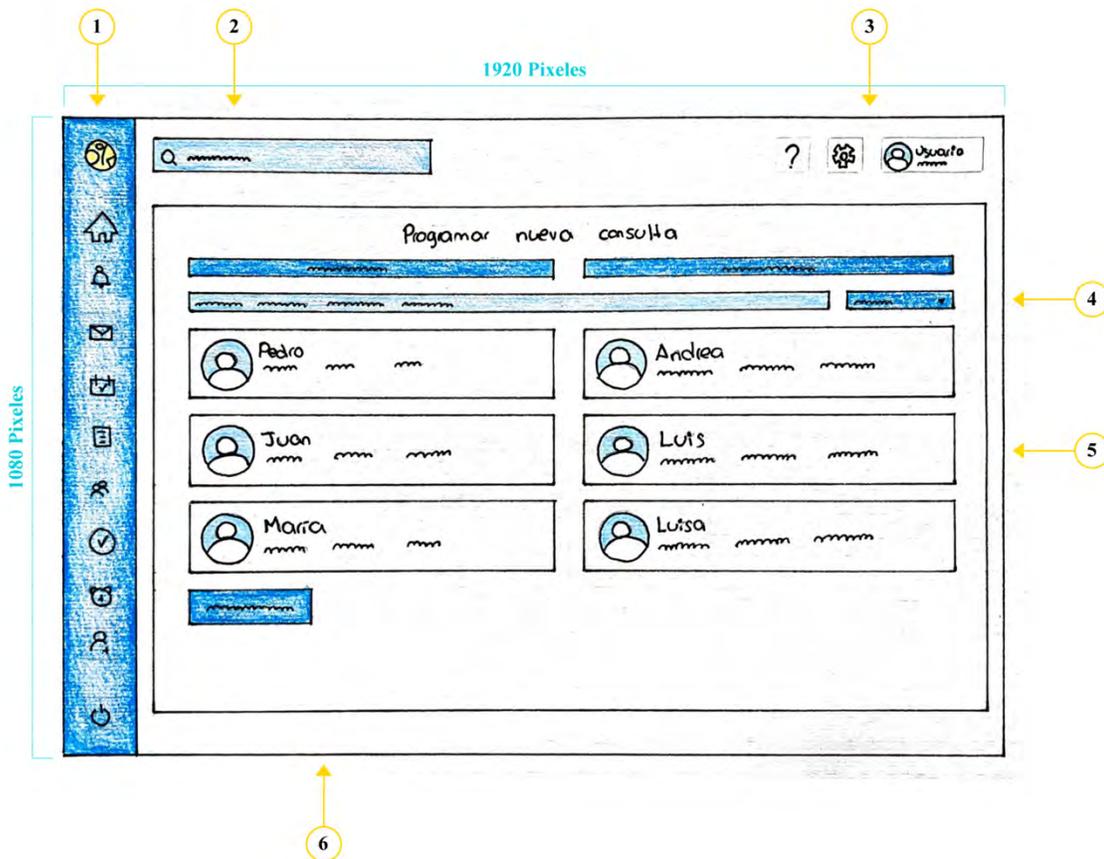
7.3.1 Proceso de bocetaje

Página de programar nueva consulta



7.3.1 Proceso de bocetaje

Página de programar nueva consulta



Identificación de elementos

1. Menú de navegación
2. Botón de búsqueda personalizada
3. Botón de configuración del perfil
4. Sub menú con botones para filtrar los usuarios por programa registrado
5. Sub menú con botones para filtrar los usuarios por programa registrado
6. Botón para cancelar y regresar a la pantalla vista anteriormente

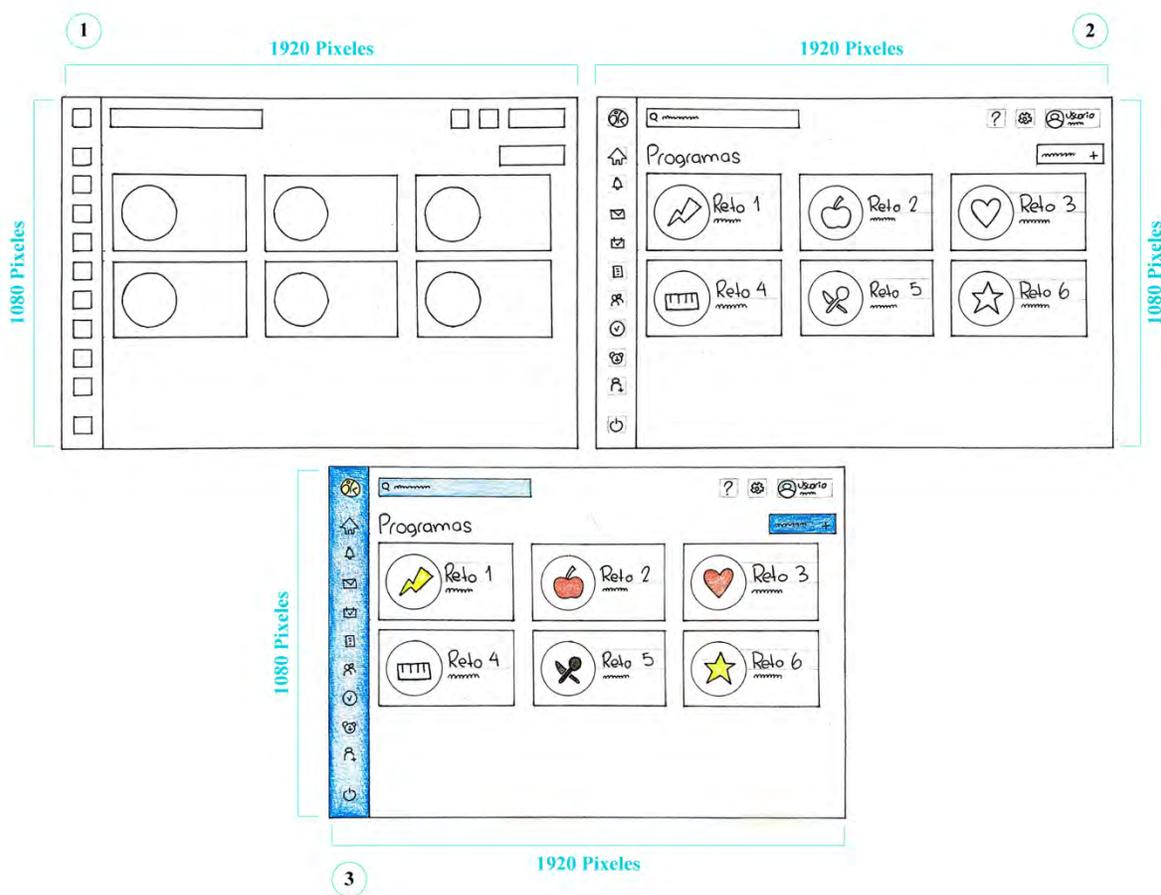
7.3.1 Proceso de bocetaje

Página de programar nueva consulta

Descripción: Esta página funcionará como una ventana emergente en la que el administrador podrá agregar una nueva consulta a su calendario de actividades, en esta pantalla se visualizarán los pacientes que recientemente han sido agregados esto para mejorar la interfaz y tener todas las funciones principales a un click.

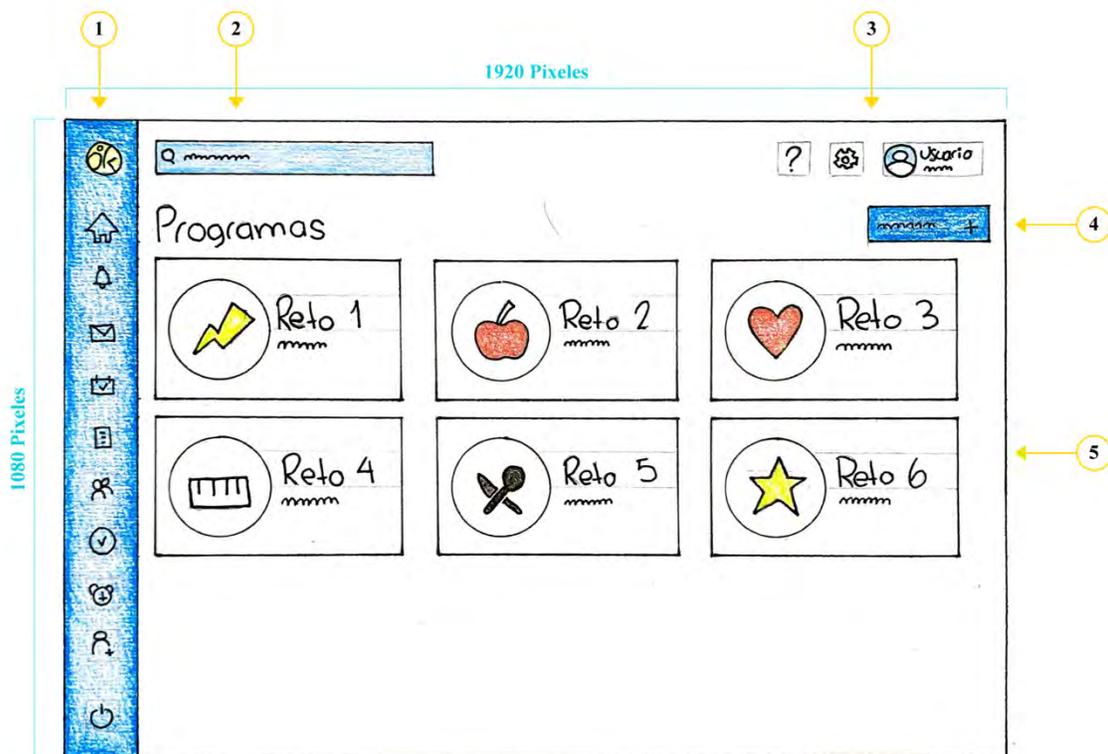
7.3.1 Proceso de bocetaje

Página de programas nutricionales



7.3.1 Proceso de bocetaje

Página de programas nutricionales



Identificación de elementos

1. Menú de navegación
2. Botón de búsqueda personalizada
3. Botón de configuración del perfil
4. Botón para agregar un nuevo programa nutricional
5. Sección de los diferentes programas creados por la administradora

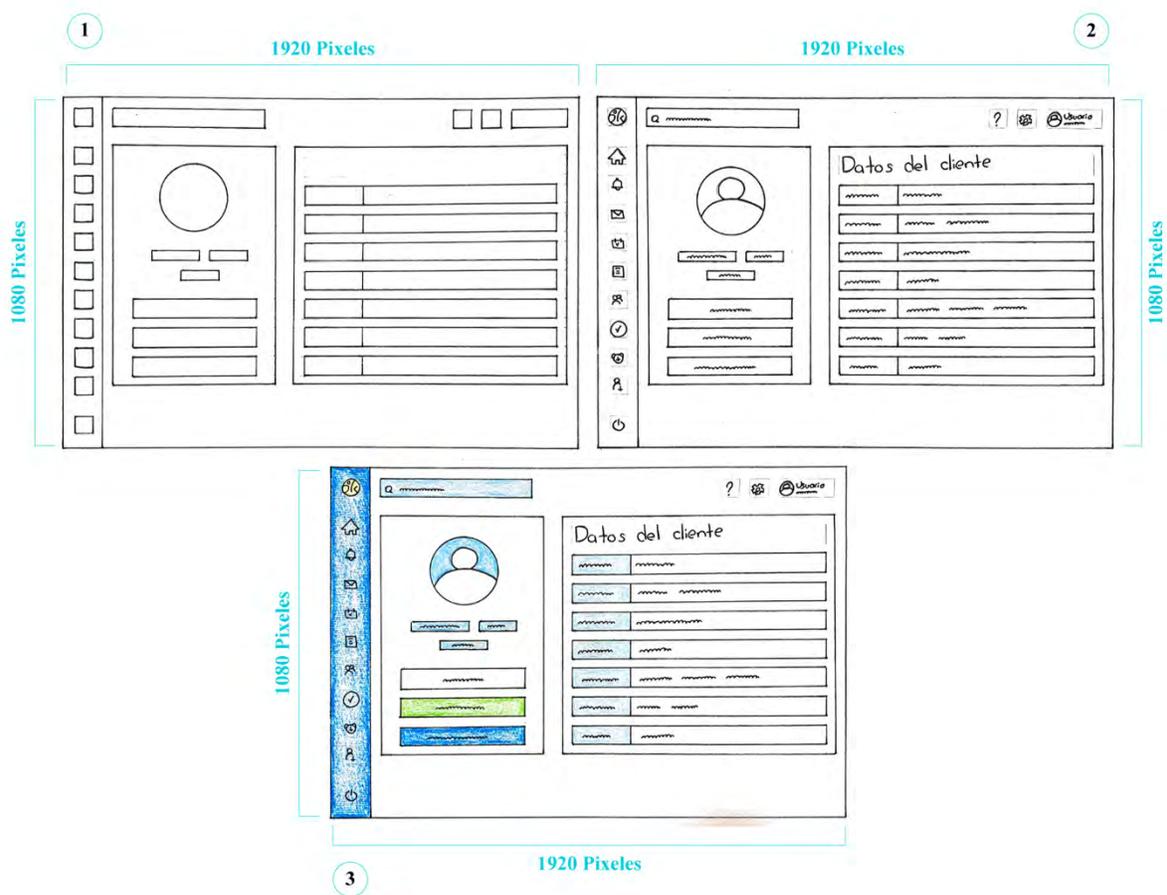
7.3.1 Proceso de bocetaje

Página de programas nutricionales

Descripción: Esta pantalla mostrará una vista general de los programas nutricionales que se han creado, además se podrá visualizar que pacientes están registrados a cada una de ellas. Por otro lado, la administradora podrá crear, eliminar y personalizar cada uno de estos programas.

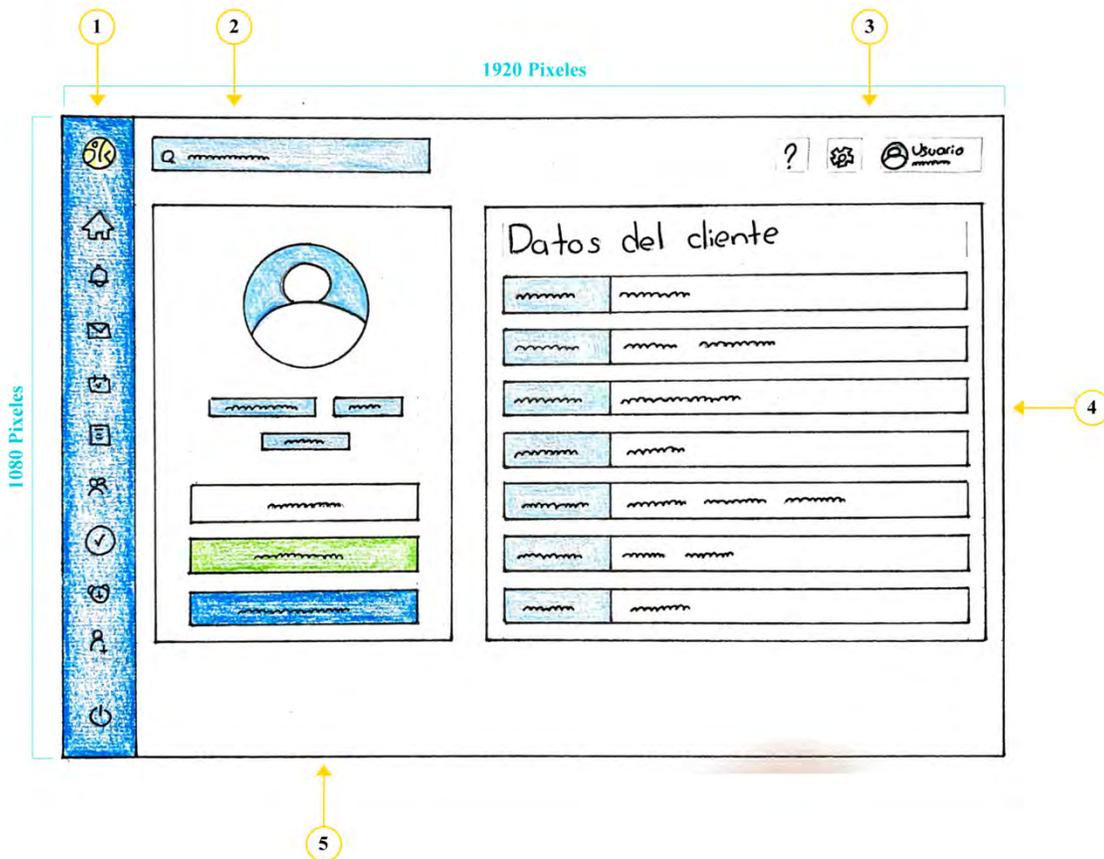
7.3.1 Proceso de bocetaje

Página de datos del paciente



7.3.1 Proceso de bocetaje

Página de datos del paciente



Identificación de elementos

1. Menú de navegación
2. Botón de búsqueda personalizada
3. Botón de configuración del perfil
4. Sección con datos generales del usuario
5. Sección del perfil del usuario con botones para editar, crear programa nutricional y agendar consulta.

7.3.1 Proceso de bocetaje

Página de datos del paciente

Descripción: Esta página busca presentar todos los datos registrados por el paciente al iniciar sesión en la aplicación web, lo que ayudará a la administradora a conocer el peso, la edad, si padece de alguna enfermedad, número de teléfono y correo electrónico con los que podrá crear promociones y programas adecuados al perfil de sus pacientes.

7.3.2 Proceso de digitalización de los bocetos

Prueba tipográfica

Univa Nova - Heavy

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
0123456789

Univa Nova - Semibold

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
0123456789

Univa Nova - Regular

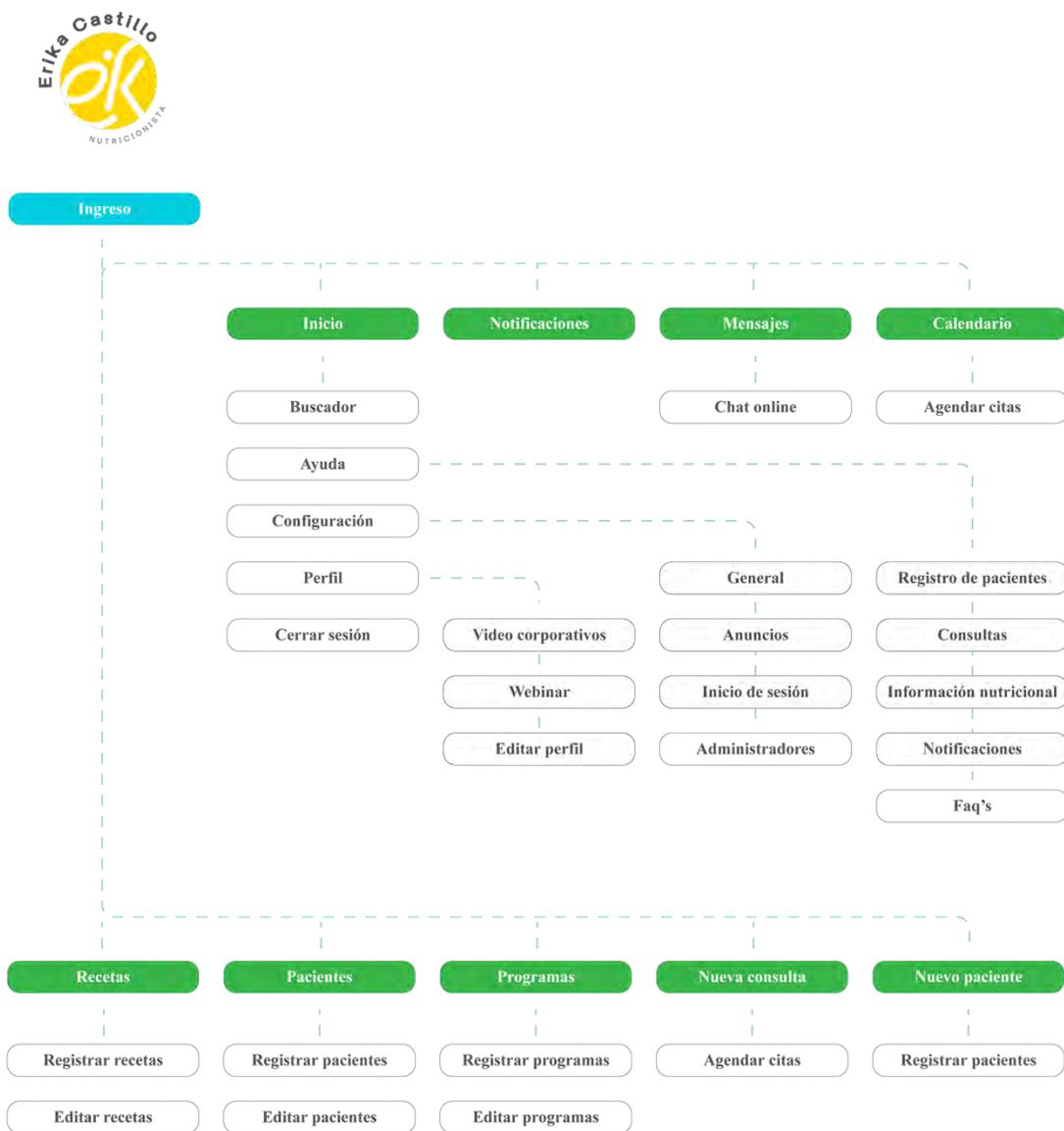
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
0123456789

Prueba de color



7.3.2 Proceso de digitalización de los bocetos

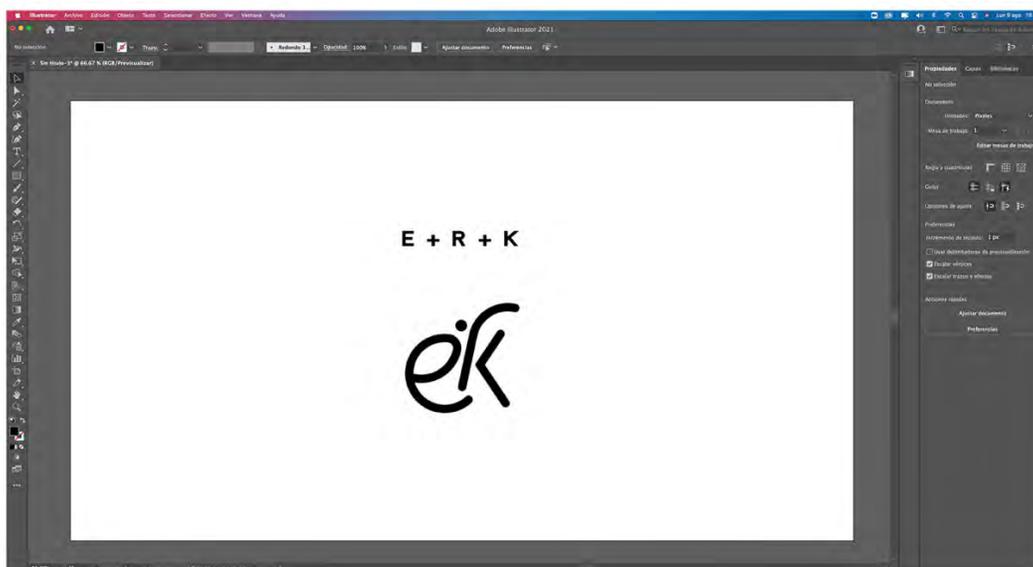
Sitemap



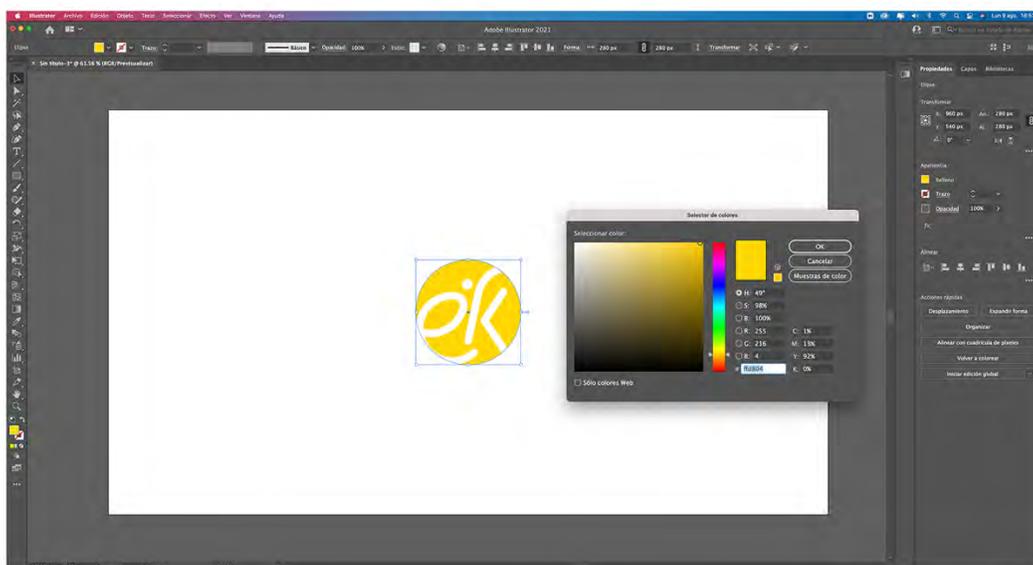
7.3.2 Proceso de digitalización de los bocetos

Digitalización de logotipo

Paso 1: En Adobe Illustrator se escogerán 3 letras del nombre con las que se trabajará un icono que represente el concepto del proyecto.



Paso 2: Se crea una figura circular de color amarillo y se coloca detrás del icono realizado.

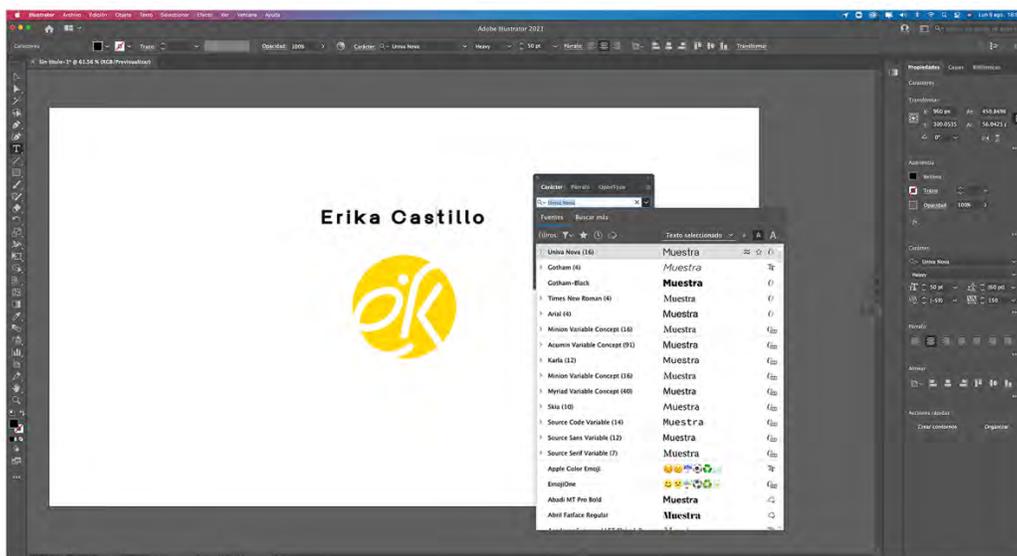


7.3.2 Proceso de digitalización de los bocetos

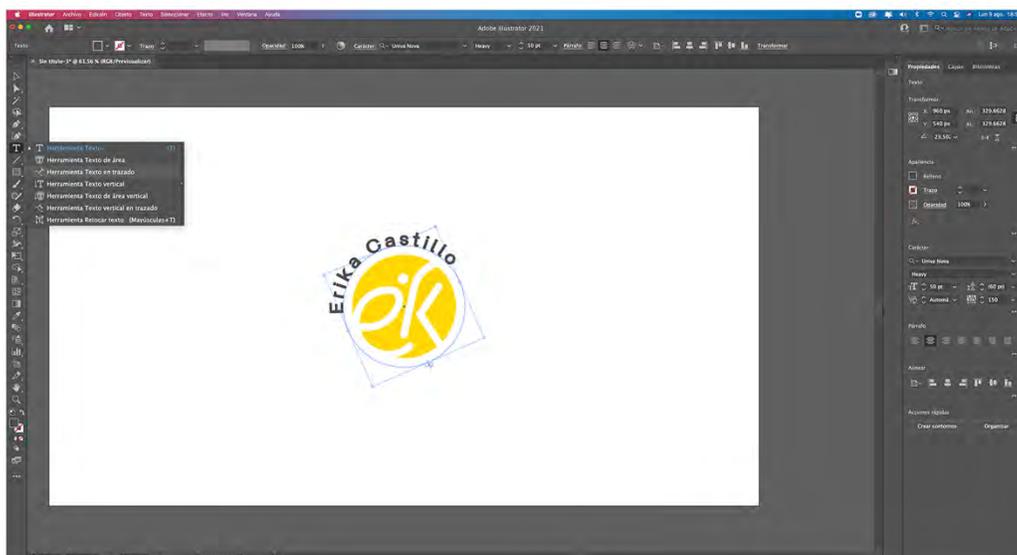
Digitalización de logotipo

Paso 3: Se coloca el nombre de la nutricionista y su profesión con la fuente tipográfica

Univa Nova.



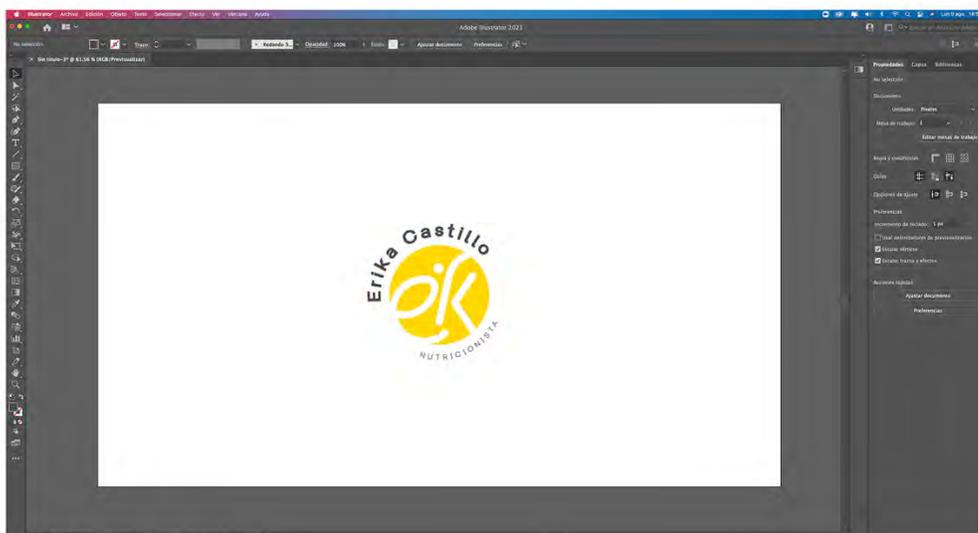
Paso 4: Se crea una nueva figura circular y con la herramienta de texto se utiliza la opción “Texto en trazado” para generar el efecto arqueado en el texto.



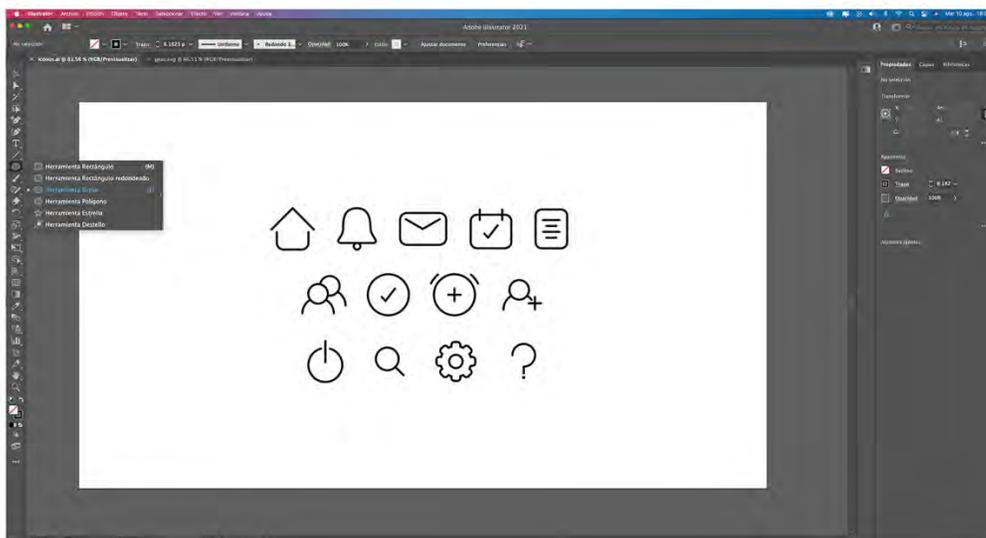
7.3.2 Proceso de digitalización de los bocetos

Digitalización de logotipo

Paso 5: Se realizan el mismo proceso para el texto que ira en la parte inferior del imagotipo.



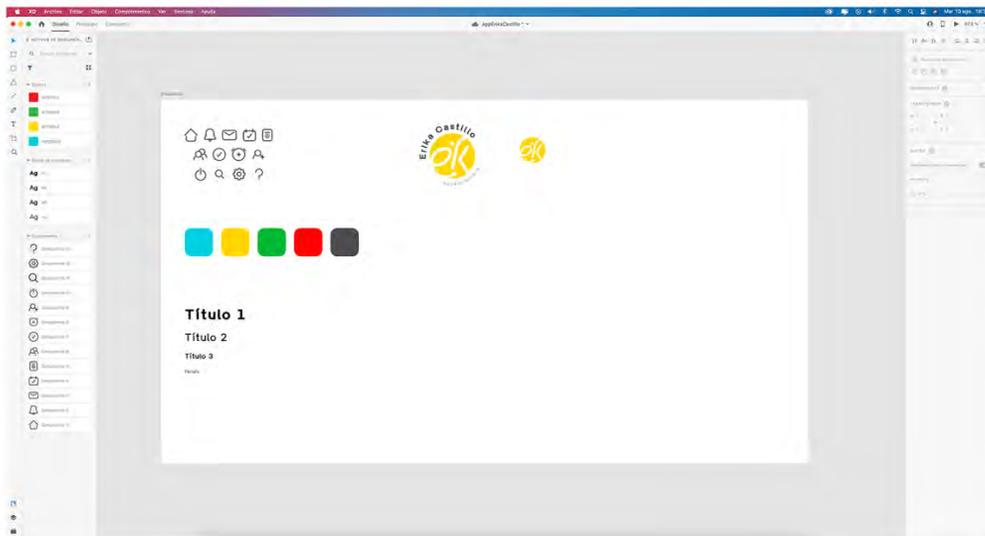
Paso 6: En Illustrator se crean los iconos que se utilizarán en el menú de navegación.



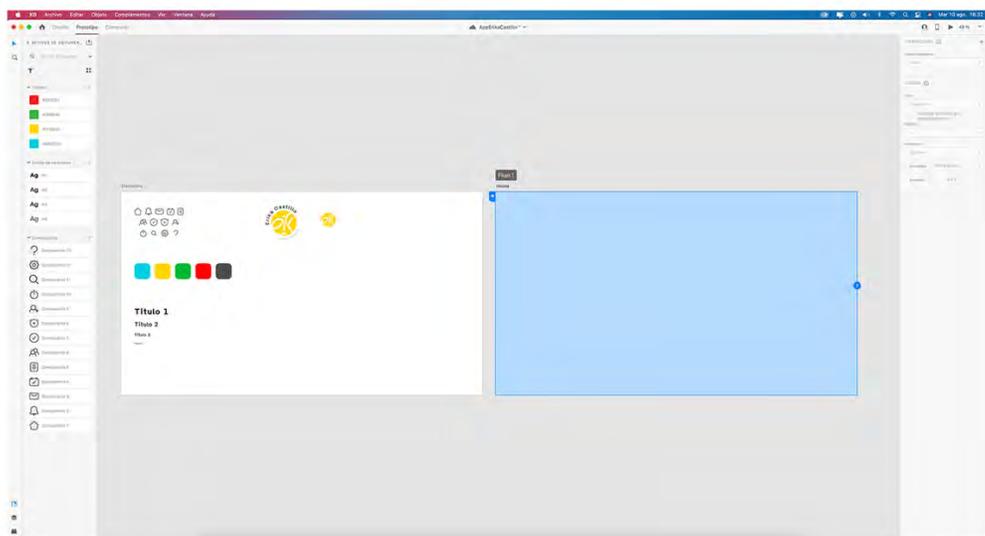
7.3.2 Proceso de digitalización de los bocetos

Digitalización de página de inicio

Paso 7: En Adobe Xd se crea un nuevo documento con las dimensiones de 1920px x 1080px, en el primer lienzo se adjuntan los elementos creados anteriormente y se almacenan como objetos inteligentes.



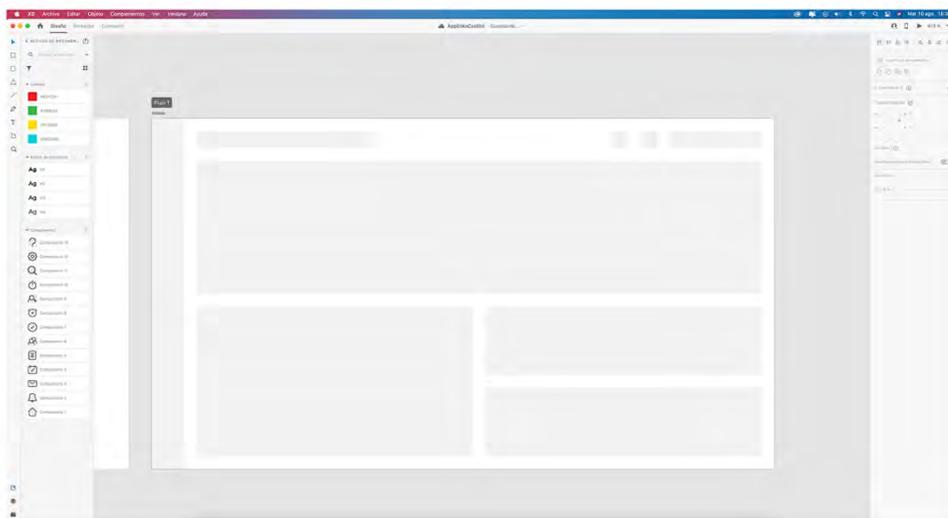
Paso 8: Se crea una nueva mesa de trabajo de las mismas dimensiones y se le cambia el nombre y se asigna como vista principal de la aplicación.



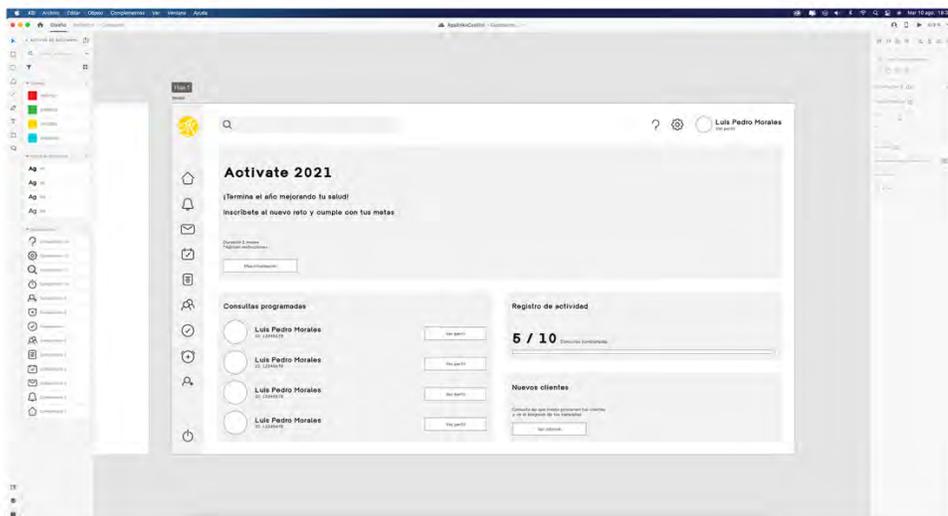
7.3.2 Proceso de digitalización de los bocetos

Digitalización de página de inicio

Paso 9: Se crea un wireframe para ubicar los elementos y definir los espacios entre cada sección de la aplicación.



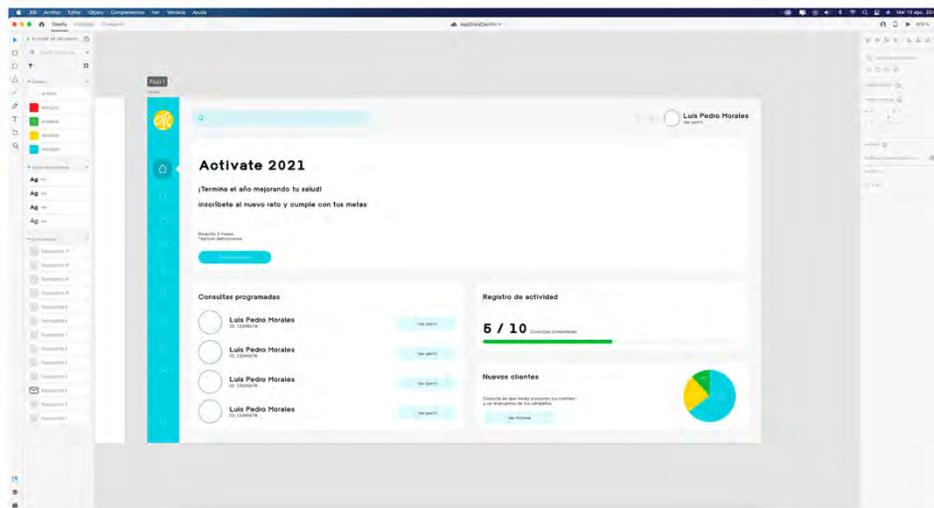
Paso 10: Se diagraman los elementos en el wireframe de manera que se vea todo ordenado y entendible a la vista del usuario.



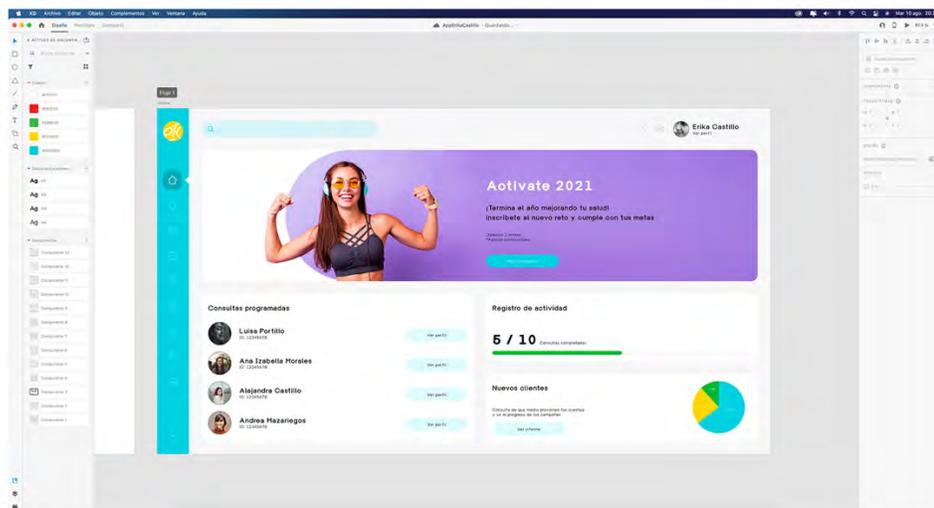
7.3.2 Proceso de digitalización de los bocetos

Digitalización de página de inicio

Paso 11: Se modifican los tamaños de los iconos para aprovechar de mejor manera los espacios dentro de la aplicación y se le agregan los colores corporativos propuestos anteriormente.

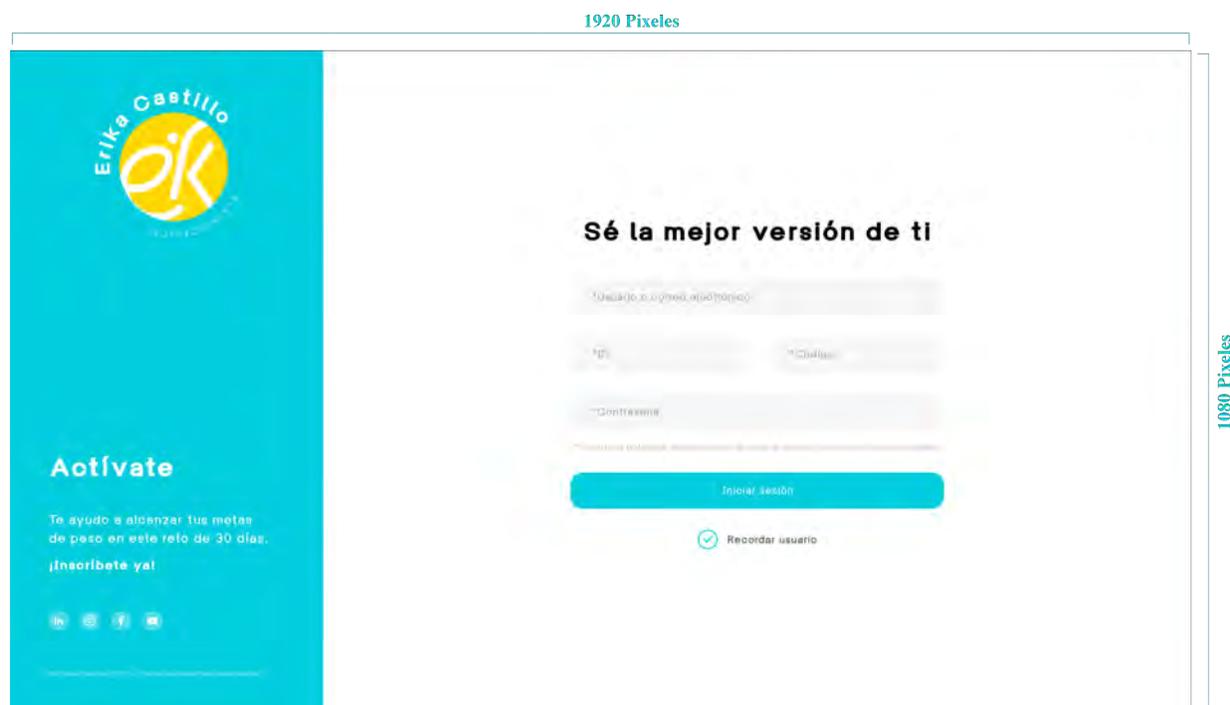


Paso 12: Se agrega el diseño para el banner publicitario, se modifican los nombres de perfil de los pacientes y se aplican fotografías para representar a los usuarios activos.



7.4 Propuesta preliminar

Pantalla de iniciar sesión

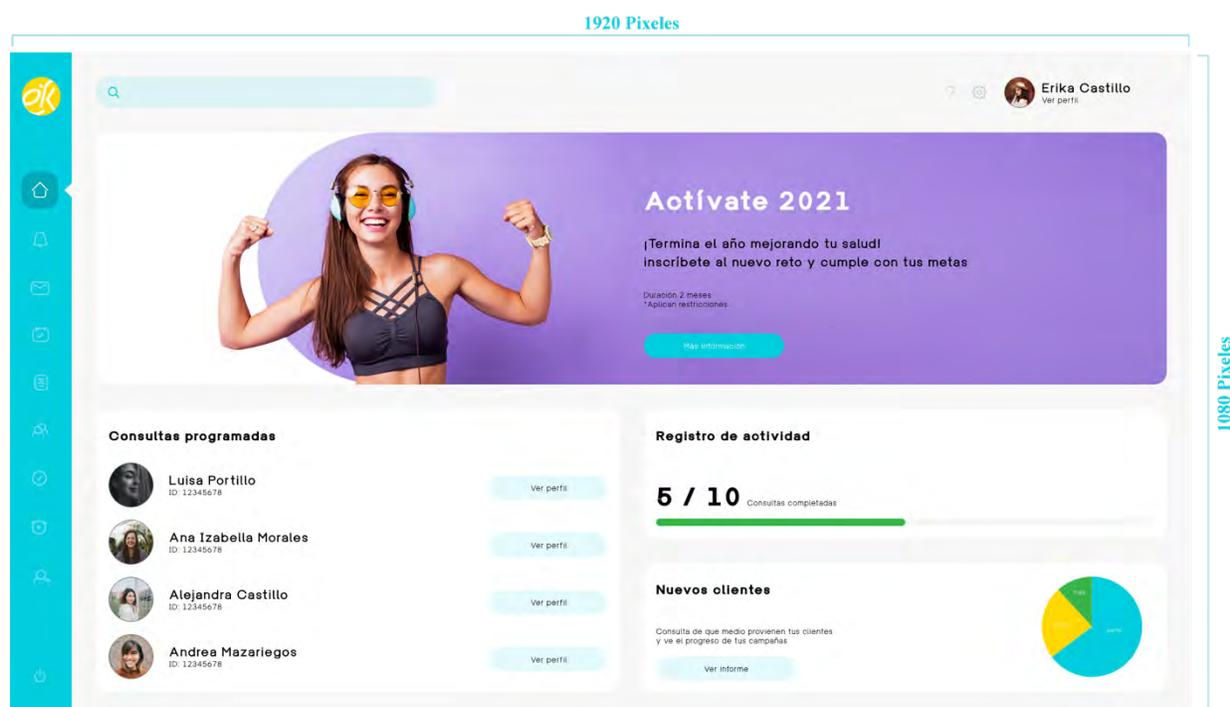


Descripción

Al ser un cliente nuevo no podrá ingresar a la plataforma, ya que para acceder a ella tendrá que adquirir algún plan o programa de Erika Castillo, quién se convierta en paciente se le podrá compartir las credenciales necesarias para acceder a la plataforma.

7.4 Propuesta preliminar

Pantalla de inicio

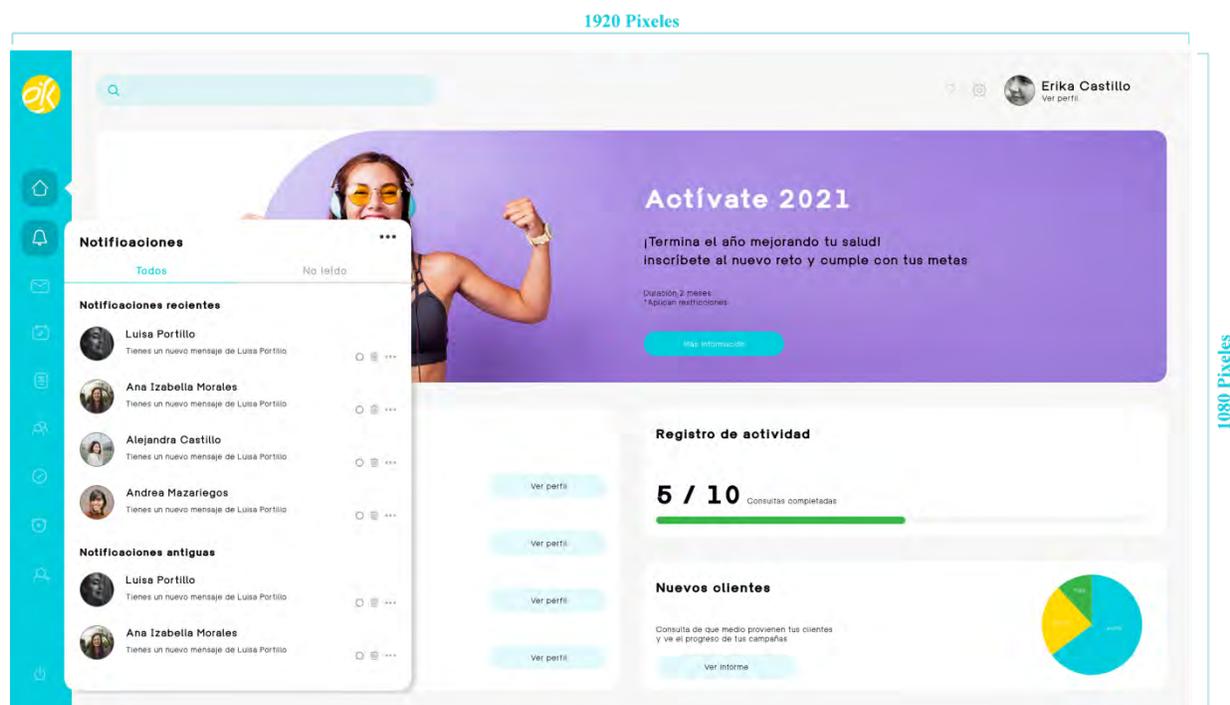


Descripción

En la pantalla de inicio se contarán con 3 secciones diferentes en las que la administradora podrá visualizar de primera mano las próximas consultas, el registro de su actividad y de sus nuevos clientes. Además, tendrá una sección de anuncios en la que podrá publicar diferentes mensajes motivacionales para sus pacientes.

7.4 Propuesta preliminar

Pantalla de notificaciones

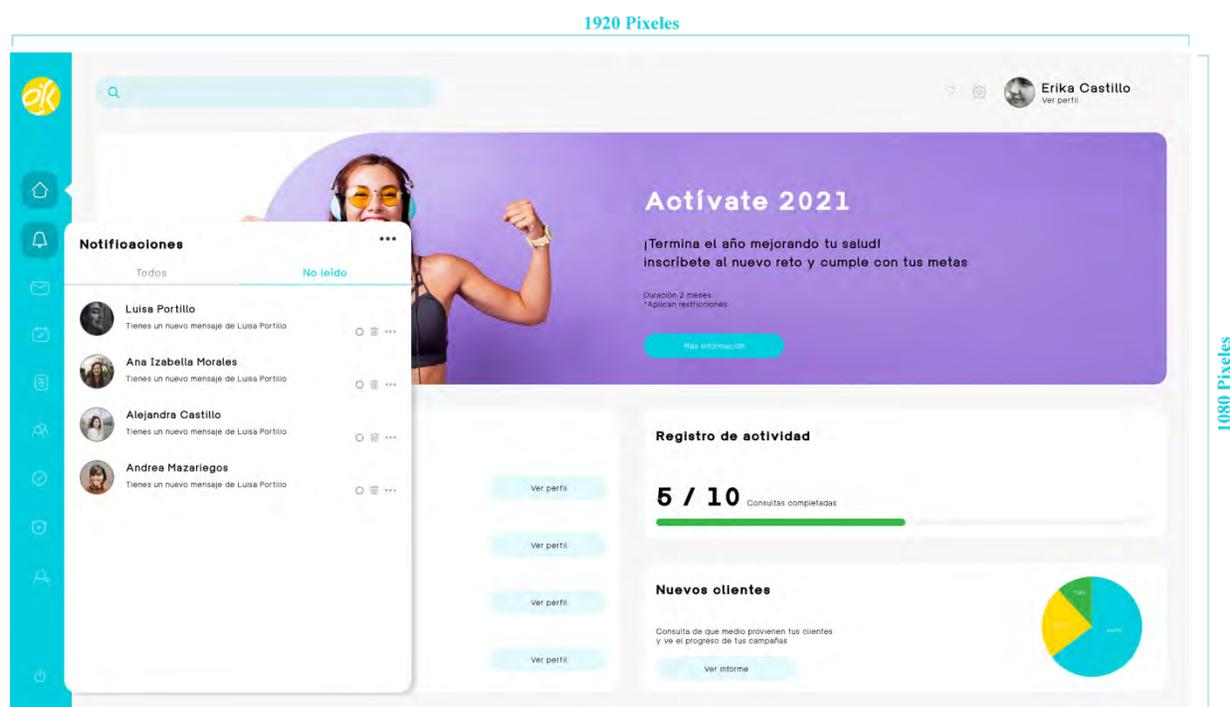


Descripción

En esta pantalla de las notificaciones se mostrarán como una ventana emergente, al hacer click aparecerá encima de cualquier página en la que el usuario está navegando.

7.4 Propuesta preliminar

Pantalla de notificaciones no leídas

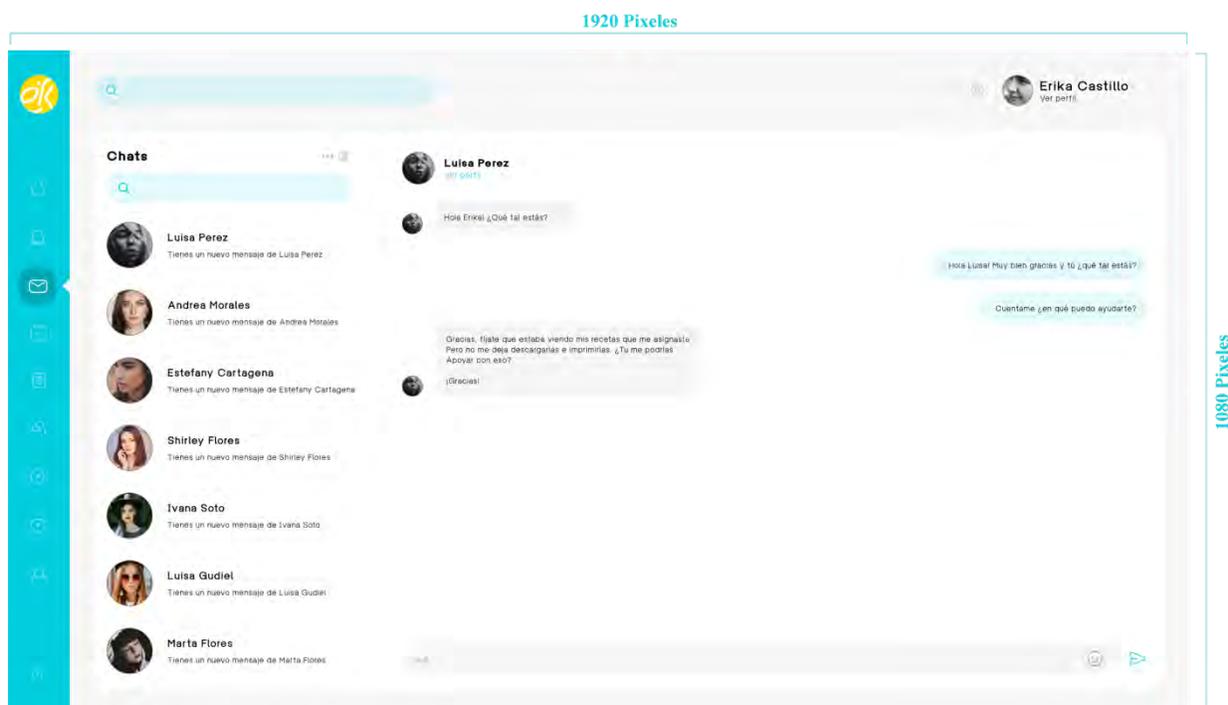


Descripción

Además de las notificaciones recientes, el usuario o la administradora podrán visualizar los mensajes o actividades que aún no han visto. Por otro lado, cada notificación podrá marcarse como leída, ser desactivada o eliminar.

7.4 Propuesta preliminar

Pantalla de mensajes

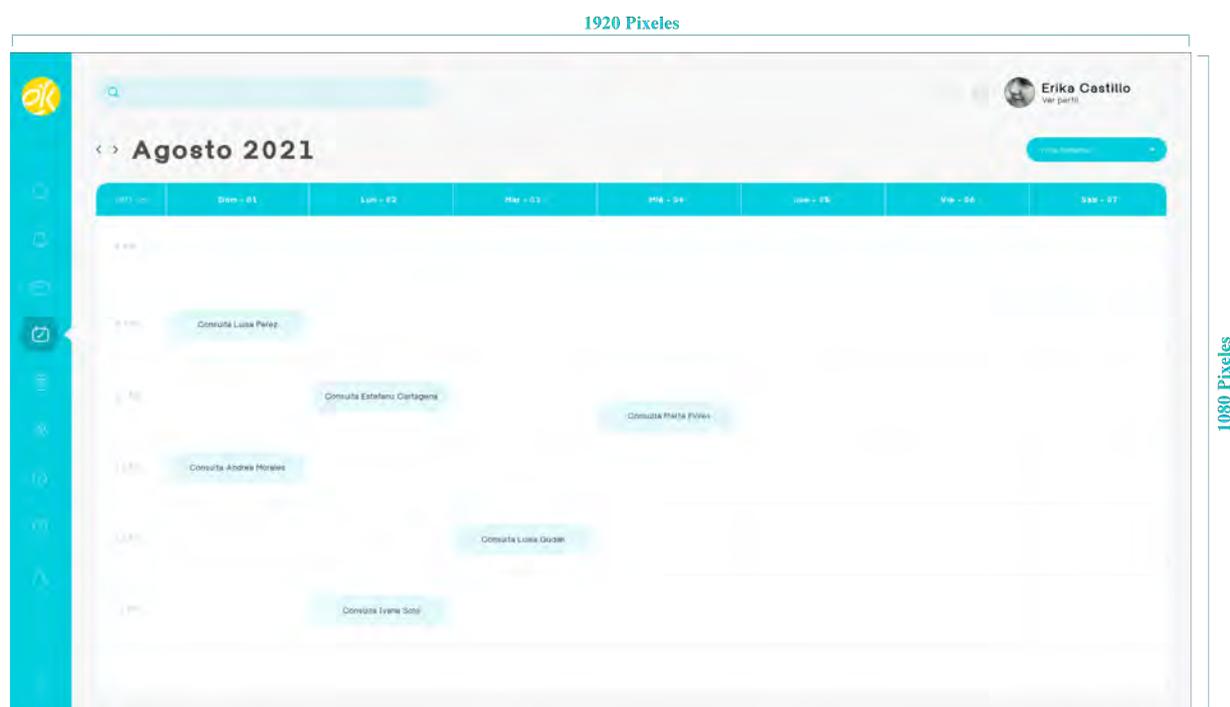


Descripción

En la pantalla de mensajes, los usuarios podrán tener un contacto más cercano con la nutricionista en la que podrán realizar preguntas, resolver dudas o bien solicitar algún documento o cita.

7.4 Propuesta preliminar

Pantalla de calendario

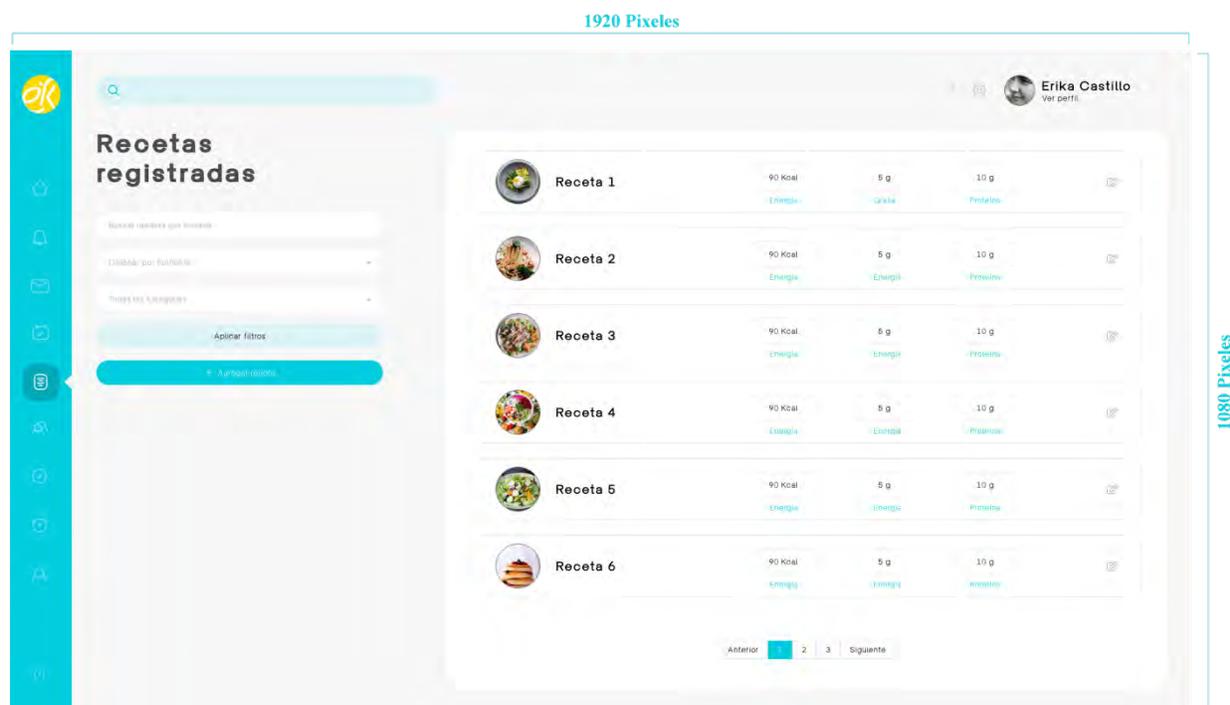


Descripción

En esta pantalla la administradora podrá tener una vista general de todas las consultas que tiene pendientes durante la semana, además podrá personalizar la vista cambiandola a vista por mes, día o semana. Para agregar una nueva consulta únicamente tendrá que hacer click en el campo con el día y hora que desea.

7.4 Propuesta preliminar

Pantalla de recetas



Descripción

El módulo de recetas es una sección en la que únicamente la administradora podrá crear, modificar y asignar recetas personalizadas a sus pacientes, sin embargo esta pantalla es una vista resumida de todas las recetas que tendrá registradas.

7.4 Propuesta preliminar

Pantalla de agregar o editar receta

1920 Pixeles

The mockup shows a recipe management interface for 'Galletas de avena'. It features a vertical navigation bar on the left with icons for home, search, recipes, ingredients, and profile. The main content area is divided into several sections:

- Header:** Includes a search bar, a user profile for 'Erika Castillo', and buttons for 'Guardar como favorito' and 'Publicar receta'.
- Recipe Card:** Displays the recipe title 'Galletas de avena', a circular image of the recipe, and buttons for 'Imprimir receta', 'Guardar receta', and 'Eliminar receta'.
- Información básica:** A form with fields for 'Nombre', 'Categoría', 'Ingredientes', 'Tiempo de preparación', 'Tiempo de cocción', 'Porciones', and 'Etiquetas', with a 'Guardar receta' button at the bottom.
- Ingredientes:** A list of ingredients with input fields and quantity controls, including an 'Agregar nuevo ingrediente' button.
- Preparación:** A list of steps with input fields and quantity controls, including an 'Agregar nuevo paso' button.
- Análisis por porción:** Four circular gauges showing '0g' for 'Grasa', 'Carbono', 'Proteína', and 'Fibra'.
- Macronutrientes por porción:** A pie chart showing the distribution of macronutrients: Grasa (45%), Hidratos de carbono (35%), and Proteína (20%).

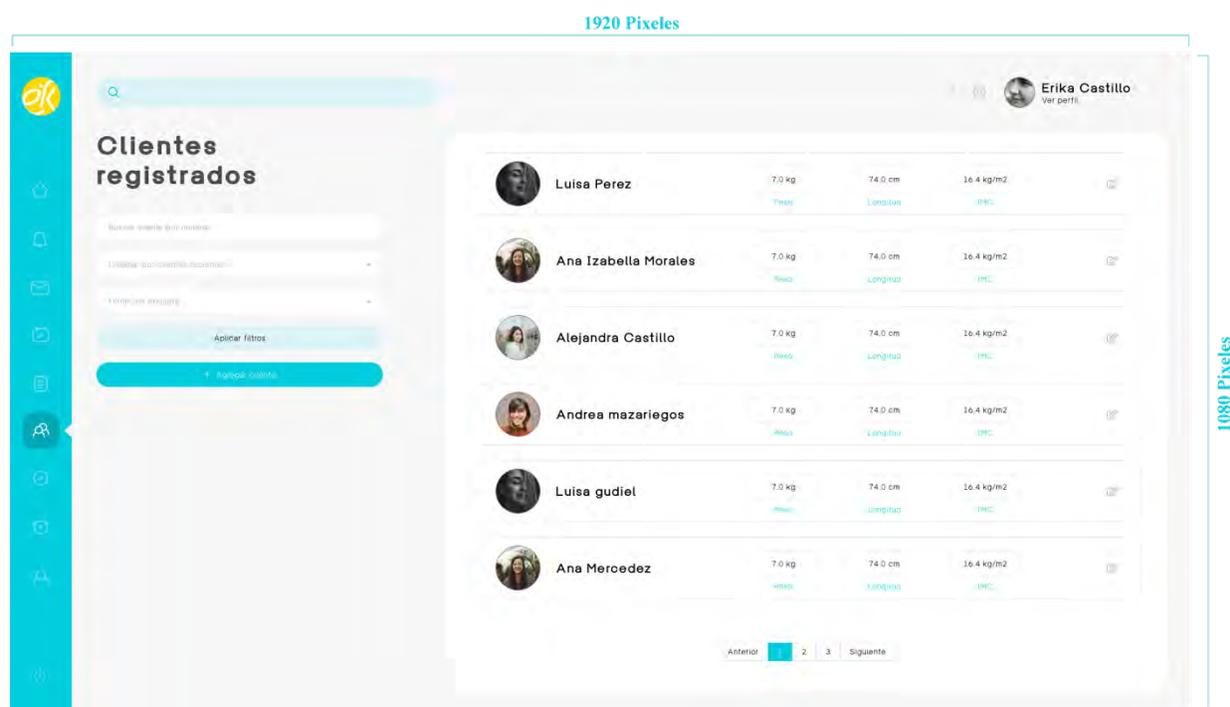
2019 Pixeles

Descripción

Esta plantilla muestra los campos que deberán ser completados para registrar o modificar una receta. Además, el menú de navegación se mantendrá en su lugar al hacer scroll en la página.

7.4 Propuesta preliminar

Pantalla de clientes registrados

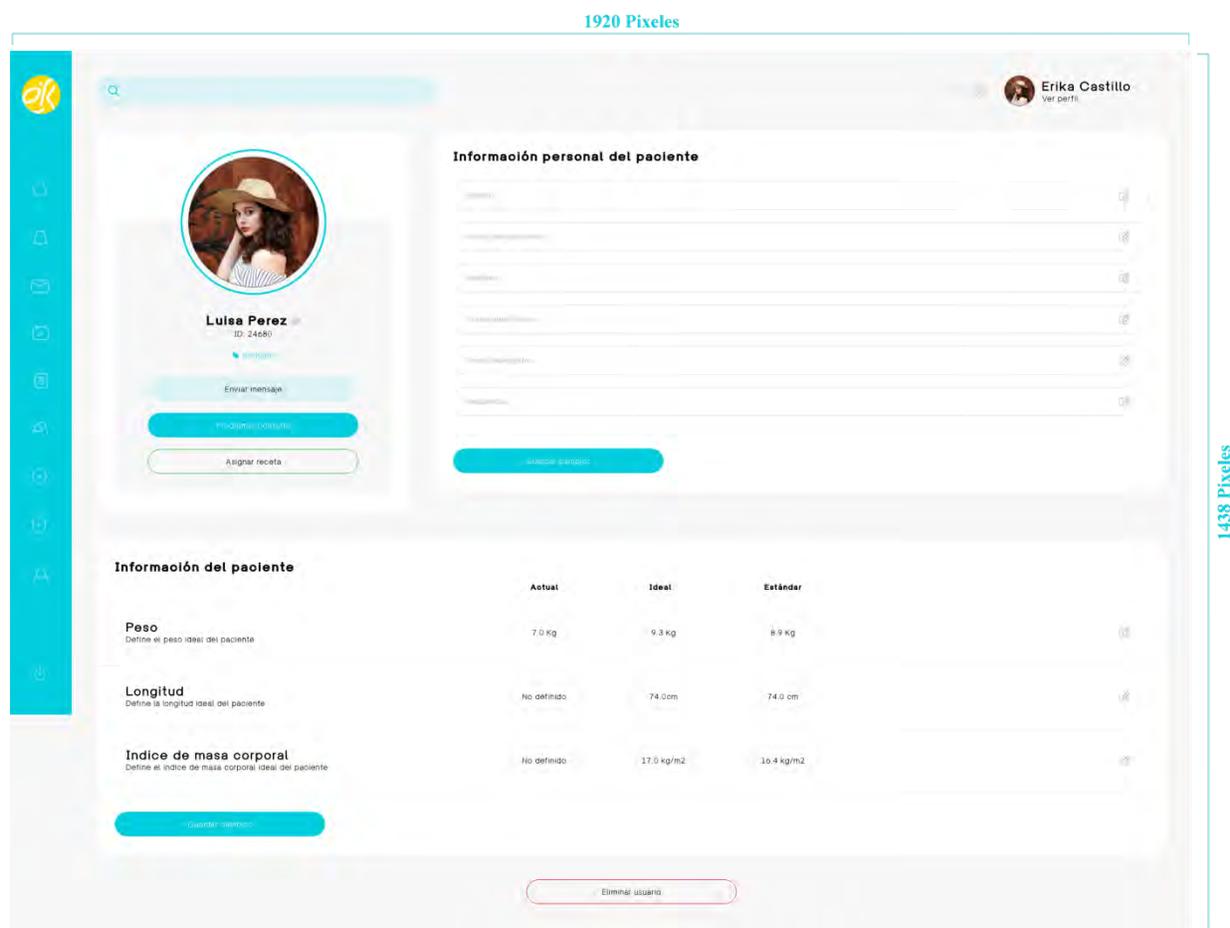


Descripción

En esta pantalla se podrá visualizar una vista resumida de los clientes que se registraron recientemente por la administradora, sin embargo, el orden puede variar al aplicar los filtros que se desean observar. Por otro lado, en esta misma pantalla se contará con un botón con el que se podrán agregar nuevos pacientes.

7.4 Propuesta preliminar

Pantalla de editar usuario

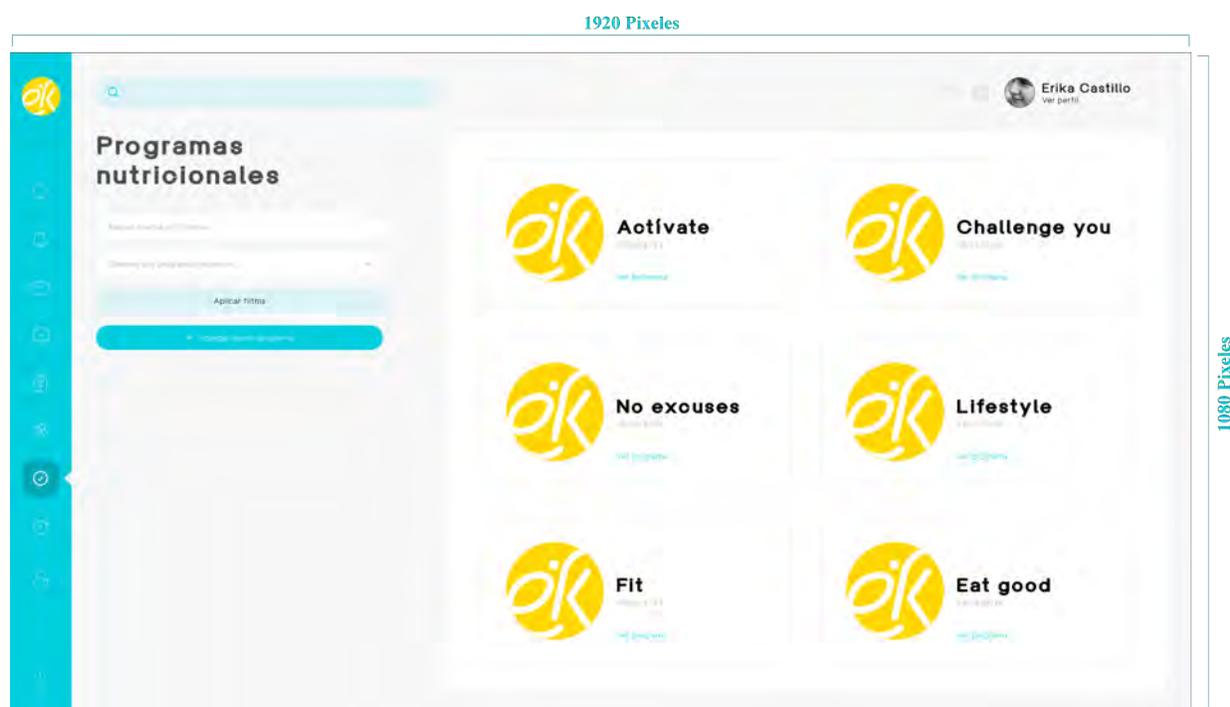


Descripción

En esta pantalla se podrá visualizar los diferentes campos que el administrador podrá completar para tener el registro de cada uno de sus pacientes. Una vez registrado la administradora podrá ingresar nuevamente y modificar la información necesaria.

7.4 Propuesta preliminar

Pantalla de programas nutricionales

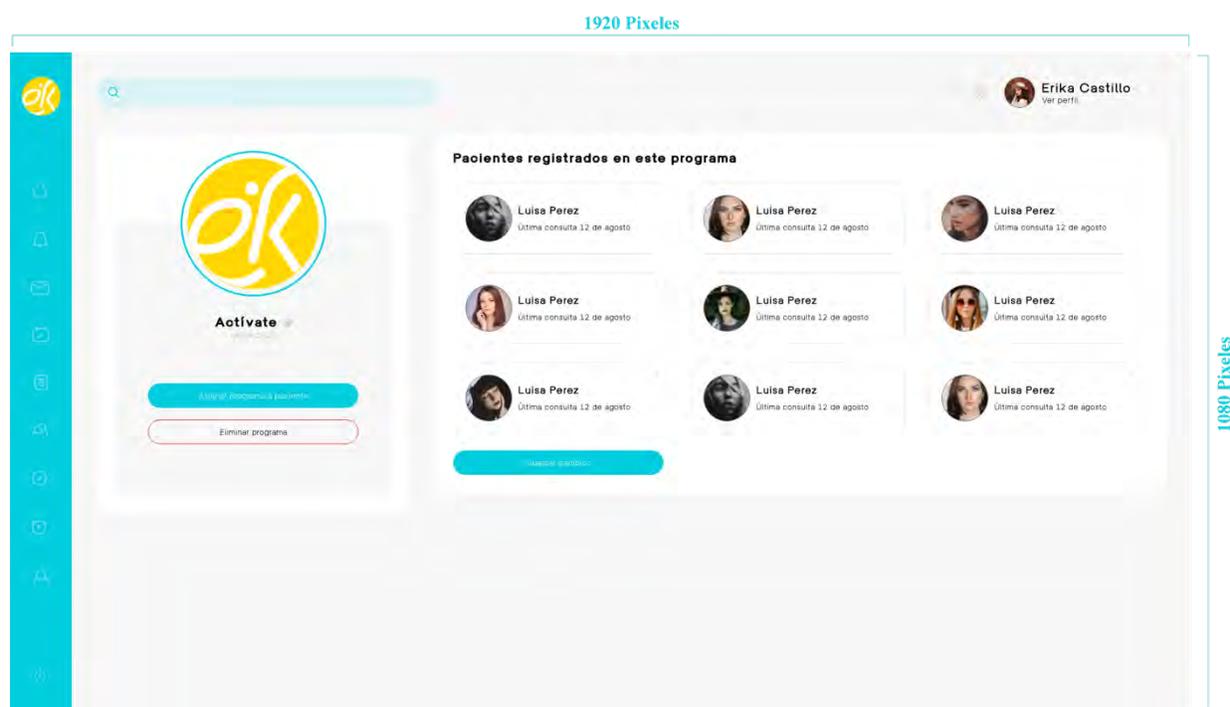


Descripción

En esta sección se mostrarán los diferentes programas que ha registrado la administradora por lo que podrá la fecha en la que se creó y el título de cada uno de los programas nutricionales.

7.4 Propuesta preliminar

Pantalla de editar programas nutricionales

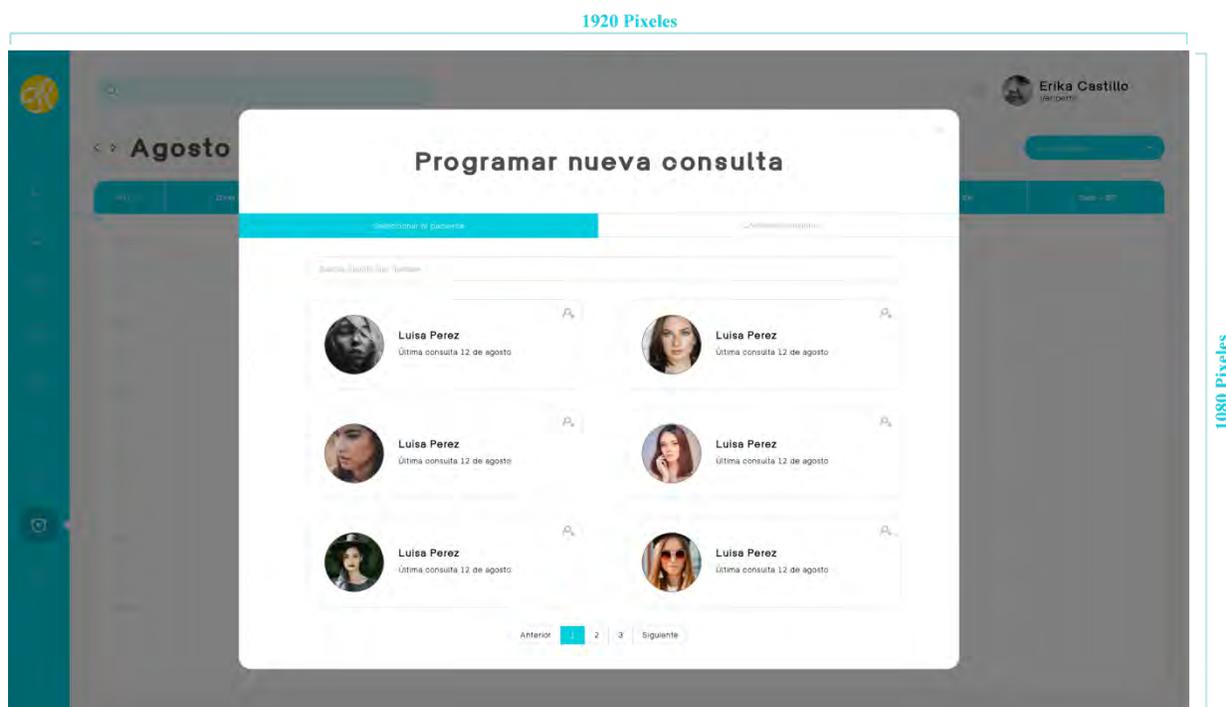


Descripción

En esta pantalla la administradora podrá visualizar quiénes de sus pacientes antiguos o recién agregados se encuentran inscritos en sus programas o retos nutricionales, esto con el fin de tener un mejor orden de los pacientes y conocer de primera mano en que reto se encuentra inscrito, además la administradora podrá editar el nombre del programa y eliminar pacientes si lo desea.

7.4 Propuesta preliminar

Pantalla de agendar cita



Descripción

Dentro de la aplicación web, en el menú de navegación se contará con una sección de acceso rápido para agendar una consulta con pacientes ya registrados, esta sección se mostrará como una ventana emergente sin importar la página en la que se encuentre la administradora.

7.4 Propuesta preliminar

Pantalla de registrar cliente

1920 Pixeles

1080 Pixeles

Registrar nuevo cliente

*Nombre completo

*Género

*Fecha de nacimiento

*Teléfono

*Correo electrónico

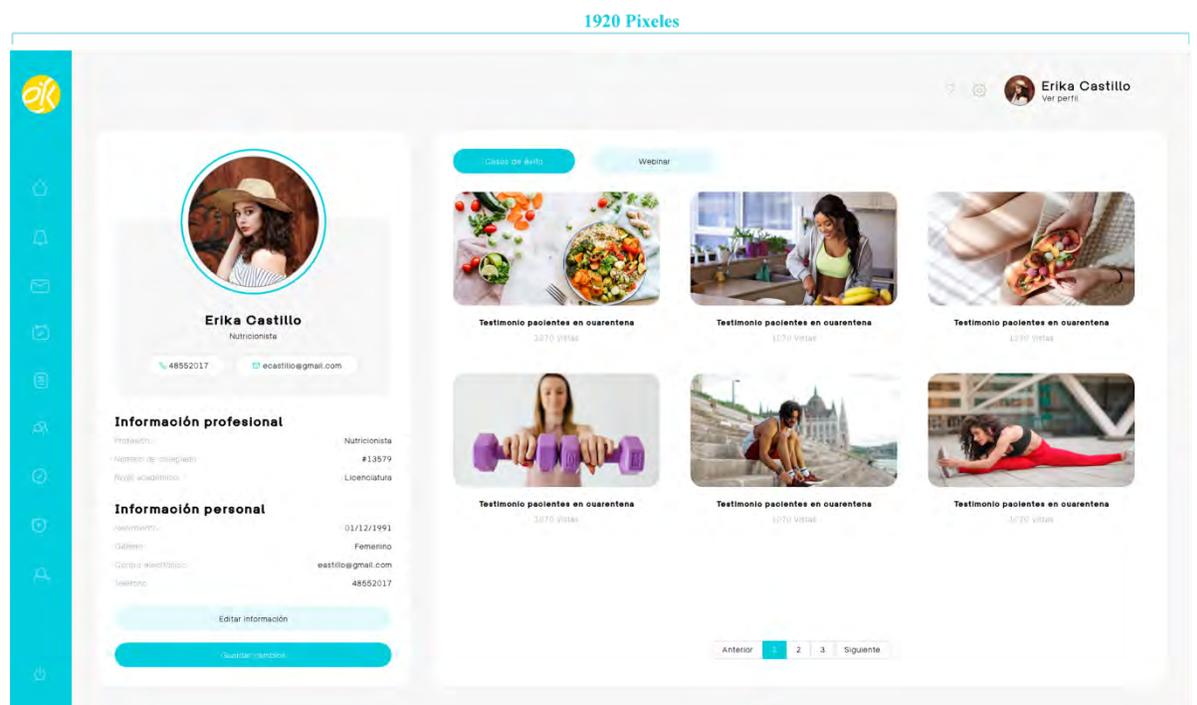
Registrar nuevo cliente

Descripción

Esta pantalla al igual que la sección de “agendar consulta”, se mostrará cómo una ventana emergente en la que la administradora podrá registrar nuevos clientes sin necesidad de regresar a la página de clientes registrados, ya que será un acceso rápido para optimizar tiempos.

7.4 Propuesta preliminar

Pantalla de perfil

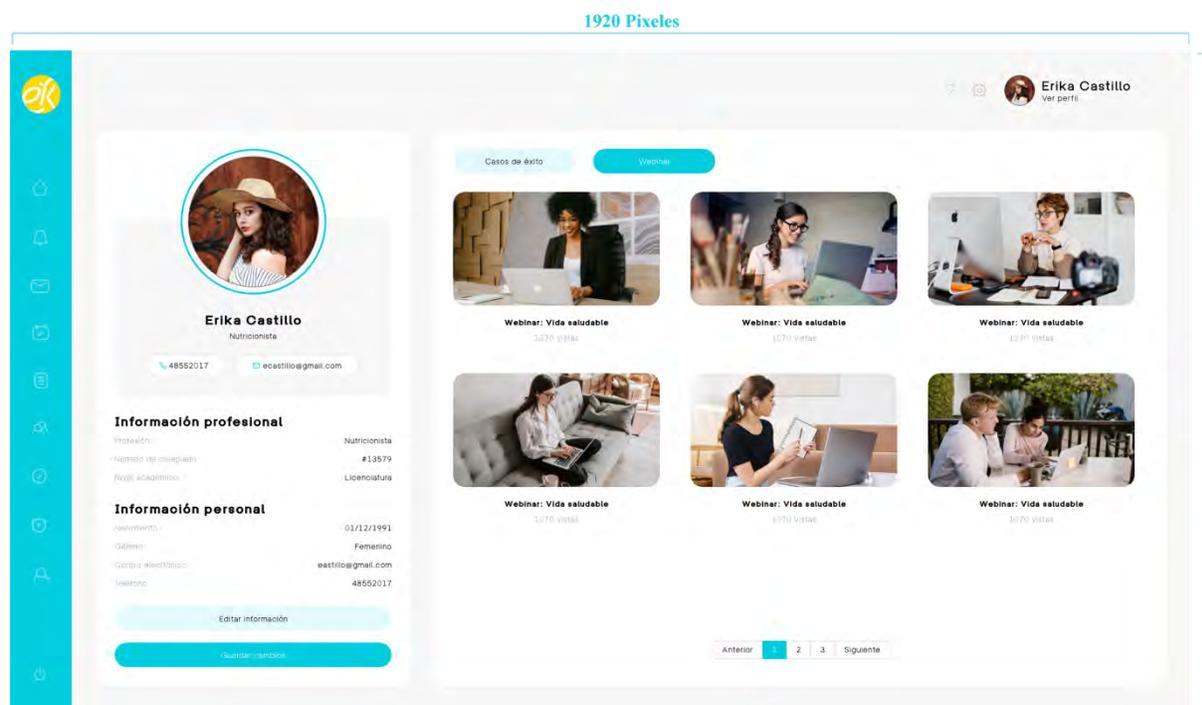


Descripción

En la sección del perfil, Erika Castillo podrá personalizar la información que estará visible para sus pacientes, de igual manera contará con dos secciones en las que podrá publicar contenido de valor como casos de éxito o webinar que ha realizado.

7.4 Propuesta preliminar

Pantalla de perfil sección de webinars

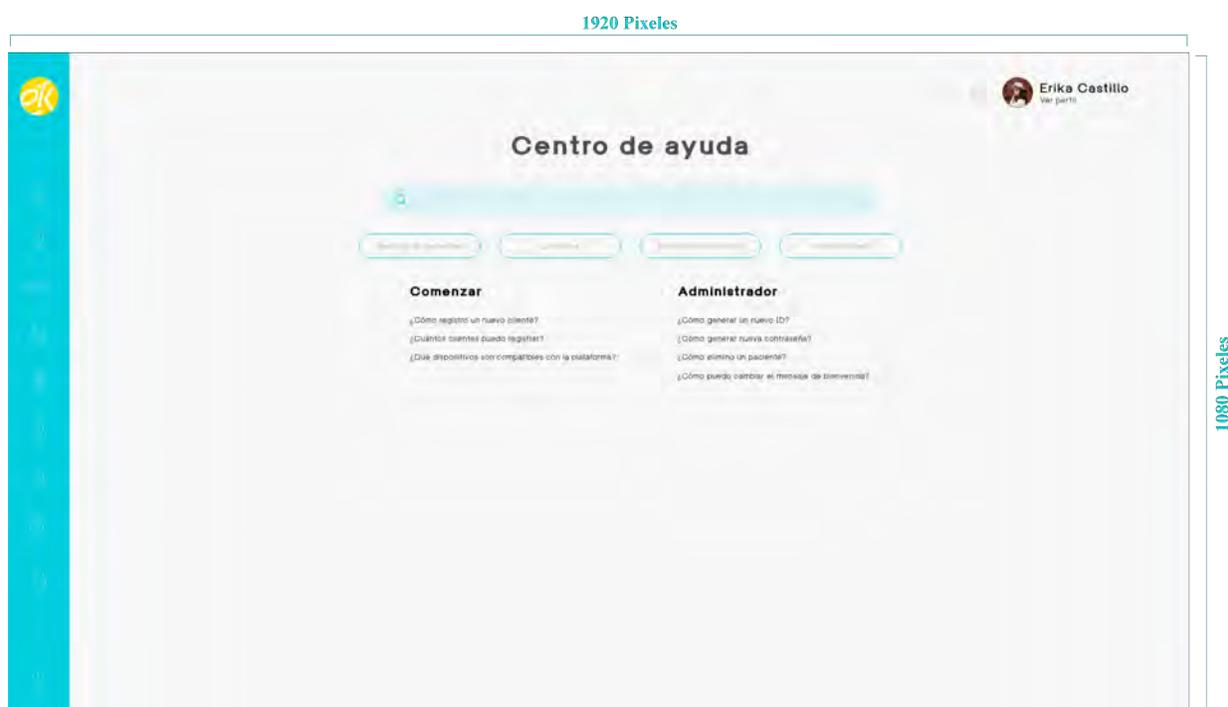


Descripción

Al igual que la pantalla anterior del perfil, en esta sección se mostrarán los diferentes webinars o lives que ha realizado la nutricionista al mostrar los beneficios de su aplicación web.

7.4 Propuesta preliminar

Pantalla de ayuda

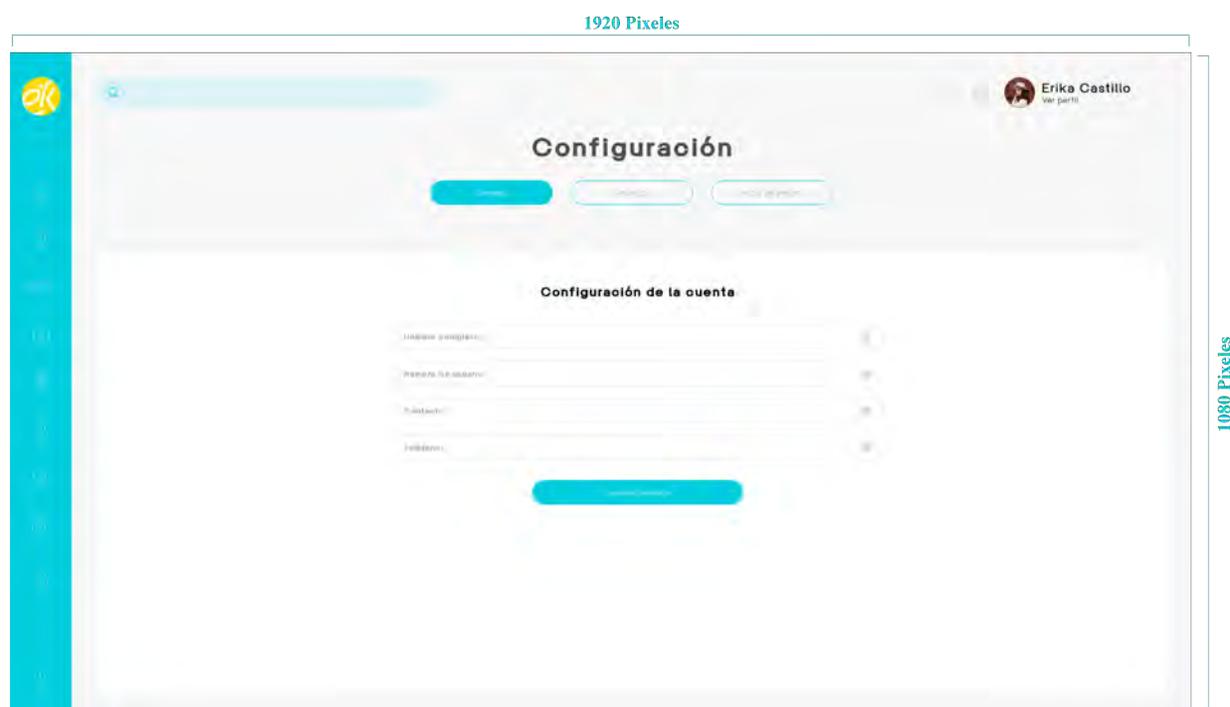


Descripción

Esta sección de “ayuda” estará conformada por preguntas frecuentes que tendrán el objetivo de brindarle un apoyo a las dudas que tenga la administradora al crear alguna acción ya sea con sus pacientes o bien con sus recetas.

7.4 Propuesta preliminar

Pantalla de configuración general

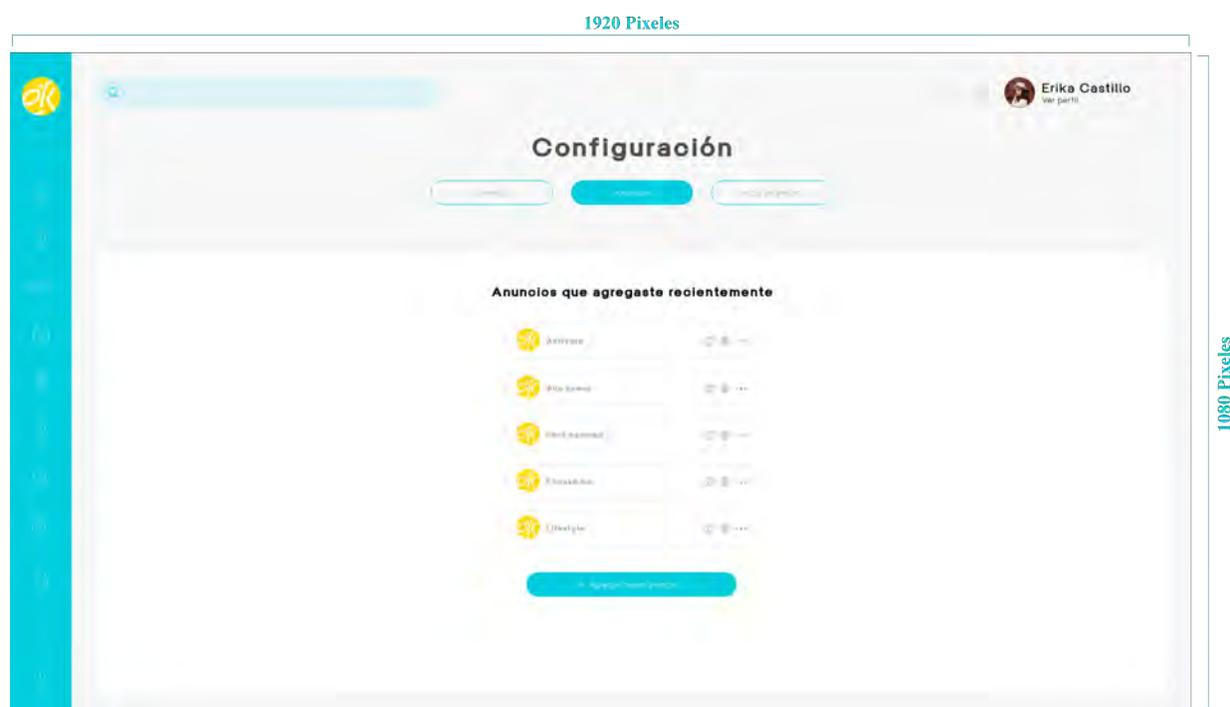


Descripción

En esta pantalla se visualizarán las configuraciones o los campos que se desean editar, ya sea para recuperar contraseñas, ingresar a la plataforma o bien mostrar a los pacientes la información de contacto.

7.4 Propuesta preliminar

Pantalla de configuración de anuncios

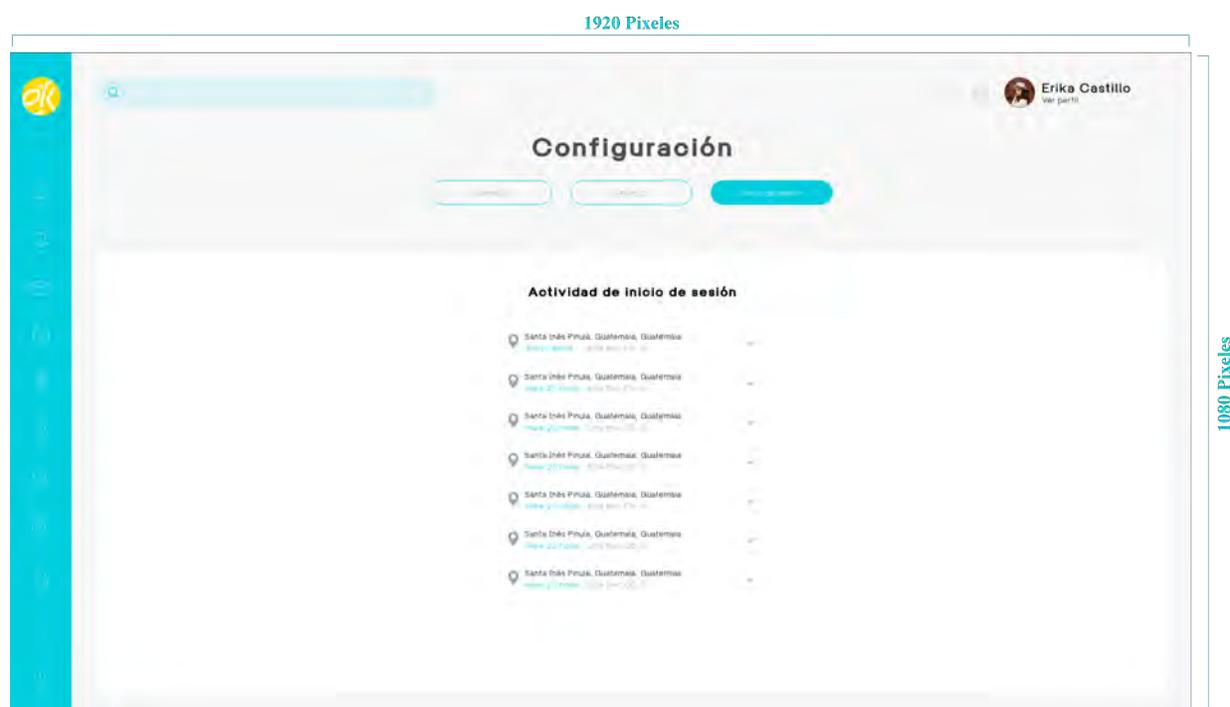


Descripción

En esta pantalla de la aplicación web, Erika Castillo podrá administrar sus diferentes mensajes de bienvenida las que estarán visibles en la pantalla de inicio. En esta sección podrá crear nuevas campañas o eliminarlas.

7.4 Propuesta preliminar

Pantalla de configuración de inicio de sesión



Descripción

Esta sección le permitirá a la administradora tener mejor control de los dispositivos donde ingresa a la plataforma o detectar cualquier anomalía.

Capítulo VIII

Validación técnica



Christian Cárcamo
Diseñador gráfico

Capítulo VIII: Validación técnica

El trabajo de investigación es mixto, por cuanto se utilizará el enfoque cuantitativo y el enfoque cualitativo. El primero servirá para cuantificar los resultados de la encuesta aplicada a los sujetos y a través del enfoque cualitativo se evaluará el nivel de percepción de los encuestados con respecto a la propuesta preliminar del diseño.

La herramienta a utilizar es una encuesta de respuesta múltiple que se aplicará al cliente, a veinticinco de las personas, hombres y mujeres del grupo objetivo y a cuatro expertos en el área de comunicación y diseño.

8.1 Población y muestreo

8.1.1 Población. Se define como el conjunto de personas que estarán involucradas en la realización de este proyecto.

8.1.2 Muestreo. Es un grupo de la población que representará el total de la población que se desea estudiar.

8.1.2.1 Clientes. Erika Castillo, quien es propietaria de la clínica nutricionista.

8.1.2.2 Grupo objetivo. Veinticinco hombres y mujeres entre los 20 a 40 años, de nivel socioeconómico C1, C2 y C3 que residen en el área metropolitana de la República de Guatemala.

8.1.2.3 Expertos. Cuatro expertos en el área de comunicación y diseño de la Universidad Galileo:

- M.Sc. Rolando Barahona
- Lic. Carlos Jiménez
- Mgtr. Rafael Antonio Gutiérrez
- Licda. Lourdes Donis

8.2 Método e instrumento

El método utilizado en la investigación del presente proyecto es mixto, ya que se utilizará el enfoque cualitativo, por medio de entrevistas virtuales que se documentará por medio de capturas de pantallas, autorretratos por parte de los encuestados y una encuesta digital desarrollada en Google Forms.

Este instrumento cuantitativo permitirá obtener de forma objetiva las respuestas del cliente, el grupo objetivo y los expertos en el área de comunicación y diseño relacionados al desarrollo de la aplicación web, así como el cumplimiento de los objetivos planteados.

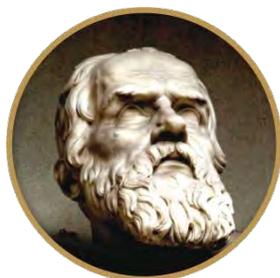
Por otro lado, el instrumento estará compuesto por una serie de enunciados y preguntas distribuidas en tres partes:

La primera, es la parte objetiva, en la que se realizarán cuatro preguntas que evalúen los aspectos relacionados con los objetivos de la aplicación web, con base a respuestas dicotómicas de Sí y No.

La segunda, es la parte semiológica en la que se validará por medio de cinco preguntas y respuestas de escala de Likert de 4 variables, si los signos o símbolos utilizados son los adecuados

La tercera, es la parte operativa en la que se evaluará la funcionalidad del proyecto presentado, por medio de tres preguntas y respuestas de escala de Likert de 4 variables.

Encuesta de validación de proyecto



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

Facultad de Ciencias de la Comunicación

— FACOM —

Licenciatura en Comunicación y Diseño

Proyecto de Tesis

Género: M

Experto:

Nombre:

F

Cliente:

Profesión:

Edad: _____

Grupo Objetivo

Puesto:

Años de experiencia:

Encuesta de validación del proyecto

Diseño de una aplicación web para facilitar a los pacientes la ejecución de programas alimentarios de la clínica nutricionista de Erika Castillo. Guatemala, Guatemala. 2022

Antecedentes:

Erika Castillo, es una nutricionista egresada de la Universidad Rafael Landívar. Cuenta con estudios de maestría en Salud Pública con énfasis en gerencia de servicios de salud. En el año 2020 lanza su clínica nutricional que nace con el concepto de ayudar a las personas a cambiar sus hábitos alimenticios y tener una mejor calidad de vida.

Encuesta de validación de proyecto

Para el seguimiento adecuado a sus pacientes, se solicitó la creación de una aplicación web que le facilite la ejecución de programas alimentarios, personalizar el diseño de la plataforma y mejorar el control del registro o seguimiento de los pacientes.

Instrucciones:

Con base a la información anterior, observe con atención el material digital y según su criterio profesional conteste las siguientes preguntas de validación con una X en los espacios designados.

Parte objetiva:

1. ¿Considera usted importante diseñar una aplicación web para facilitar a los pacientes la ejecución de programas alimentarios de la clínica nutricionista de Erika Castillo?
 Sí No
2. ¿Cree usted que es importante recopilar información con ayuda de profesionales especializados en el campo de nutrición, para obtener datos e integrarlos al proyecto?
 Sí No
3. ¿Considera usted que es importante investigar ciencias, teorías, artes y tendencias de diseño y la comunicación de aplicaciones a través de fuentes bibliográficas, para desarrollar una aplicación web con una experiencia de usuario adecuada?
 Sí No

Encuesta de validación de proyecto

4. ¿Cree usted que es necesario diagramar los elementos gráficos de la aplicación web para establecer un orden jerárquico en donde el grupo objetivo pueda entender de forma fácil el interfaz?

Sí No

Parte semiológica:

5. ¿Según su criterio la tipografía utilizada en las páginas de la aplicación web es?

Nada legibles Poco legibles Legibles Muy legibles

6. ¿Cree usted que los colores utilizados en la aplicación web son?

Nada apropiados Poco apropiados Apropriados
 Muy apropiados

7. ¿Según su criterio la diagramación de los elementos gráficos de la aplicación son?

Nada apropiados Poco apropiados Apropriados
 Muy apropiados

8. ¿Considera usted que los iconos utilizados en la aplicación web son:

Nada apropiados Poco apropiados Apropriados
 Muy apropiados

9. ¿Según su criterio el diseño de la aplicación web es?

Nada atractivo Poco atractivo Atractivo
 Muy atractivo

Anexo E.

Encuesta de validación de proyecto

Parte operativa:

10. ¿Considera usted que la navegación de la aplicación web es?

- Nada amigable Poco amigable Amigable
 Muy amigable

11. ¿Considera usted que la cantidad de información en la aplicación web es?

- Nada adecuado Poco adecuado Adecuado
 Muy adecuado

Anexo E.

Encuesta de validación de proyecto

12. ¿Considera usted adecuado el tamaño de los iconos?

- Nada adecuado Poco adecuado Adecuado
 Muy adecuado

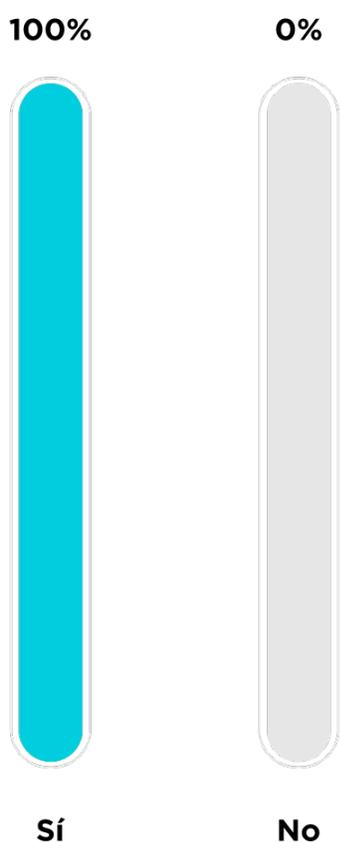
13. ¿Considera usted que el recorrido visual de la aplicación web es?

- Nada funcional Poco funcional Funcional
 Muy funcional

8.3 Resultados e interpretación de resultados

8.3.1 Parte objetiva

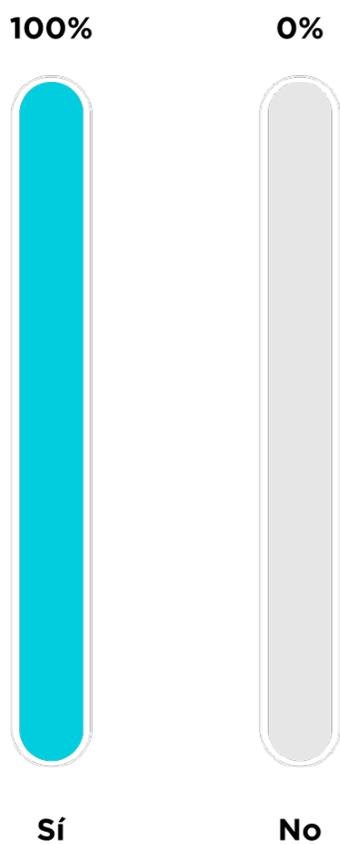
Pregunta 1. ¿Considera usted importante diseñar una aplicación web para facilitar a los pacientes la ejecución de programas alimentarios de la clínica nutricionista de Erika Castillo?



Interpretación. El 100% de los encuestados considera importante diseñar una aplicación web para facilitar a los pacientes la ejecución de programas alimentarios de la clínica nutricionista de Erika Castillo, por lo que se cumple con el objetivo general.

8.3.1 Parte objetiva

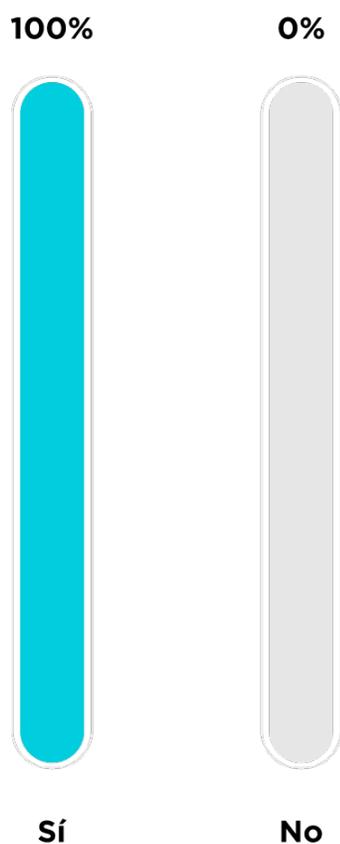
Pregunta 2. ¿Cree usted que es importante recopilar información con ayuda de profesionales especializados en el campo de nutrición, para obtener datos e integrarlos al proyecto?



Interpretación. El 100% de las personas encuestadas considera importante recopilar información de profesionales especializados en el campo de nutrición, para obtener datos e integrarlos al proyecto.

8.3.1 Parte objetiva

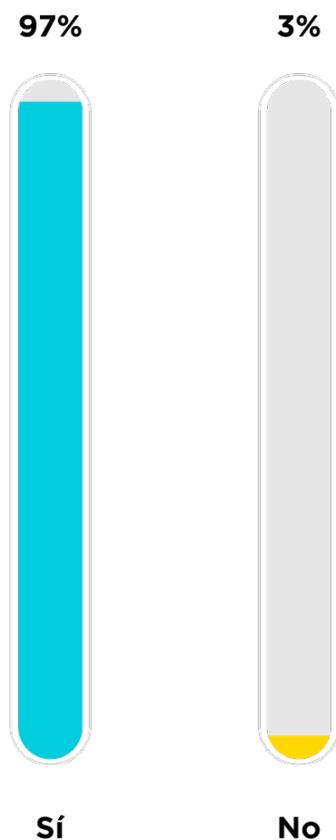
Pregunta 3. ¿Considera usted que es importante investigar ciencias, teorías, artes, tendencias de diseño y comunicación de aplicaciones a través de fuentes bibliográficas, para desarrollar una aplicación web con una experiencia de usuario adecuada?



Interpretación. El 100% de las personas encuestadas considera importante investigar ciencias, teorías, artes, tendencias de diseño y comunicación de aplicaciones a través de fuentes bibliográficas, para desarrollar una aplicación web con una experiencia de usuario adecuada.

8.3.1 Parte objetiva

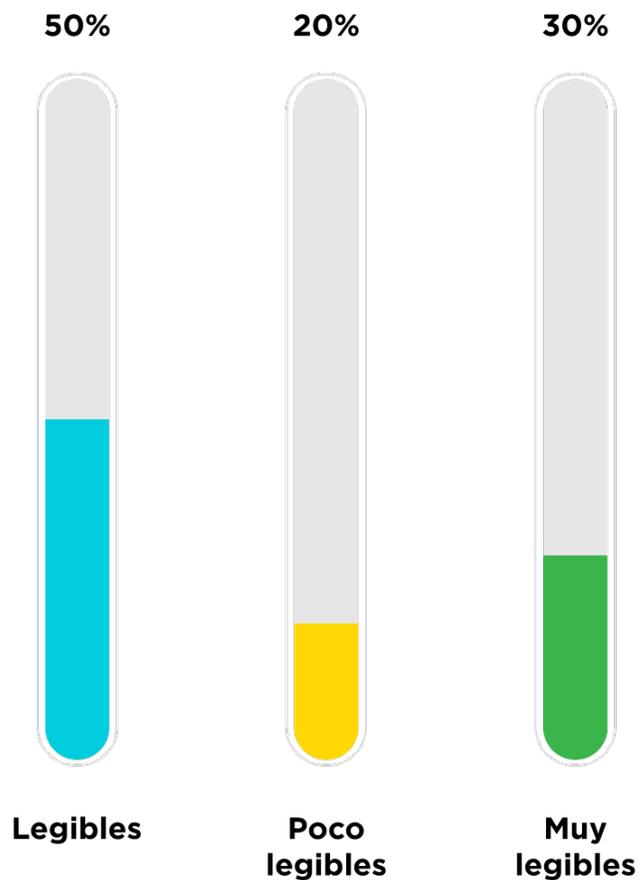
Pregunta 4. ¿Cree usted que es necesario diagramar los elementos gráficos de la aplicación web para establecer un orden jerárquico en donde el grupo objetivo pueda entender de forma fácil el interfaz?



Interpretación. El 97% de los encuestados considera necesario diagramar los elementos gráficos de la aplicación web para establecer un orden jerárquico en donde el grupo objetivo pueda entender de forma fácil el interfaz y el 3% considera que no es importante.

8.3.2 Parte semiológica

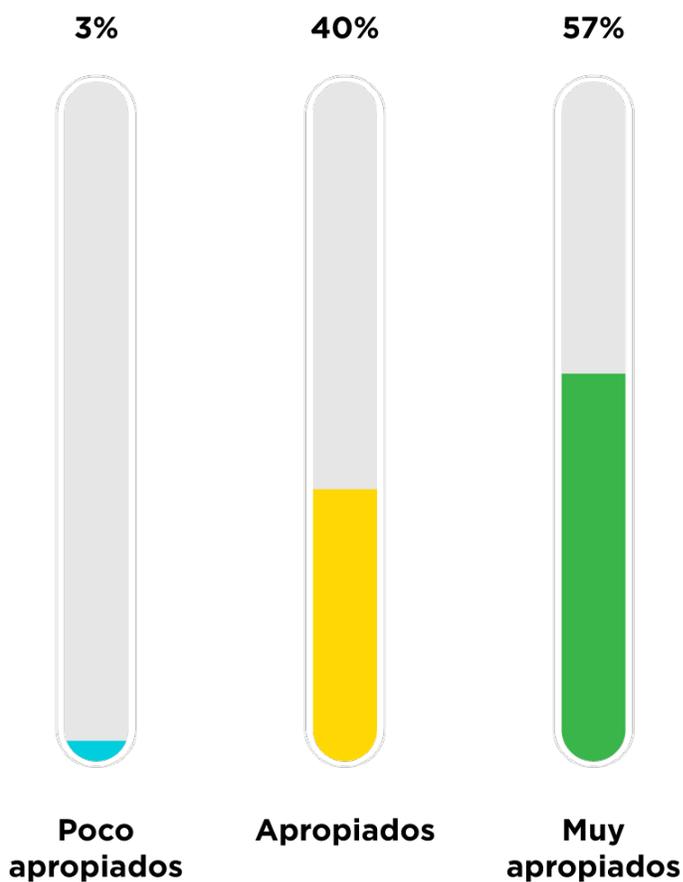
Pregunta 5. ¿Según su criterio la tipografía utilizada en las páginas de la aplicación web es?



Interpretación. El 50% de las personas encuestadas considera que la tipografía utilizada en las páginas de la aplicación web es legible, el 30% considera que es muy legible y el 20% considera que la tipografía es poco legible.

8.3.2 Parte semiológica

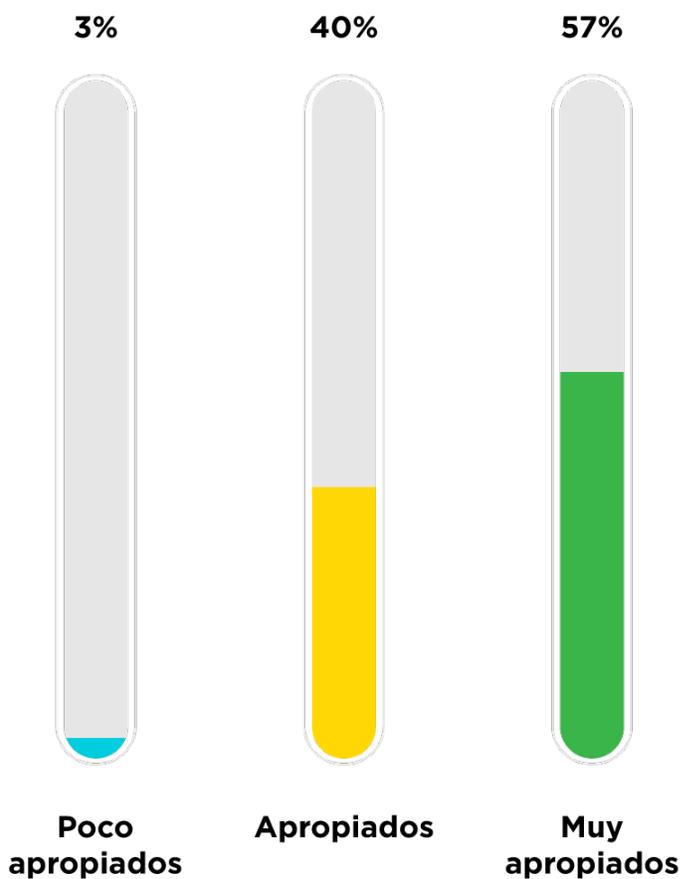
Pregunta 6. ¿Cree usted que los colores utilizados en la aplicación web son?



Interpretación. El 57% de los encuestados considera que los colores utilizados en la aplicación web son muy apropiados, el 40% considera que son apropiados y el 3% considera que los colores son poco apropiados.

8.3.2 Parte semiológica

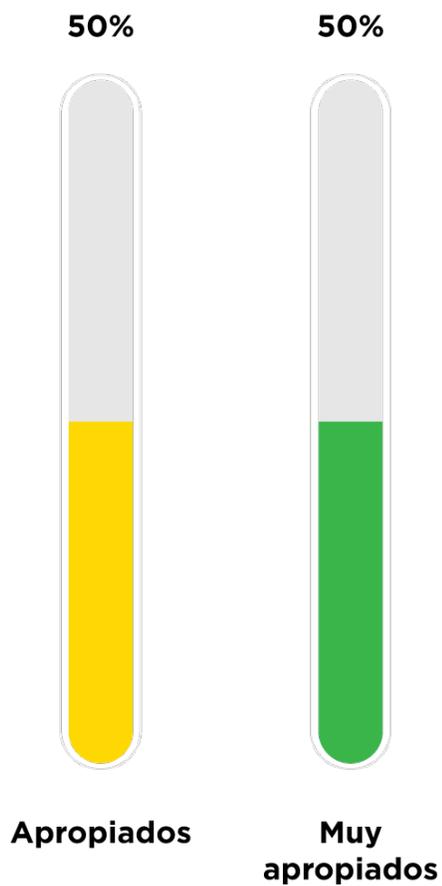
Pregunta 7. ¿Según su criterio la diagramación de los elementos gráficos de la aplicación son?



Interpretación. El 57% de los encuestados considera que la diagramación de los elementos gráficos de la aplicación son muy apropiados, el 40% considera que son apropiados y el 3% considera que la diagramación son poco apropiados.

8.3.2 Parte semiológica

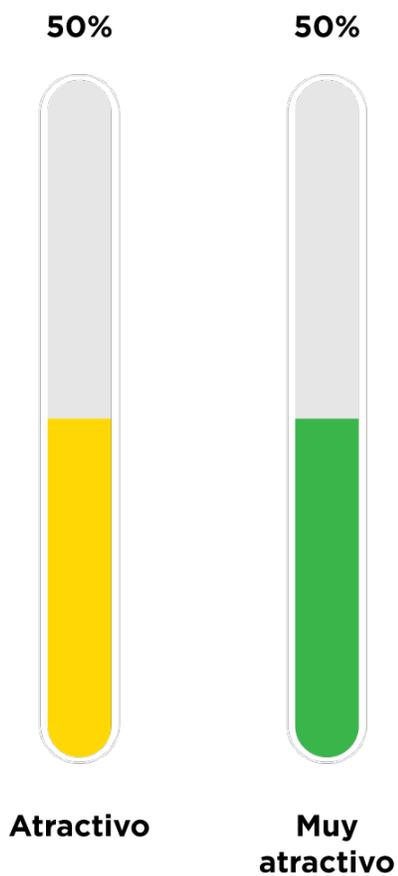
Pregunta 8. ¿Considera usted que los iconos utilizados en la aplicación web son?



Interpretación. El 50% de las personas que fueron encuestadas considera que los iconos utilizados en la aplicación web son muy apropiados; mientras que el otro 50% considera que los iconos son apropiados.

8.3.2 Parte semiológica

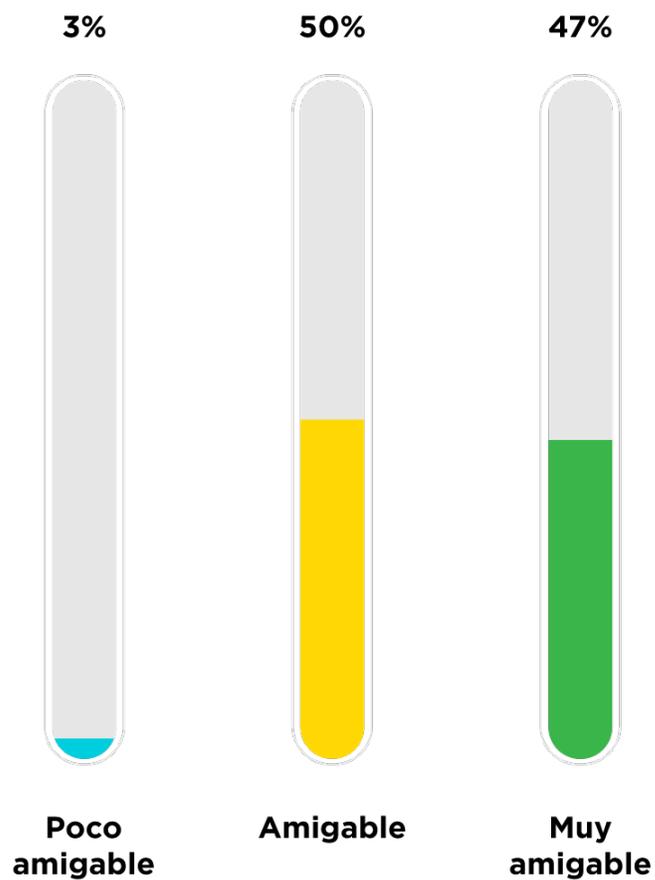
Pregunta 9. ¿Según su criterio el diseño de la aplicación web es?



Interpretación. El 50% de los encuestados considera que el diseño de la aplicación web es muy atractivo; mientras que el otro 50% considera que el diseño es atractivo.

8.3.3 Parte operativa

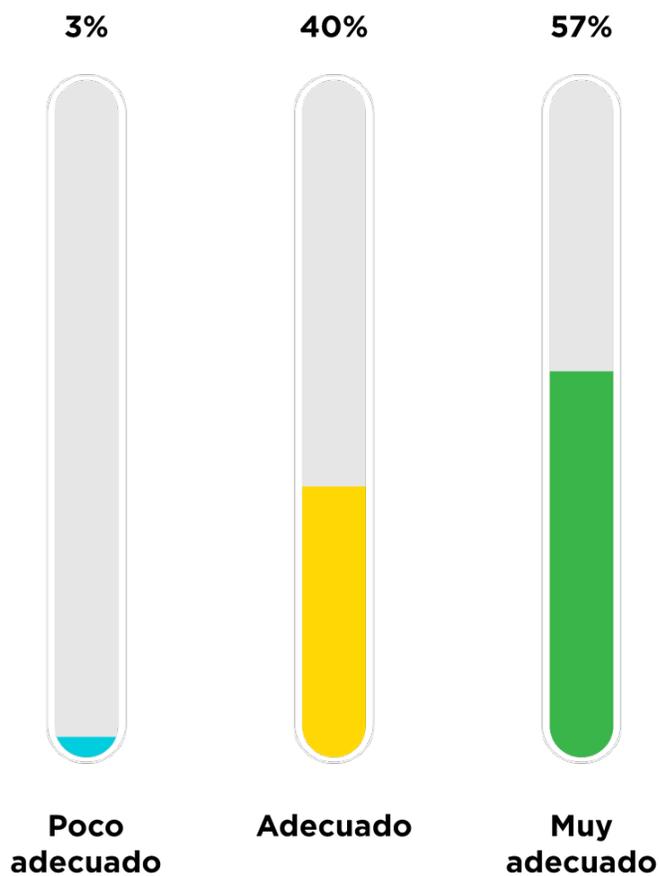
Pregunta 10. ¿Considera usted que la navegación de la aplicación web es?



Interpretación. El 50% de las personas encuestadas considera que la navegación de la aplicación web es amigable, el 47% de los encuestados considera que es muy amigable y el 3% considera que la navegación es poco amigable.

8.3.3 Parte operativa

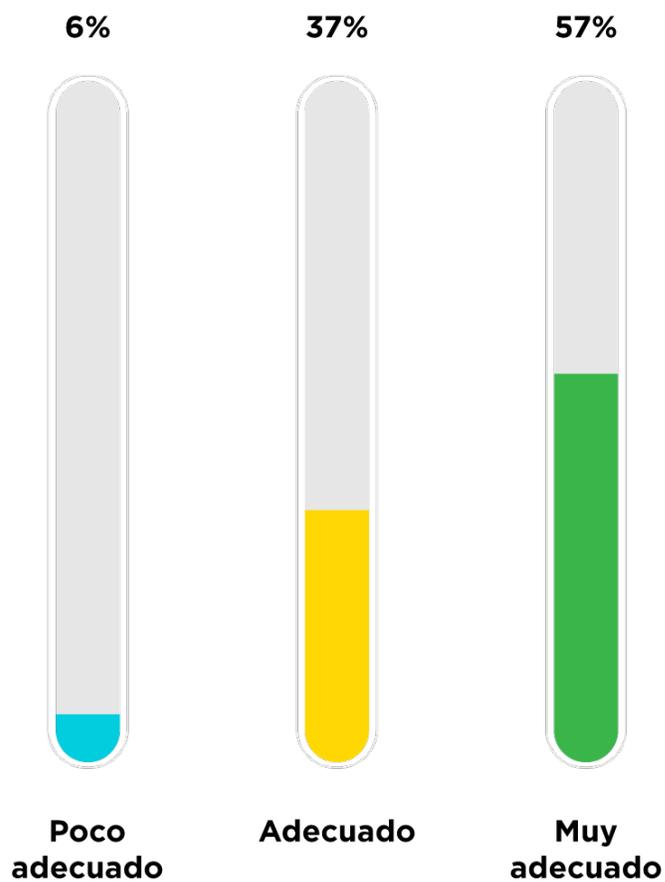
Pregunta 11. ¿Considera usted que la cantidad de información en la aplicación web es?



Interpretación. El 57% de los encuestados consideran que la cantidad de información en la aplicación web es muy adecuado; mientras que el 40% considera que es adecuado y el 3% de las personas considera que la cantidad de información es poco adecuado.

8.3.3 Parte operativa

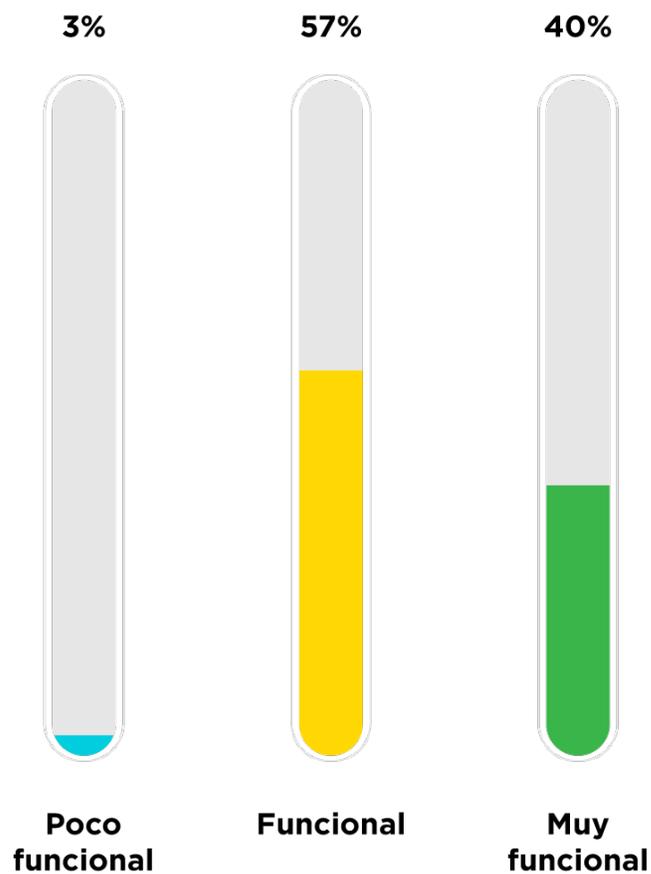
Pregunta 12. ¿Considera usted adecuado el tamaño de los iconos?



Interpretación. El 57% de las personas encuestadas considera que el tamaño de los iconos es muy adecuado, el 37% considera que es adecuado y el 6% de las personas considera que el tamaño es poco adecuado.

8.3.3 Parte operativa

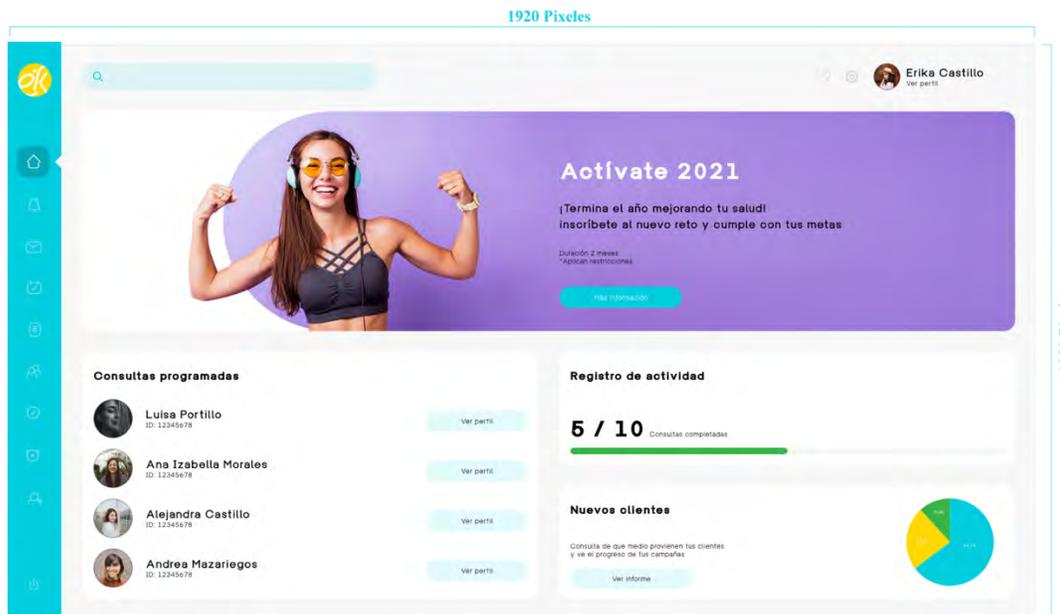
Pregunta 13. ¿Considera usted que el recorrido visual de la aplicación web es?



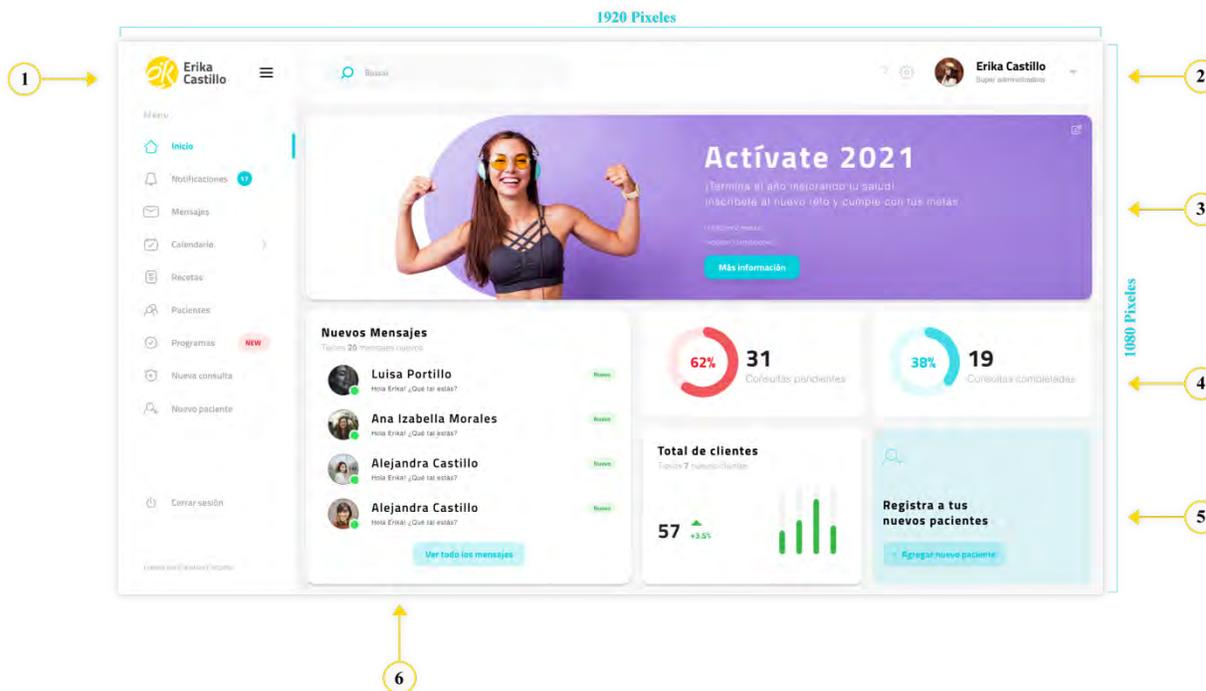
Interpretación. El 57% de las personas encuestadas considera que el recorrido visual de la aplicación web es funcional; mientras que el 40% considera muy funcional y el 3% de los encuestados considera que el recorrido visual es poco funcional.

8.4 Cambios en base a los resultados

8.4.1 Antes



8.4.2 Después



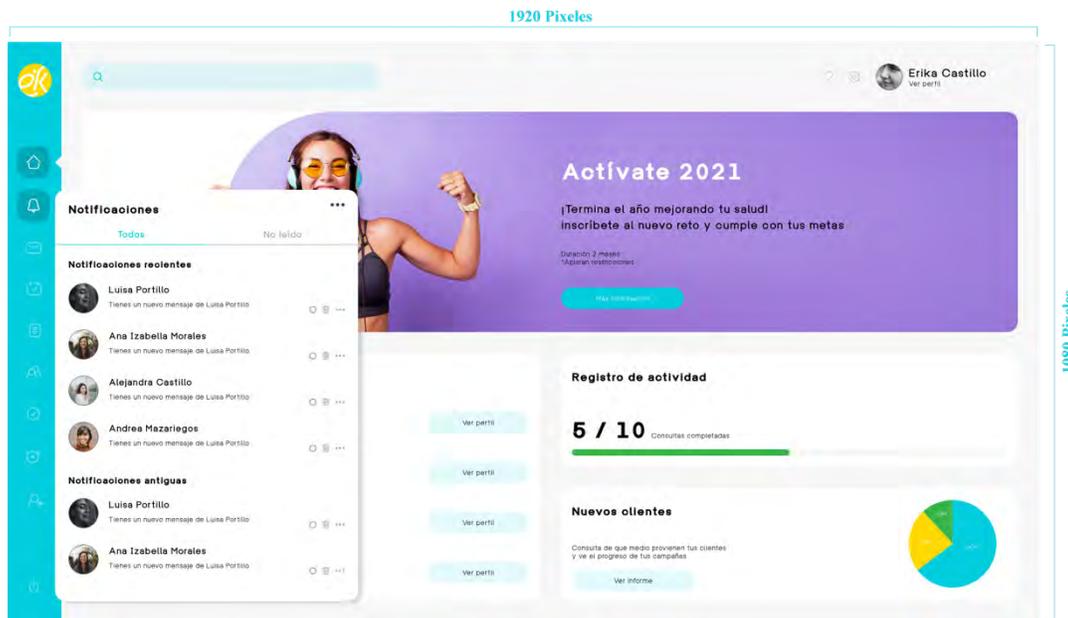
8.4 Cambios en base a los resultados

8.4.3 Justificación

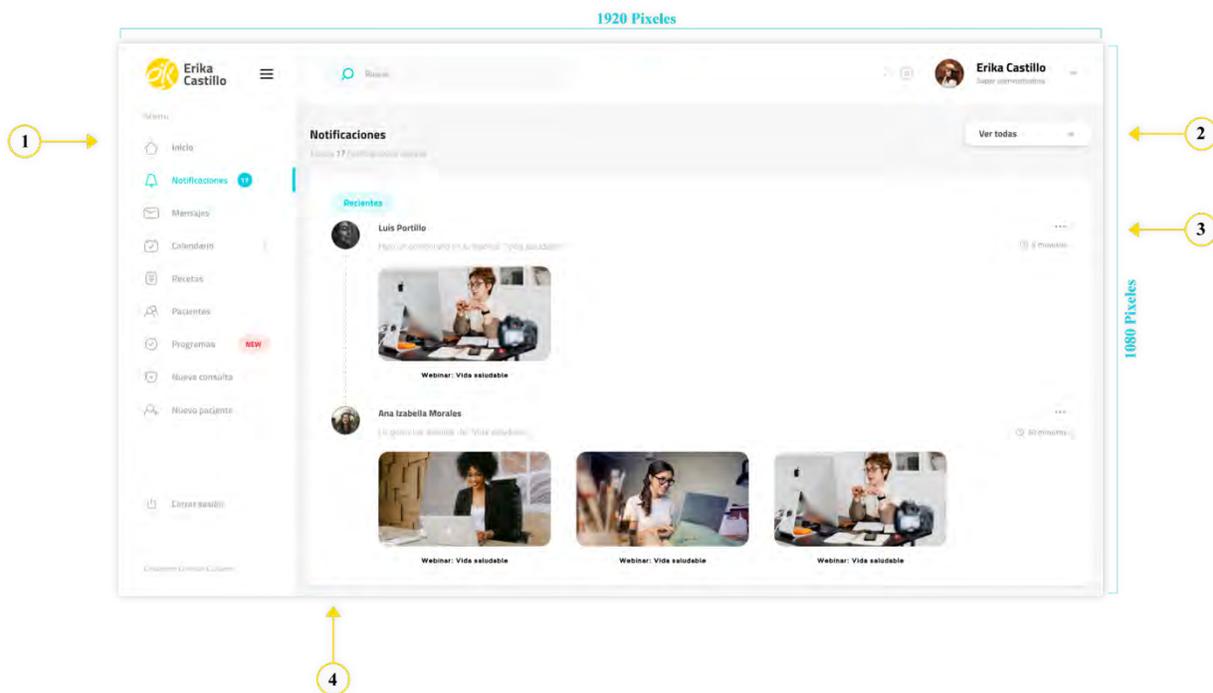
1. Se mejoró la barra lateral del menú principal a modo que el administrador pueda leer a primera vista las diferentes secciones.
2. Se agregó un fondo al menú superior de la aplicación para mejorar su interfaz.
3. Se modificó el color del texto para una mejor legibilidad del banner.
4. Se agregaron dos campos de gráficas para mejorar la interfaz del diseño y así tener a primera vista la cantidad de consultas que están pendientes o completadas.
5. Se agregó el campo de registrar nuevos pacientes para una interfaz rápida
6. Se mejoró el diseño en el campo de los mensajes para que la administradora pueda visualizar las nuevas conversaciones que ingresaron.

8.4 Cambios en base a los resultados

8.4.1 Antes



8.4.2 Después



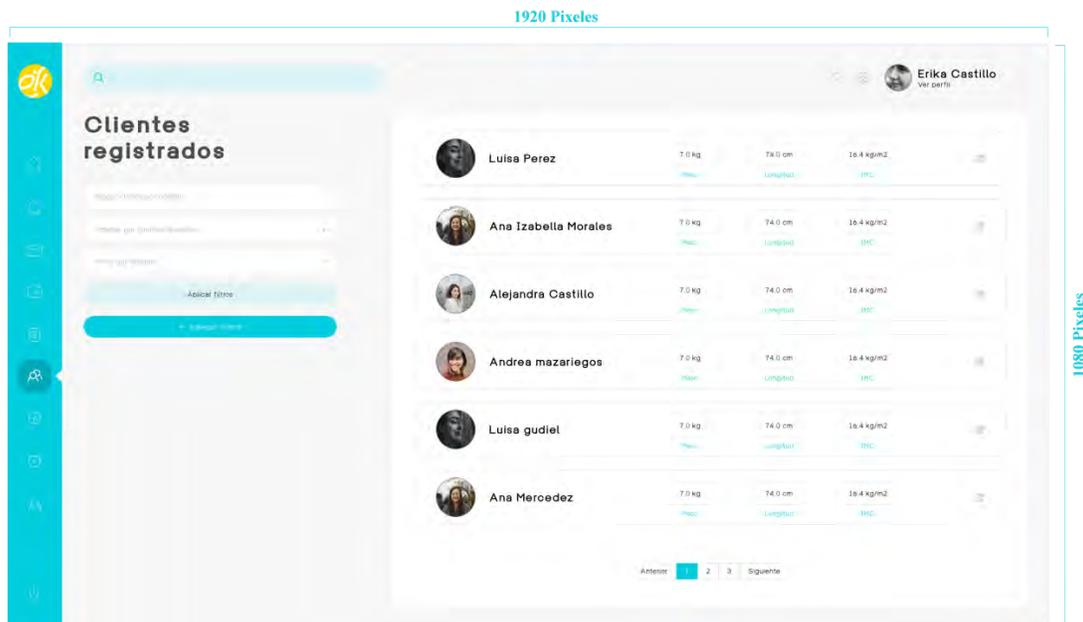
8.4 Cambios en base a los resultados

8.4.3 Justificación

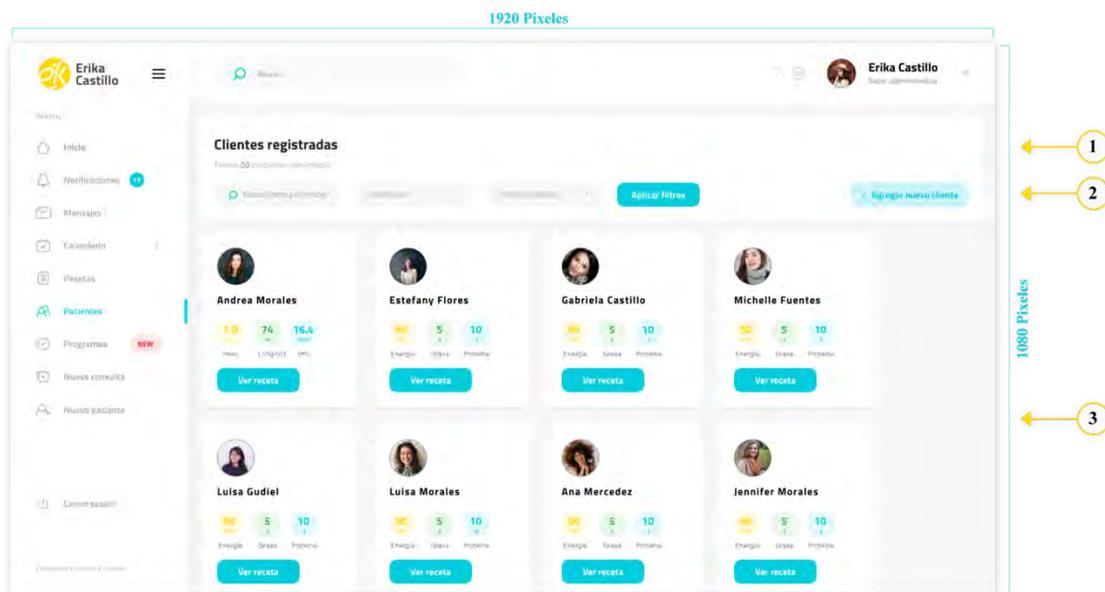
1. Se agregó un campo de texto en el que la administradora podrá visualizar la cantidad de notificaciones que tiene sin leer.
2. Se agregó un dropdown en el que la nutricionista podrá filtrar las notificaciones recientes, no leídas o todas las notificaciones que han ingresado.
3. Se mejoró la diagramación de las notificaciones para que la encargada pueda visualizar de mejor manera todas las actividades que realizan sus pacientes.
4. Se colocó un espacio para visualizar de mejor manera la foto de perfil, el nombre, la actividad que realizaron y la publicación que comentaron cada uno de los pacientes.

8.4 Cambios en base a los resultados

8.4.1 Antes



8.4.2 Después



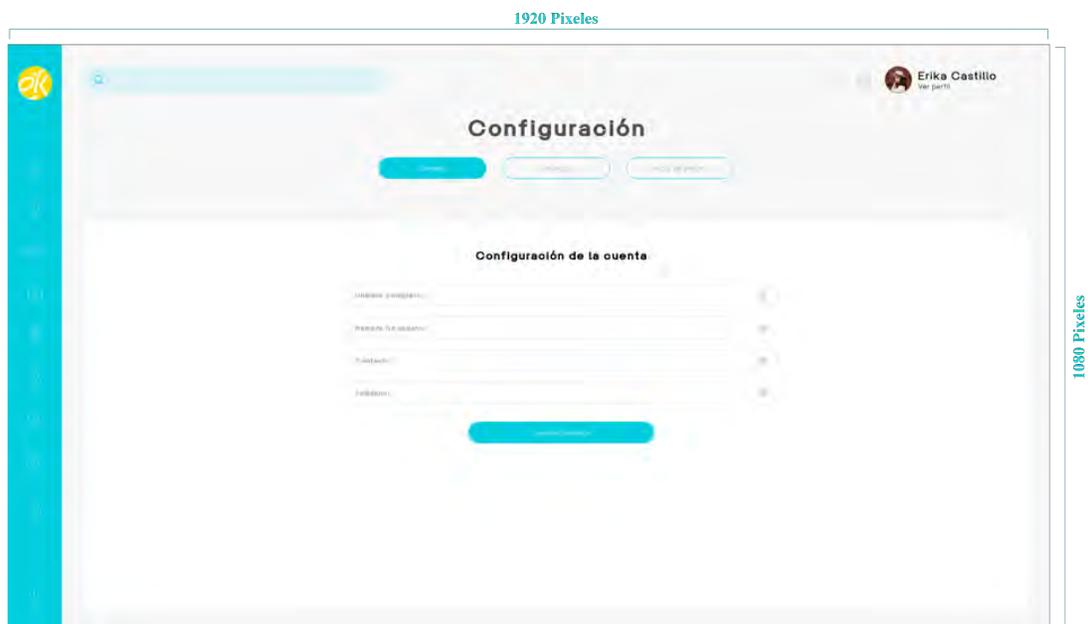
8.4 Cambios en base a los resultados

8.4.3 Justificación

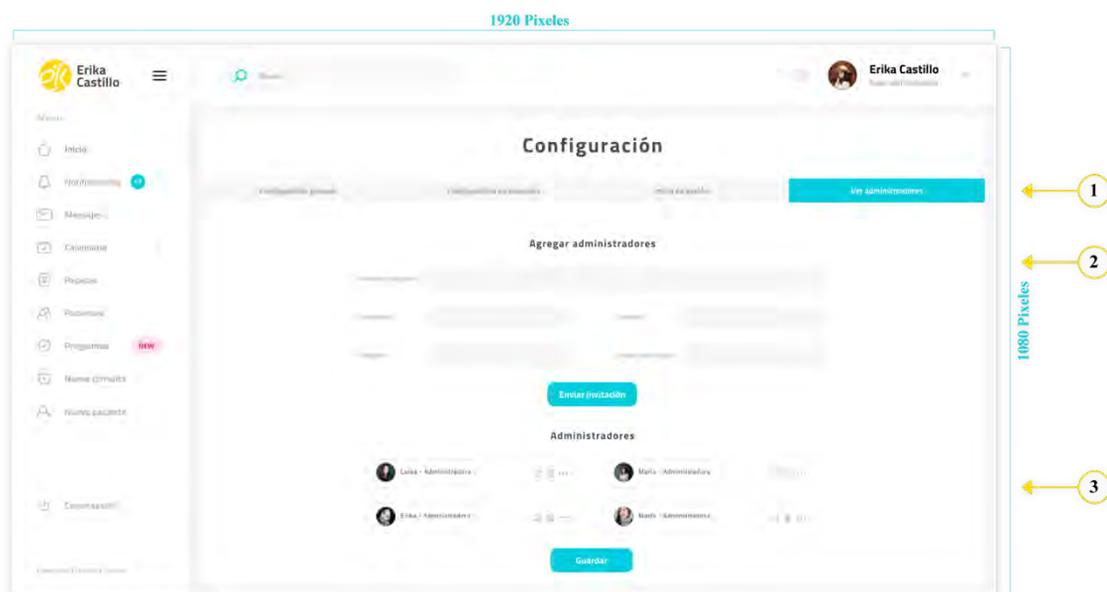
1. Se agregó un campo en el que la administradora podrá visualizar la cantidad de pacientes que tiene registrados y está se estará actualizando cada vez que se ingrese un nuevo cliente.
2. Se agregaron botones específicos para mejorar la interfaz de la página y así poder filtrar a los pacientes por diferente orden o etiqueta.
3. Se mejoró la diagramación de los perfiles para que la nutricionista pueda visualizar de mejor manera a sus pacientes.

8.4 Cambios en base a los resultados

8.4.1 Antes



8.4.2 Después



8.4 Cambios en base a los resultados

8.4.3 Justificación

1. Se agregó la opción de “ver administradores” en el menú de configuración.
2. Se agregó un formulario para poder enviar una invitación a una nutricionista quién será la nueva administradora de la aplicación web.
3. Se agregó una sección en la que la encargada podrá modificar, eliminar o agregar un nuevo administrador de la App.

Capítulo IX

Propuesta gráfica final



Christian Cárcamo
Diseñador gráfico

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

9.1 Propuesta gráfica final

9.1.1 Tipografía. Se utilizaron nuevas tipografías corporativas para la Aplicación web de Erika Castillo.

Cairo - Bold

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
0123456789

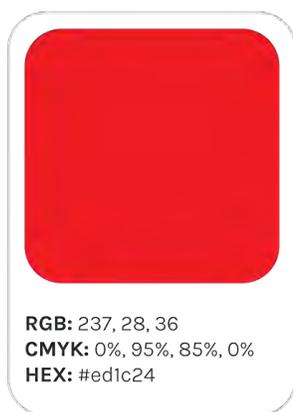
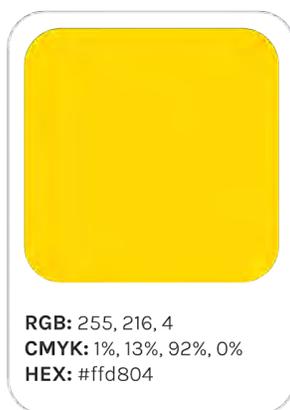
Cairo - Semibold

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
0123456789

Helvetica - Regular

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
0123456789

9.1.2 Paleta de colores. Se utilizaron los colores corporativos de la clínica.

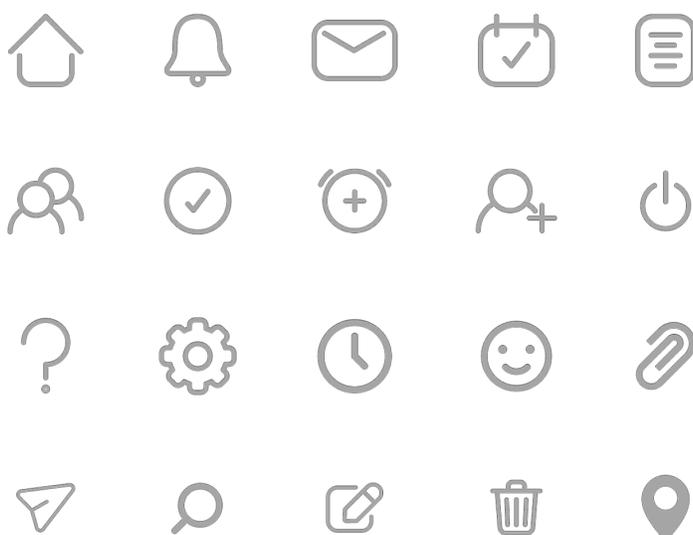


9.1.3 Elementos gráficos.

9.1.3.1 Logo corporativo de la clínica



9.1.3.2 Iconografía



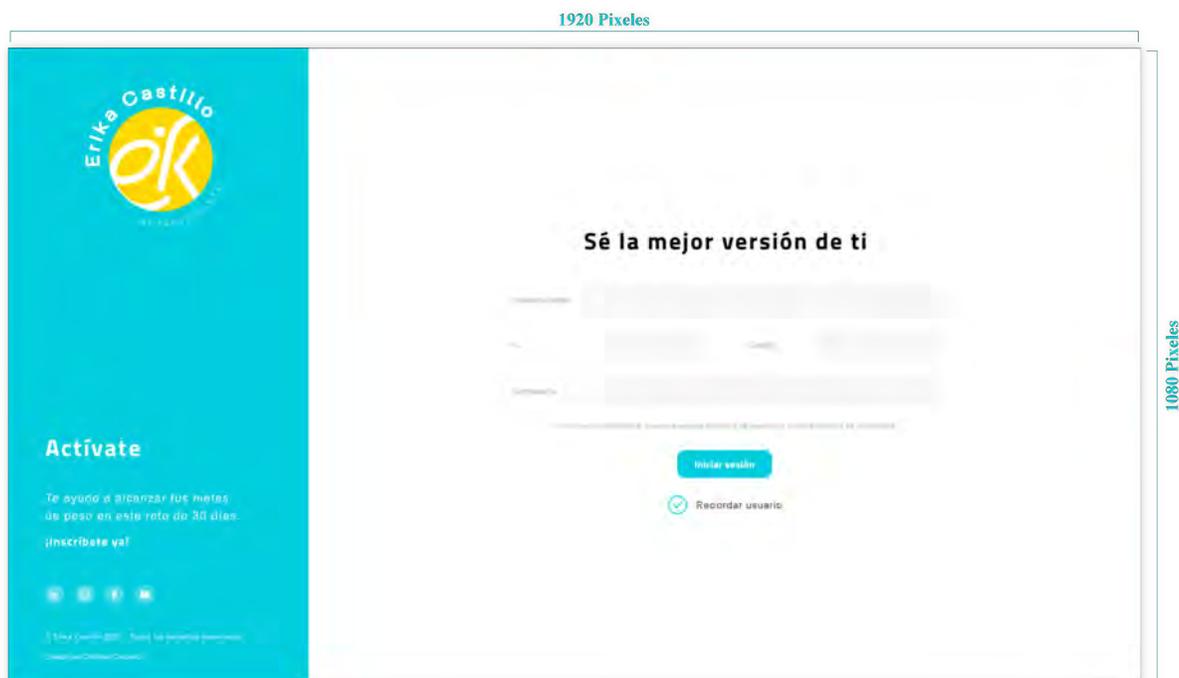
9.1.3.3 Dimensiones. 1920px X 1080px

9.1.3.4 Orientación. Horizontal

9.1.4 Descripción. Se tomaron en cuenta los comentarios de los expertos, cliente, y el grupo objetivo para realizar los cambios en el diseño de la aplicación web presentado anteriormente. El mismo contiene 20 páginas, cada una es de 1920px x 1080px.

9.1 Propuesta gráfica final

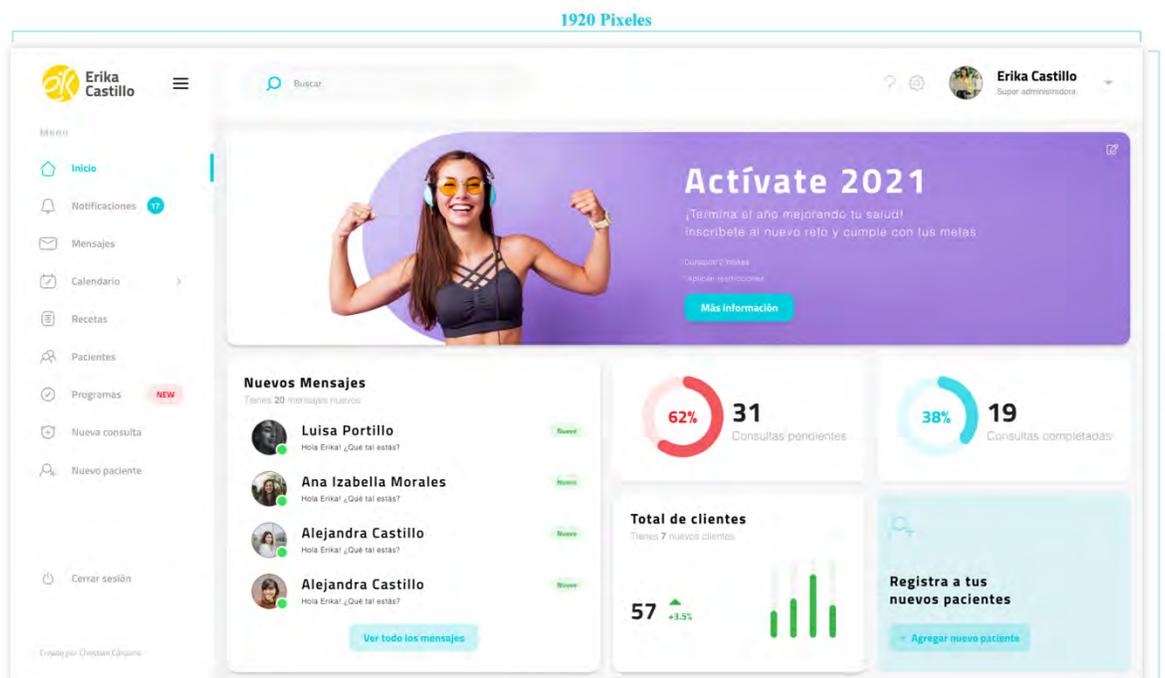
Página de ingreso



Descripción. En la página de ingreso se mostrará un banner con frases para motivar a los usuarios a adquirir un plan o programa alimenticio con Erika Castillo, además contará con un formulario en la que únicamente los pacientes podrán completar e ingresar a la plataforma.

9.1 Propuesta gráfica final

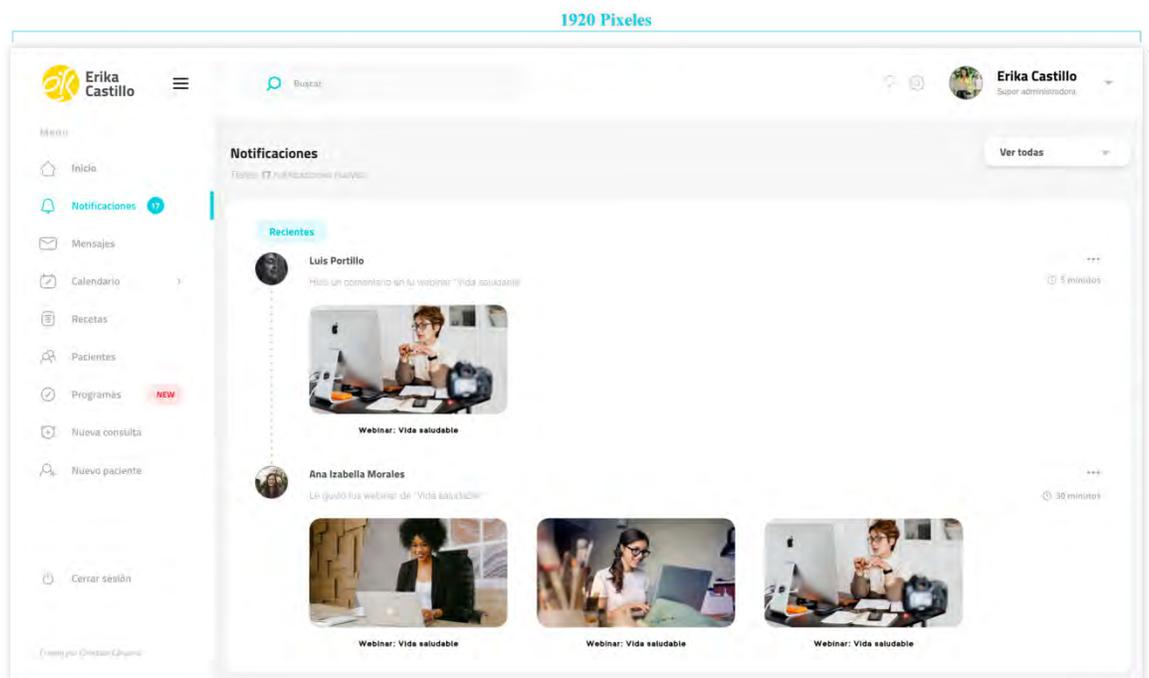
Página de inicio



Descripción. En la página de inicio, la administradora podrá modificar la imagen y el contenido del banner publicitario, además podrá contar con cinco secciones destacadas en las que podrá visualizar los nuevos mensajes, el progreso de sus consultas y el total de sus pacientes registrados. Por otro lado, contará con un menú que estará fijo por toda la navegación de la aplicación web.

9.1 Propuesta gráfica final

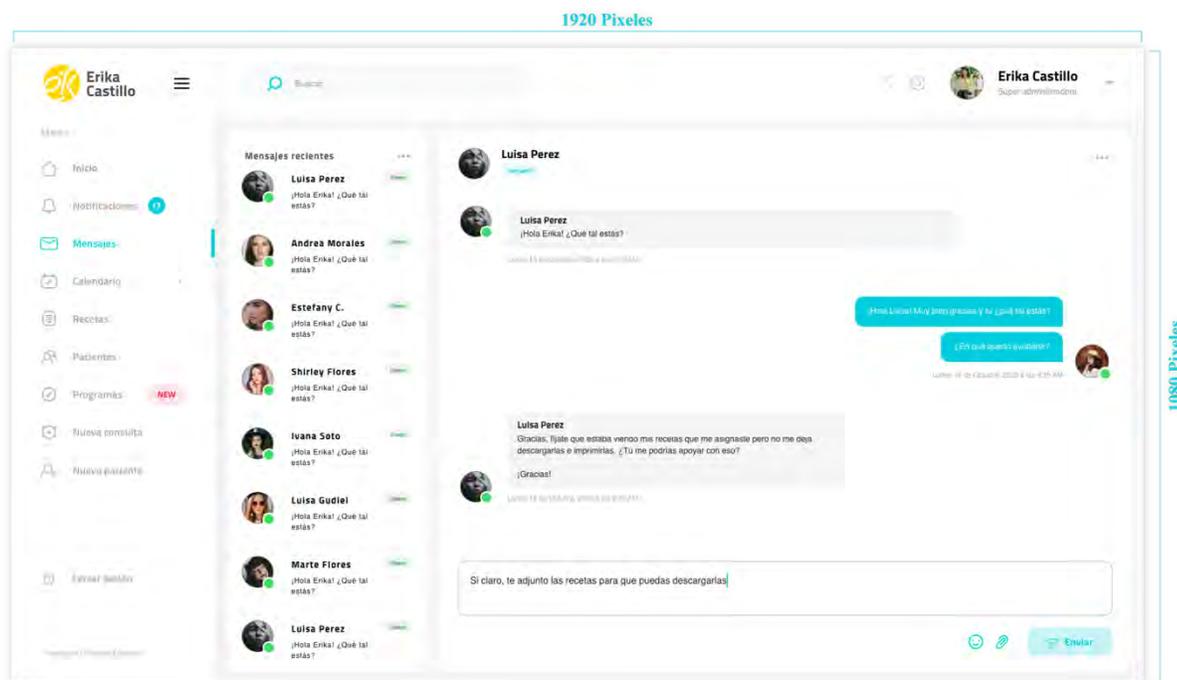
Página de notificaciones



Descripción. En la pantalla de notificaciones se mostrará una sección en la que el usuario podrá cambiar el orden por recientes, nuevas o ver todas, además en el menú lateral izquierdo, la plataforma siempre le comunicará la cantidad de notificaciones que tiene pendientes de revisar.

9.1 Propuesta gráfica final

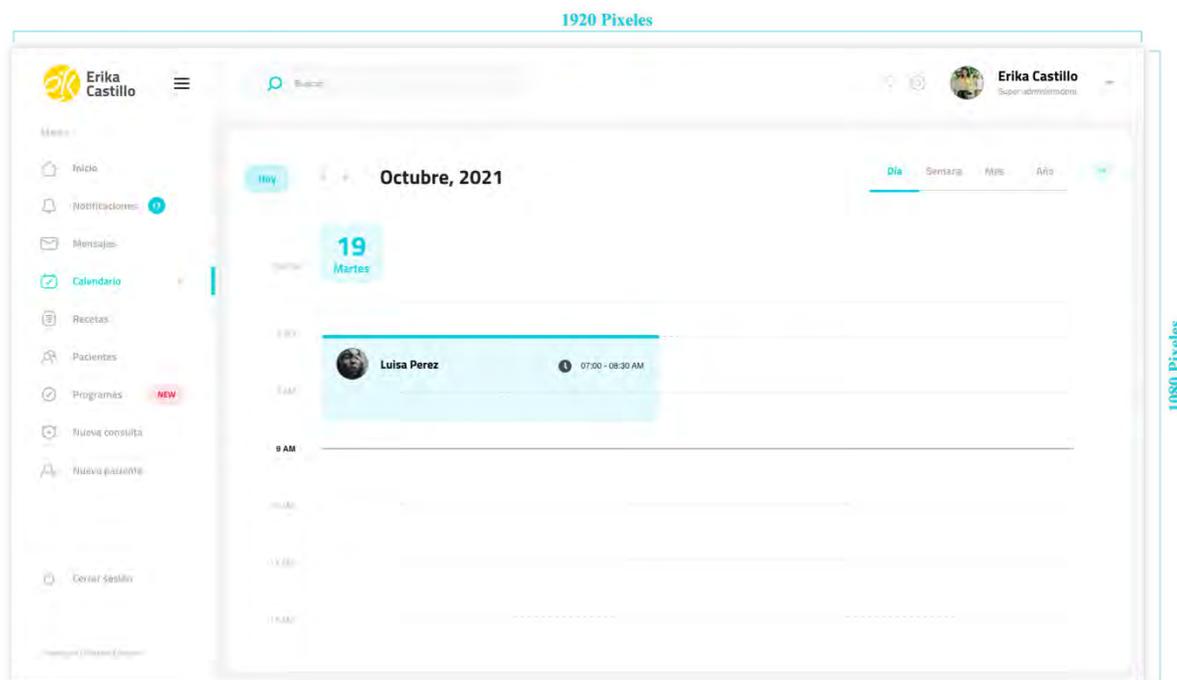
Página de mensajes



Descripción. En esta pantalla, la nutricionista podrá tener un mejor control de los mensajes que ingresan en la plataforma y así tener un contacto más directo con sus pacientes.

9.1 Propuesta gráfica final

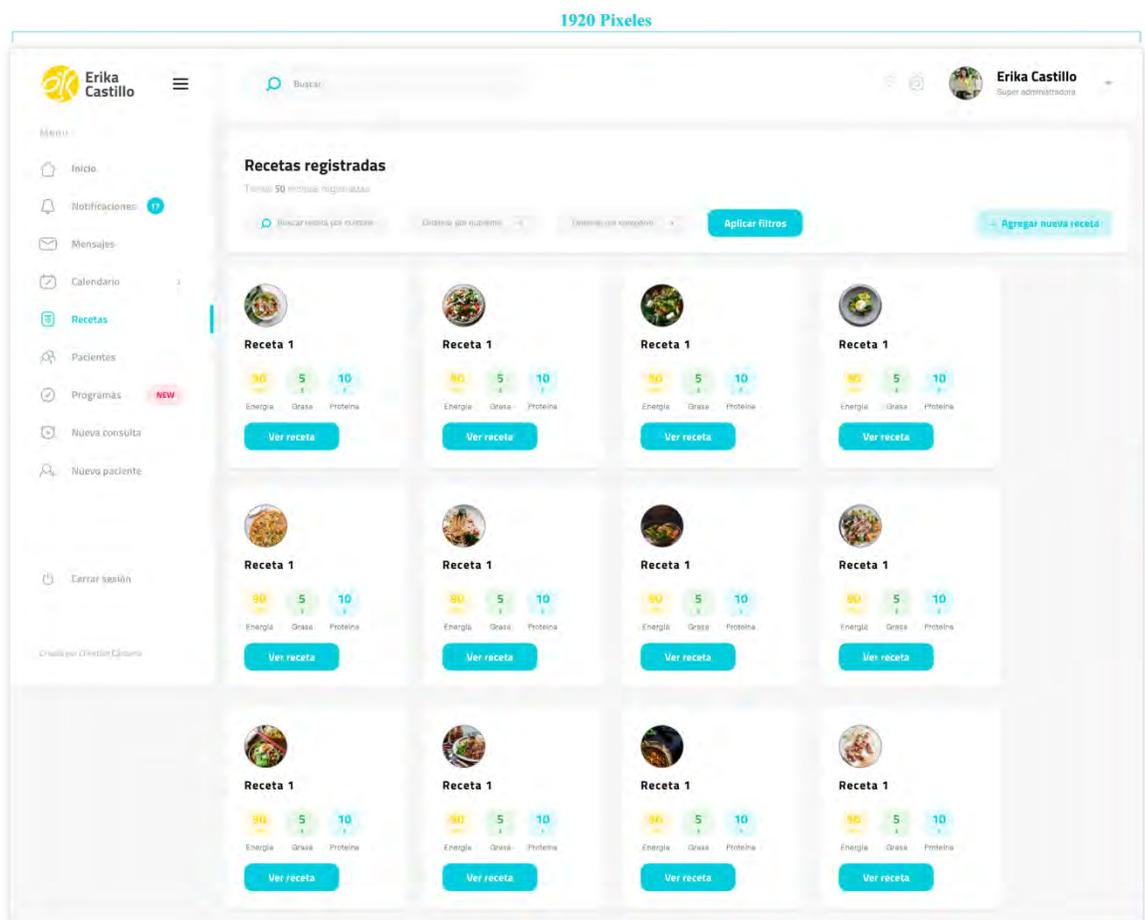
Página de calendario



Descripción. La página de calendario tendrá la facilidad de agendar citas ya sea en modalidad virtual o presencial por lo que podrá integrarse con Google Calendar. Además, dentro de la plataforma la encargada podrá cambiar la vista por día, semana, mes y año.

9.1 Propuesta gráfica final

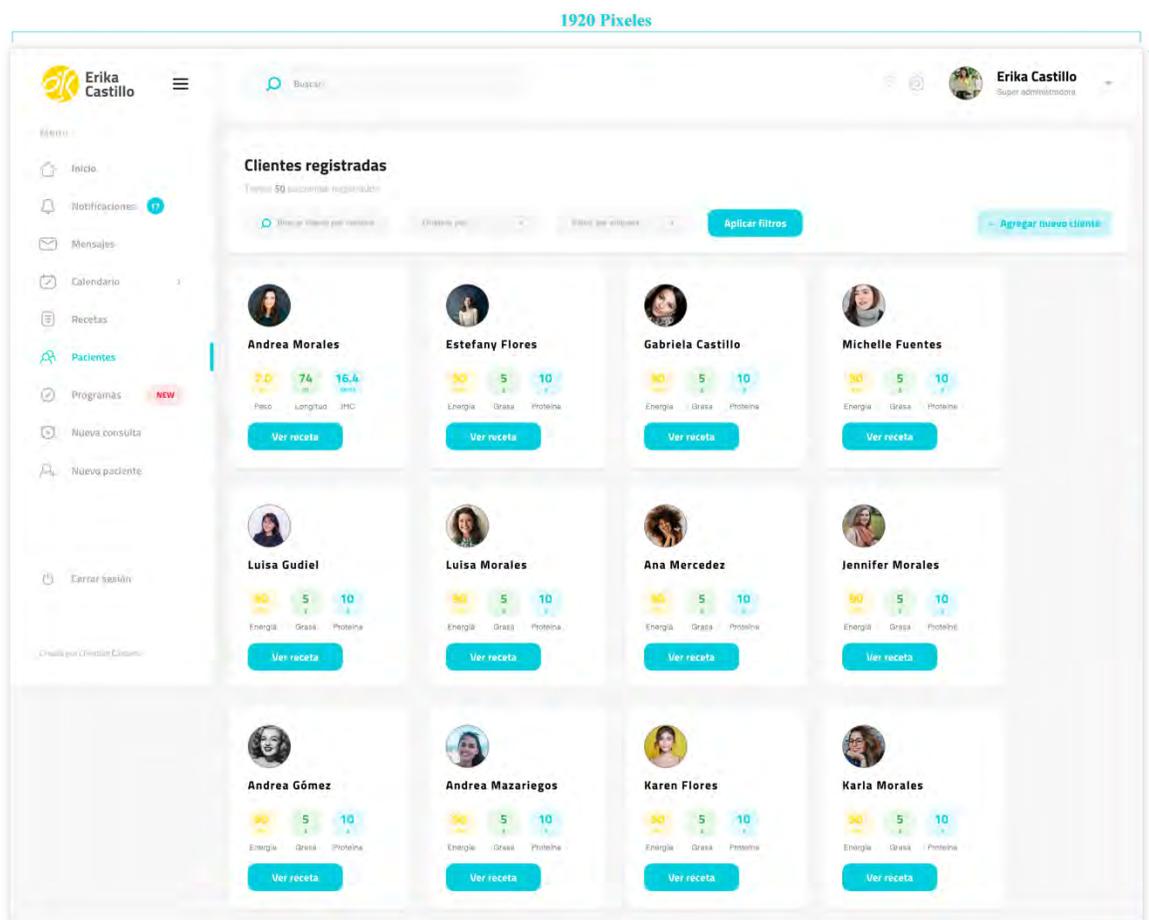
Página de recetas registradas



Descripción. La pantalla de recetas contará con un menú en la que la administradora podrá visualizar todas las recetas que tiene registradas en la aplicación.

9.1 Propuesta gráfica final

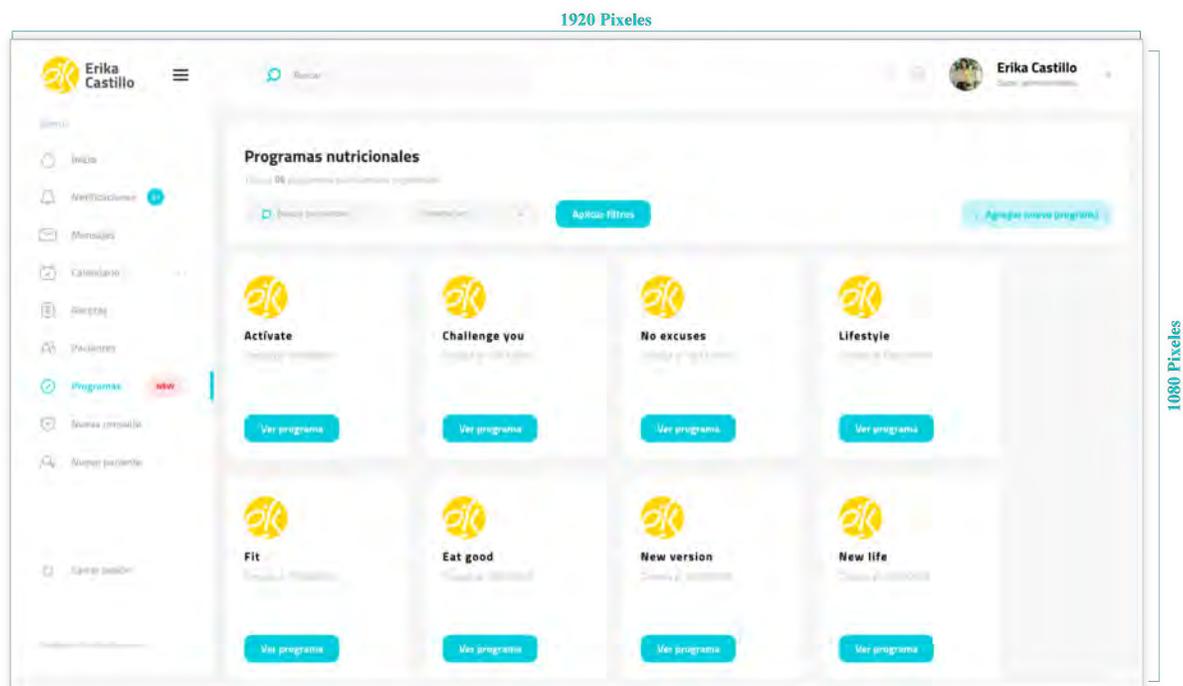
Página de clientes registrados



Descripción. La pantalla de clientes contará con un menú en la que la administradora podrá visualizar todos los pacientes que tiene registrados en la aplicación.

9.1 Propuesta gráfica final

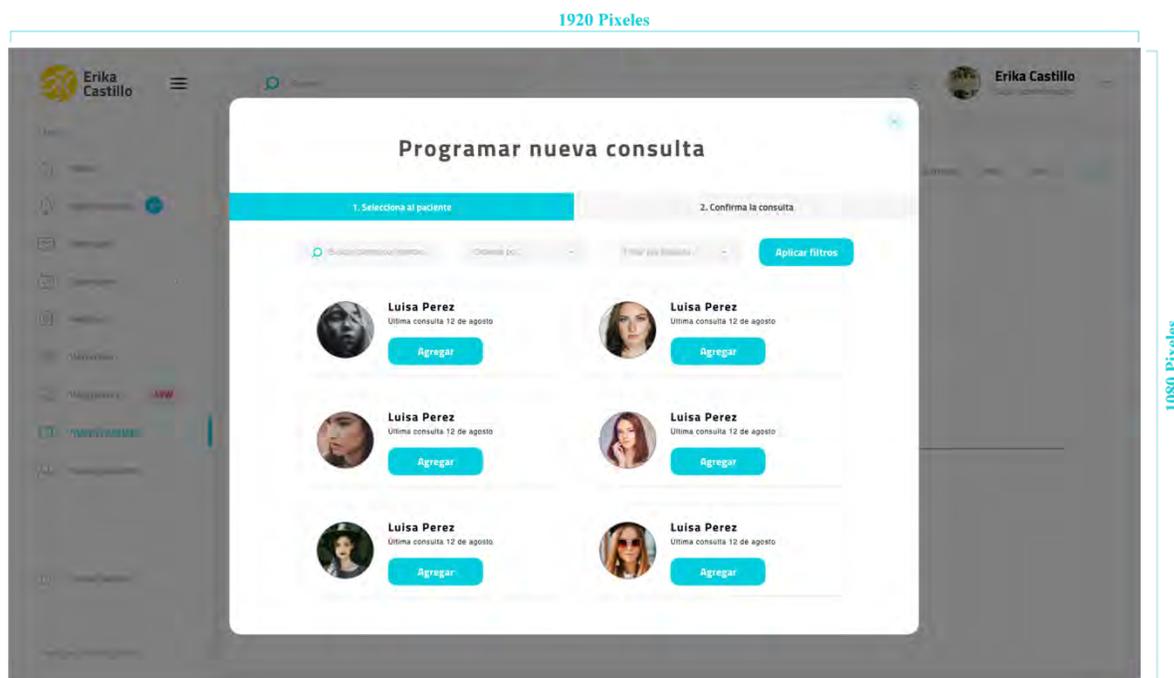
Página de programas



Descripción. En la sección de programas se contará con un menú en la que la administradora podrá filtrar y ordenar por nombre, además tendrá un botón con la que podrá crear nuevos programas nutricionales.

9.1 Propuesta gráfica final

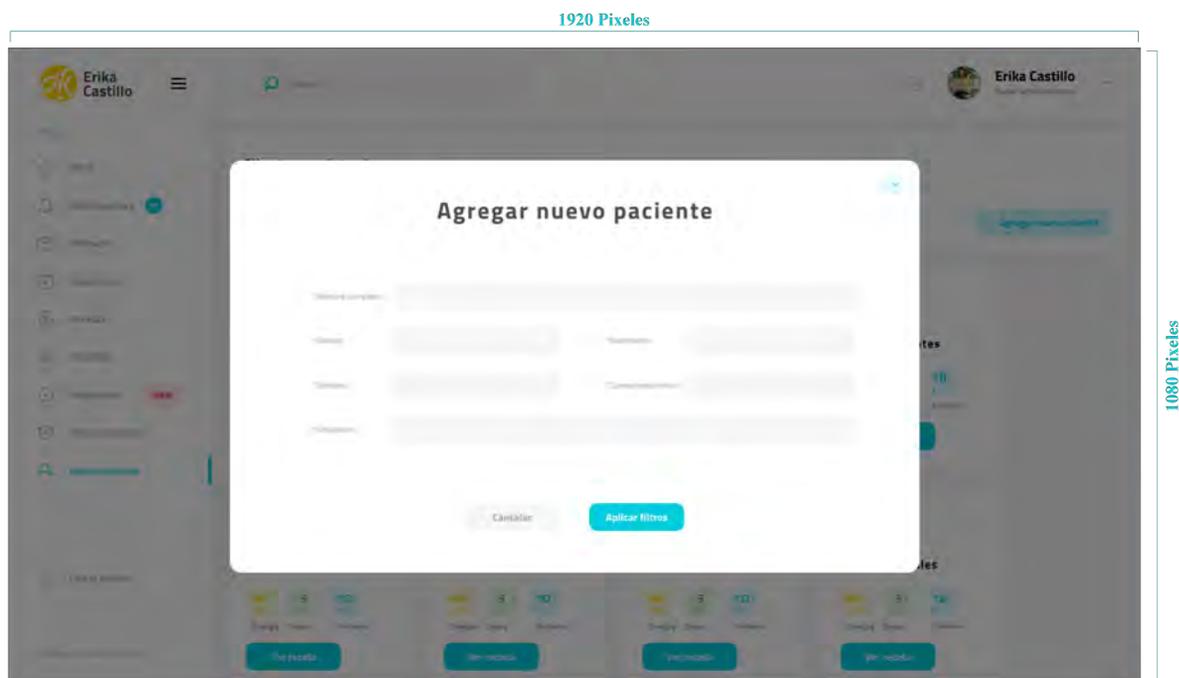
Página de agendar cita



Descripción. En el menú lateral izquierdo se contará con una sección para agendar consultas, por lo que al hacer clic saldrá una ventana emergente con una vista de los pacientes recién registrados. Al completar el primer paso de elegir al paciente, en el segundo paso confirmará la cita y estará enviando una notificación al paciente.

9.1 Propuesta gráfica final

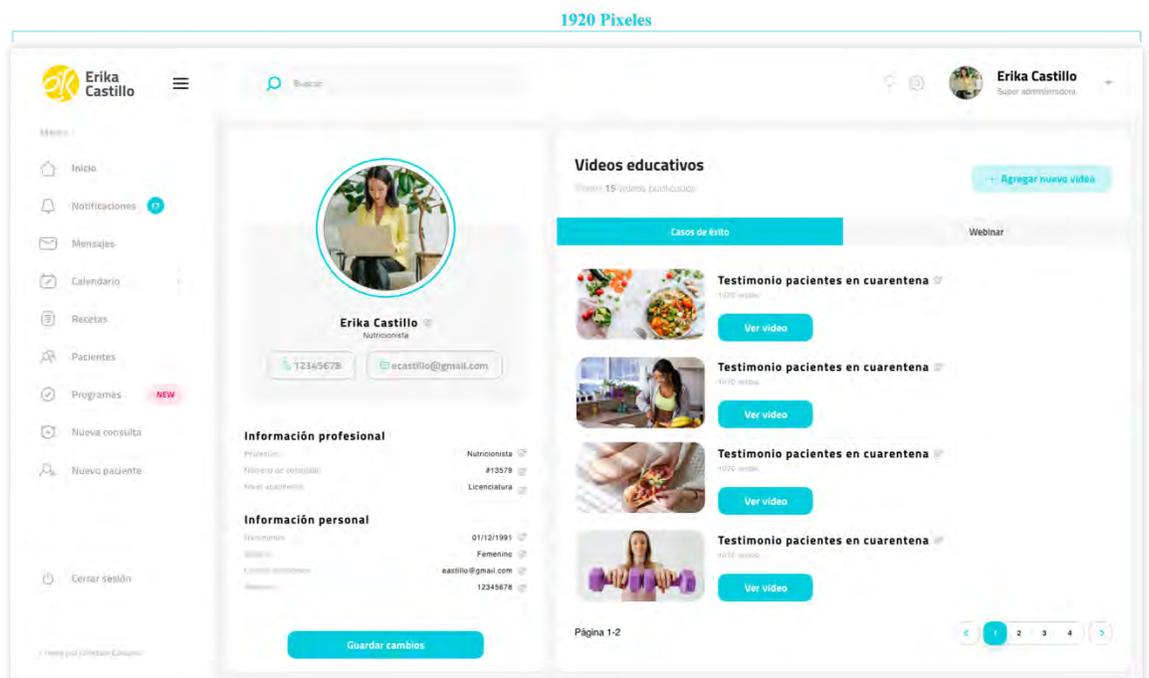
Página de registrar paciente



Descripción. En el menú lateral izquierdo se contará con una sección para registrar nuevos pacientes. Al hacer clic saldrá una ventana emergente, esta tendrá un formulario que le servirá para registrar un paciente y poder darle acceso a la plataforma desde su correo electrónico.

9.1 Propuesta gráfica final

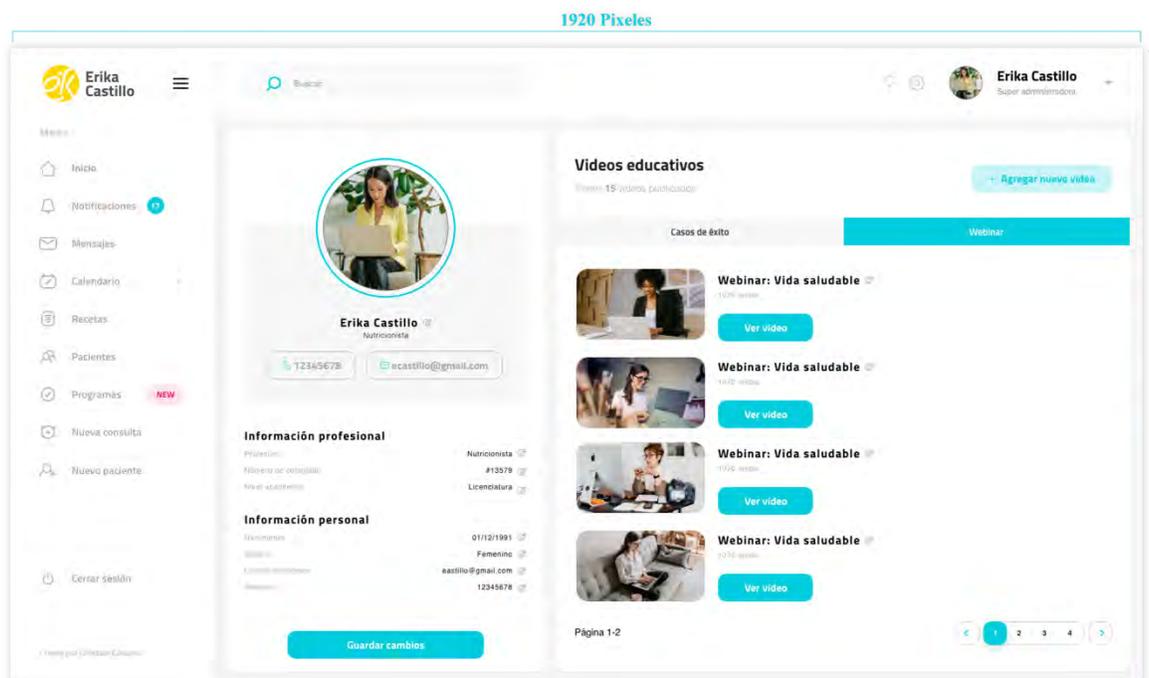
Página de perfil



Descripción. En la página de perfil, la nutricionista podrá editar la información que será visible para todos sus pacientes en la aplicación móvil, además podrá agregar, editar o eliminar videos de sus campañas.

9.1 Propuesta gráfica final

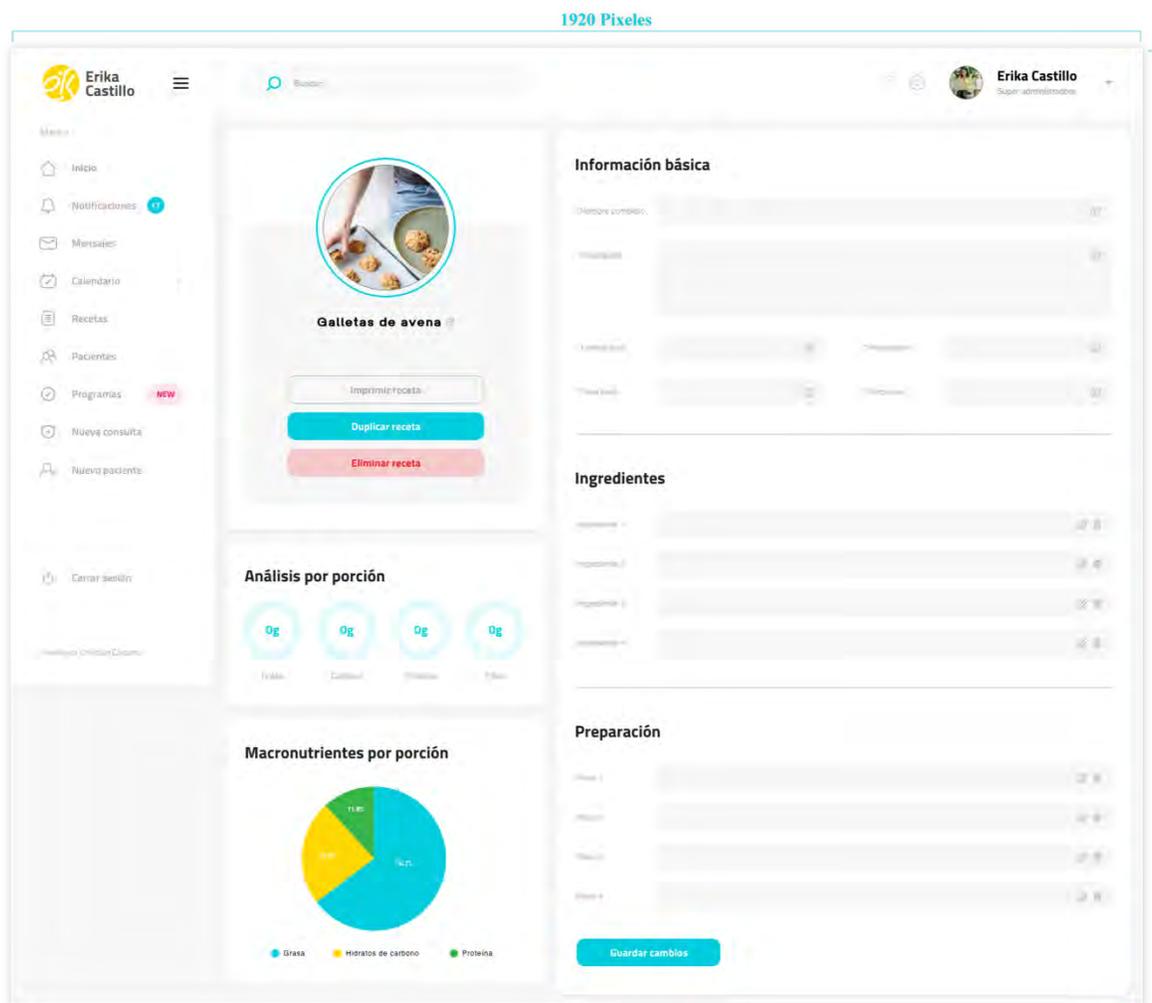
Página de perfil (Sección de webinar)



Descripción. En la página de perfil, la administradora podrá editar la información que será visible para todos sus pacientes en la aplicación móvil, además podrá agregar, editar o eliminar videos de sus webinar.

9.1 Propuesta gráfica final

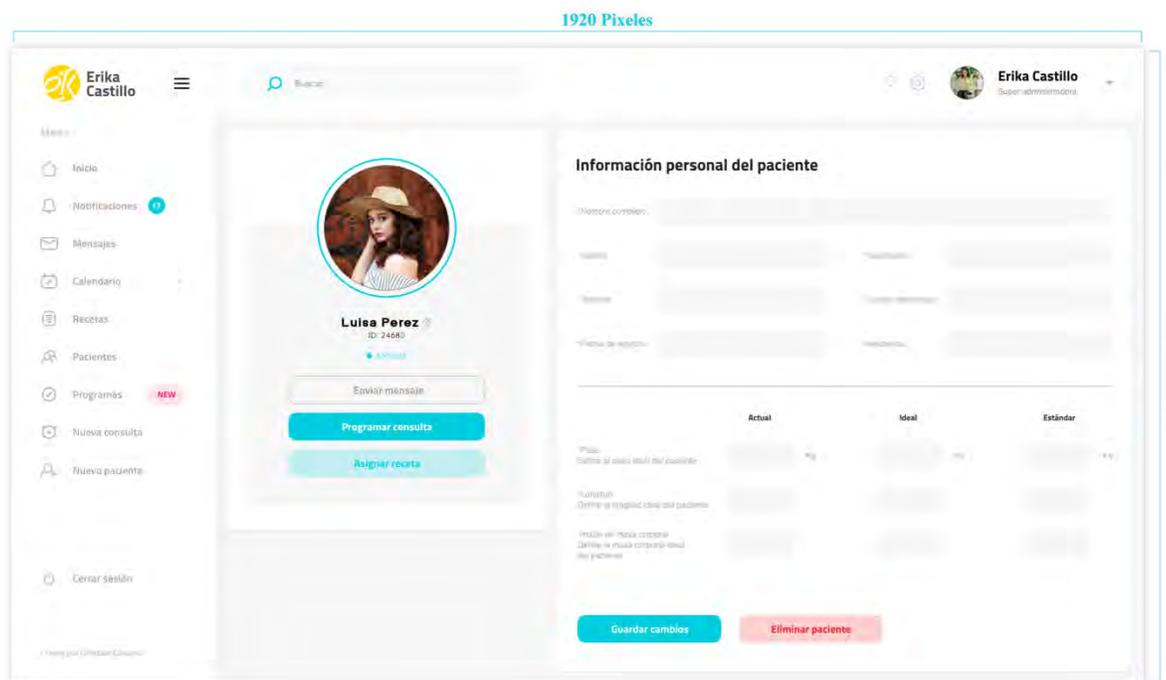
Página de editar receta



Descripción. Al hacer clic en una de las recetas registradas, la administradora podrá acceder a la pantalla de edición. En esta pantalla podrá modificar, crear, duplicar y eliminar la receta seleccionada.

9.1 Propuesta gráfica final

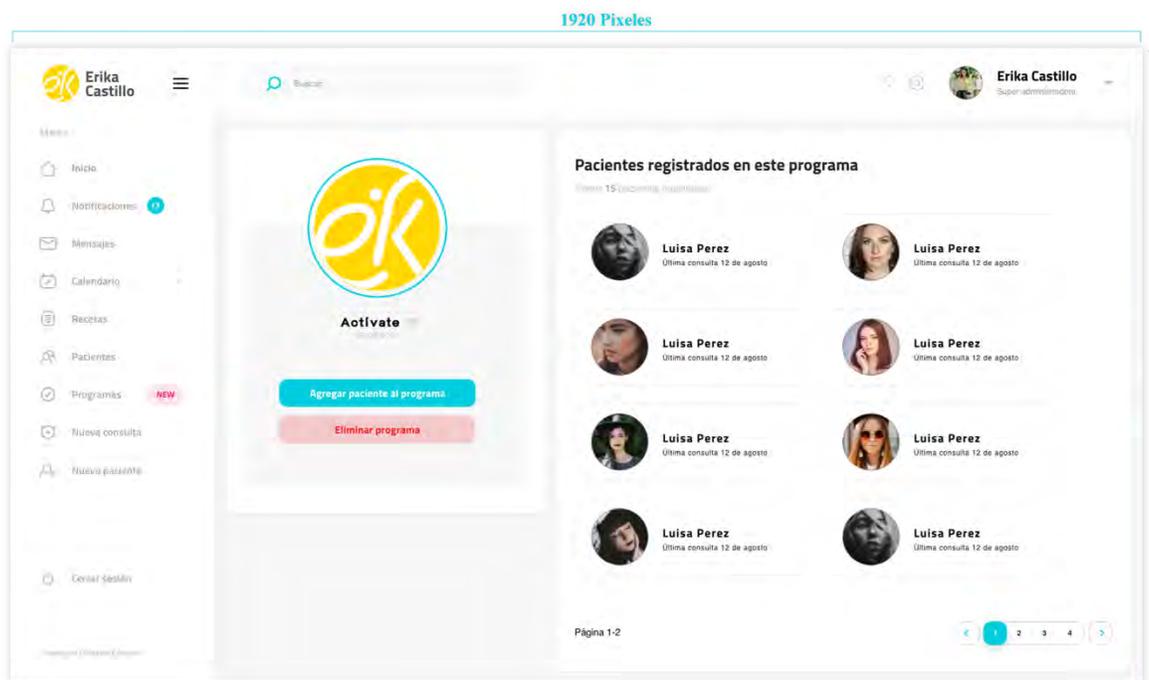
Página de editar usuario



Descripción. Al hacer clic en una de los pacientes registrados, la administradora podrá modificar la información, programar una consulta, asignar receta o bien eliminar los datos del paciente.

9.1 Propuesta gráfica final

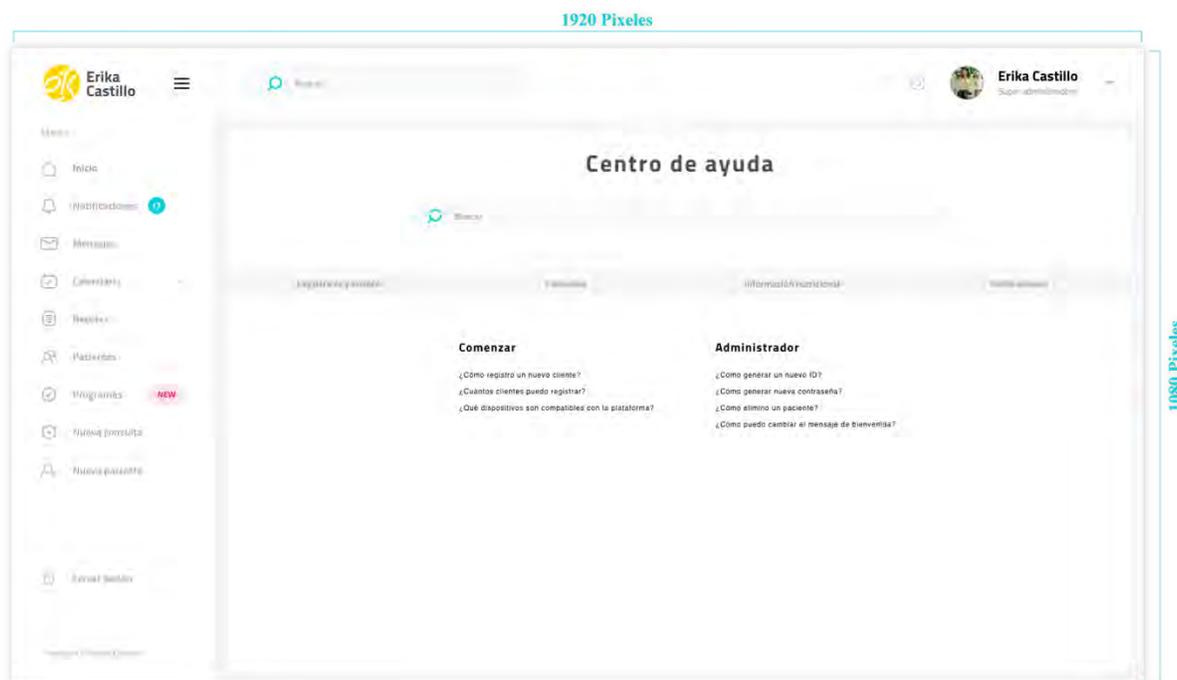
Página de editar programas nutricionales



Descripción. Al hacer clic en una de los programas nutricionales registrados, la administradora podrá modificar eliminar, visualizar y agregar a los pacientes que desean estar en el programa.

9.1 Propuesta gráfica final

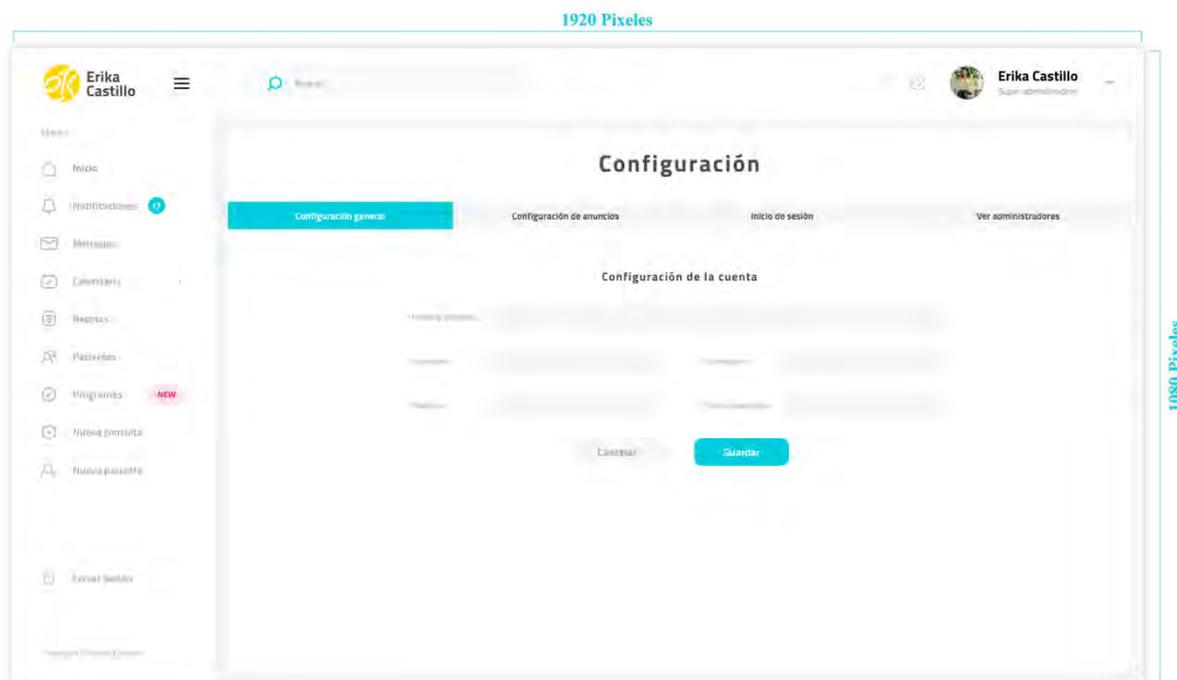
Página de ayuda



Descripción. Para acceder a la pantalla de ayuda, el usuario tendrá que hacer clic en el icono de pregunta. Al ingresar a la página, podrá visualizar links o pasos que lo ayudarán a aprovechar de mejor manera el uso de la aplicación.

9.1 Propuesta gráfica final

Página de configuración general



Descripción. Para acceder a la pantalla de configuración, el usuario tendrá que hacer clic en el icono de la tuerca. Al ingresar a la página, podrá editar o actualizar los datos de su cuenta.

9.1 Propuesta gráfica final

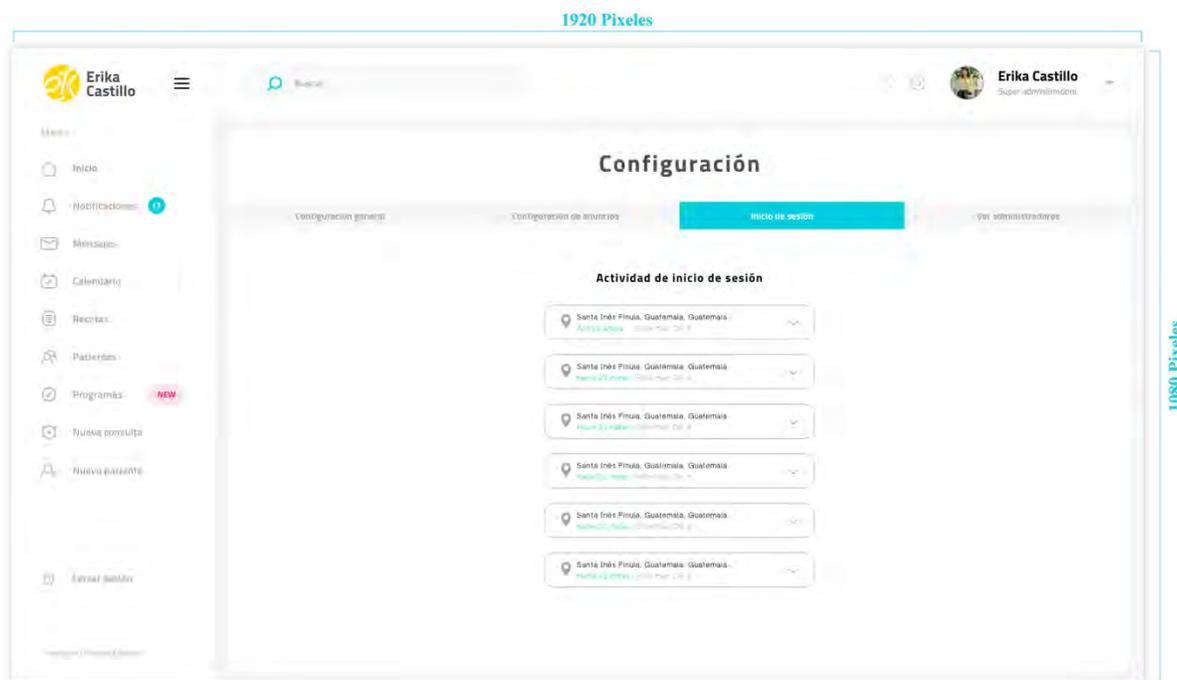
Página de anuncios



Descripción. En la pantalla de configuración se contará con una sección en la que la nutricionista podrá agregar, editar o eliminar los banners publicitarios que aparecen en la página de inicio.

9.1 Propuesta gráfica final

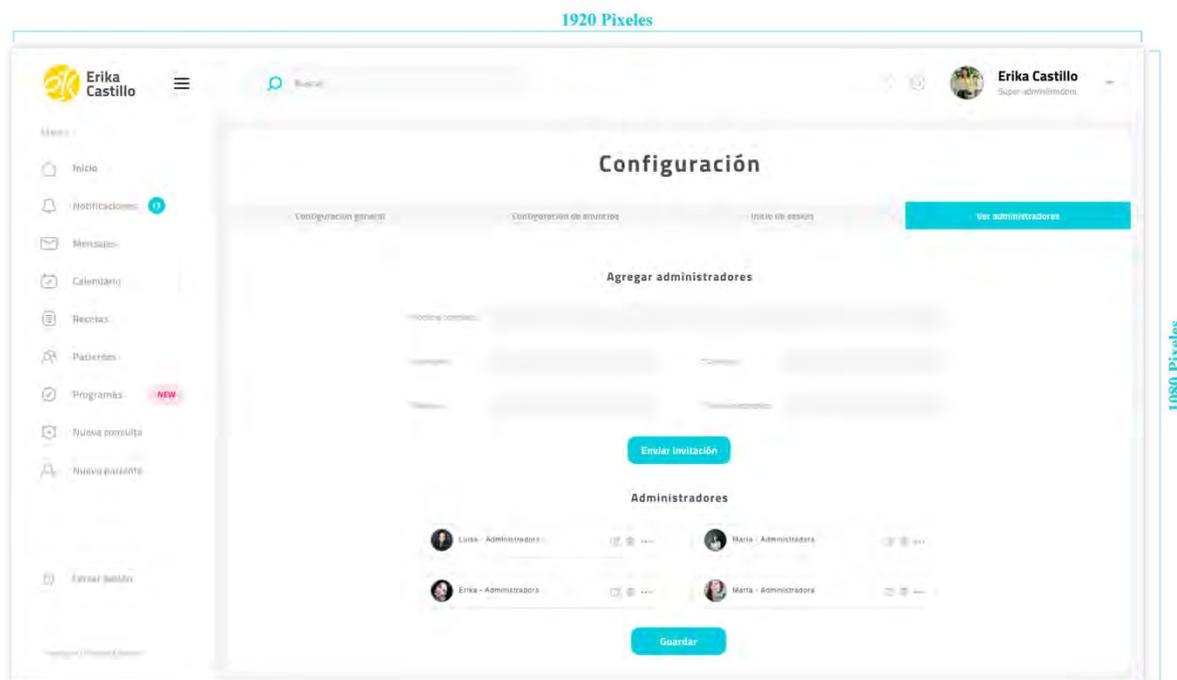
Página de inicio de sesión



Descripción. En la pantalla de configuración el usuario podrá visualizar los diferentes dispositivos con los que ha iniciado sesión en la aplicación.

9.1 Propuesta gráfica final

Página de administradores

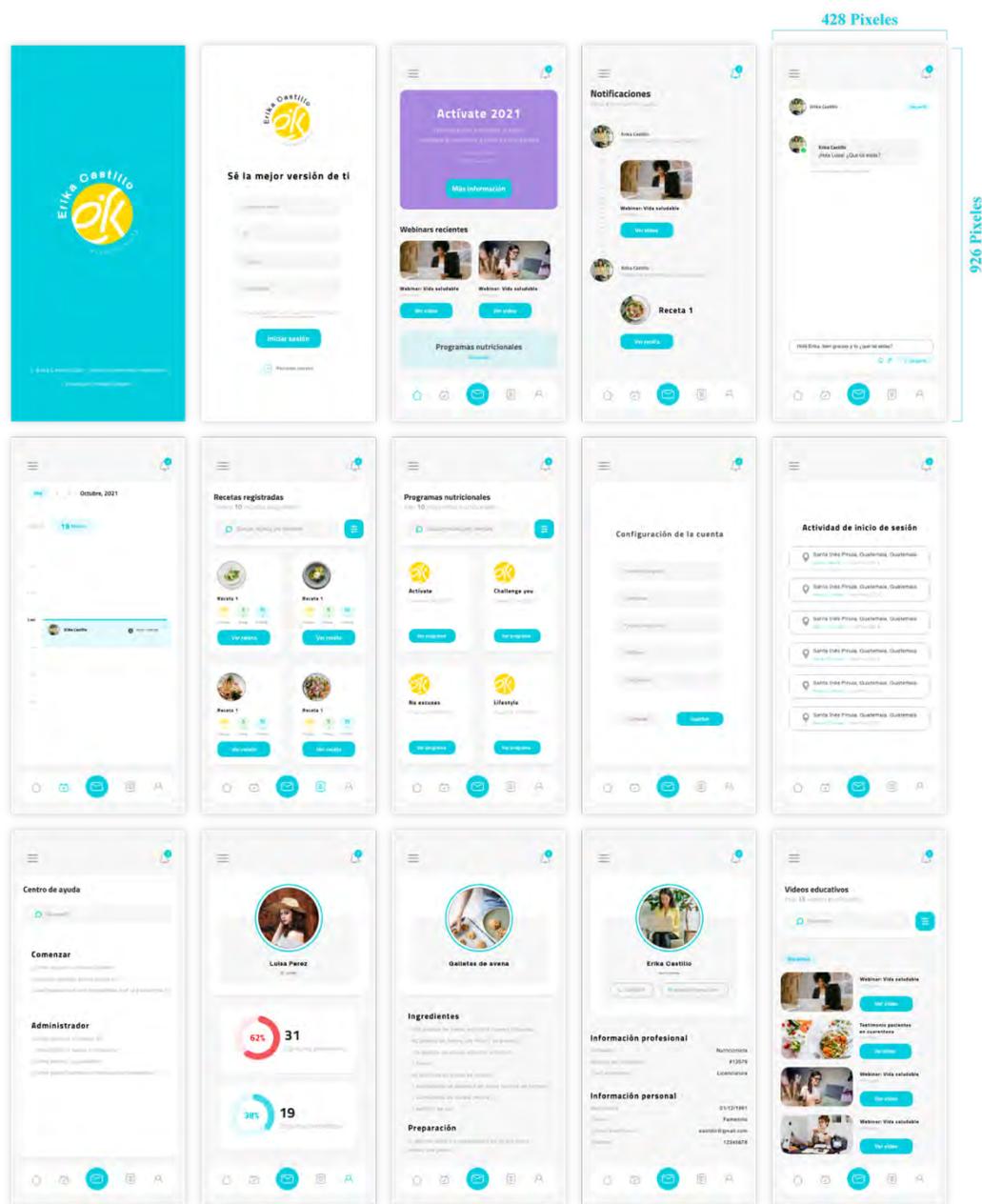


Descripción. En la pantalla de configuración la nutricionista o encargada de la clínica podrá modificar, agregar o eliminar a los nutricionistas que administran la aplicación.

Ver propuesta final en: <https://xd.adobe.com/view/c4b53a22-49bd-4e61-8dcb-8085ba8f5599-91e6/?fullscreen&hints=off>

9.1 Propuesta gráfica final

Aplicación en su versión responsive



Descripción. Esta es una versión de la aplicación adaptada a smartphones.

Ver propuesta final en: <https://xd.adobe.com/view/789692e2-5f47-40c6-af69-49d6f9e635b6-2dc5/?fullscreen&hints=off>

Capítulo X

Producción, reproducción y distribución



Christian Cárcamo
Diseñador gráfico

Capítulo X: Producción, reproducción y distribución

10.1 Plan de costos de elaboración

El total de horas trabajadas en el proceso creativo es de 12 horas. En la elaboración de propuestas en bocetos de 30 horas. Por otro lado, las 4 horas fueron dedicadas a reuniones con la clienta. Por lo que el total de horas trabajadas en general fue de 46 horas con un costo total de elaboración de Q1175.00. Para fines académicos, se estima una base de Q25.00 por hora trabajada.

Agosto

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	2 hrs 5	2 hrs 6	4 hrs 7
2 hrs 8	9	2 hrs 10	11	2 hrs 12	2 hrs 13	4 hrs 14
2 hrs 15	16	2 hrs 17	18	2 hrs 19	2 hrs 20	4 hrs 21
2 hrs 22	23	2 hrs 24	25	2 hrs 26	2 hrs 27	4 hrs 28
29	30	2 hrs 31				

Plan de costos elaborado por Christian Cárcamo

10.1 Plan de costos de elaboración

	Horas trabajadas	Precio
Proceso creativo	12 horas	Q300.00
Reuniones con el cliente	4 horas	Q100.00
Elaboración de la propuesta	30 horas	Q750.00
Costo por hora		Q25.00
Total de horas	46 horas	
Costo total de elaboración		Q1175.00

10.2 Plan de costos de producción

Se tomó en cuenta el tiempo utilizado para la recopilación de información, la elaboración de la identidad gráfica, la digitalización de la propuesta aprobada, la creación del prototipo digital en su versión de escritorio y dispositivos móviles. Por lo que el total de horas trabajadas en general fue de 168 horas con un costo total de elaboración de Q4225.00

	Horas trabajadas	Precio
Propuesta preliminar	48 horas	Q1200.00
Cambios solicitados	6 horas	Q150.00
Propuesta final	24 horas	Q600.00
Prototipo digital	6 horas	Q150.00
Desgaste del equipo	84 horas	Q2100.00
Costo por hora		Q25.00
Total de horas	168 horas	
Costo total de elaboración		Q4225.00

10.3 Plan de costos de reproducción

Para este proyecto, no se incluyen la compra de medios, distribución, entrega de materiales, publicación en medios de comunicación masivos, alternos y virtuales ya que se entregará a la clienta de forma digital porque se podrá utilizar cualquier ordenador, por lo que se acordó entregar los elementos gráficos de la aplicación web por medio de una USB de 32GB por un costo de Q100.00.

10.4 Plan de costos de distribución

Para este proyecto, se tendrá que realizar la compra de un hosting y dominio para poder almacenar la aplicación web de la siguiente manera: www.erikacastillo.app Está proveedor, GoDaddy, tendrá un costo de \$16.99 el primer año luego tendrá el precio de \$23.99 que en quetzales quedaría de la siguiente forma: Q131.53 el primer año y Q185.72 a partir del segundo año.

10.5 Margen de utilidad

Se incluye un 20% de utilidad sobre los costos estimados.

	Total
Costos de elaboración	Q1175.00
Costos de producción	Q4225.00
Costos de reproducción	Q100.00
Costos de distribución	Q131.53
Margen de utilidad 20%	Q1126.31
Total	Q6757.84

10.6 IVA

Se calcula el IVA del total de costos.

	Total
Costos	Q6757.84
IVA	Q810.94
Total	Q7568.78

10.7 Cuadro con resumen general de costos

Se calcula el IVA del total de costos.

Detalle	Total
Costos de elaboración	Q1175.00
Costos de producción	Q4225.00
Costos de reproducción	Q100.00
Costos de distribución	Q131.53
Subtotal	Q5631.53
Margen de utilidad 20%	Q1126.31
Subtotal	Q6757.84
IVA	Q810.94
Total	Q7568.78

Capítulo XI

Conclusiones y recomendaciones



Christian Cárcamo
Diseñador gráfico

Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones

11.1 Conclusiones

11.1.1 Se diseñó una aplicación web que facilite a los pacientes la ejecución de sus programas alimentarios de la clínica nutricionista de Erika Castillo.

11.1.2 Se recopiló información acerca de la marca, así como sus servicios y grupo objetivo para llevar a cabo el diseño adecuado de la aplicación web.

11.1.3 Se investigaron las ciencias, artes y tendencias del diseño web a través de fuentes bibliográficas que respaldan la propuesta gráfica de este proyecto.

11.1.4 Se diagramaron los elementos gráficos de la aplicación web para que en la interfaz web se estableciera un orden visual que facilite la navegación del usuario.

11.1.5 Se elaboró un mapa de sitio para establecer el orden y la estructura adecuada de las páginas internas de la aplicación web.

11.1.6 Finalmente se desarrolló un prototipo profesional para mostrar el resultado final de la aplicación web para la Nutricionista Erika Castillo.

11.2 Recomendaciones

11.2.1 Para el uso y desarrollo adecuado de la interfaz web para la nutricionista Erika Castillo, se recomienda.

11.2.2 Crear una guía de estilo para mantener la paleta de colores y tamaños de la tipografía que se utilizaron en el diseño requerido por el cliente para que los usuarios puedan distinguir la marca.

11.2.3 Actualizar mensualmente la página de perfil y los videos que forman parte de ella para que los pacientes, al ingresar a la aplicación, puedan encontrar contenido nuevo.

11.2.4 Realizar actualizaciones de mejoras cada dos años para ofrecer un mejor servicio y mejorar la experiencia del usuario.

11.2.5 Optimizar los títulos de cada página e imágenes para una mejor carga y rendimiento de la aplicación web.

11.2.6 Conservar la interfaz minimalista. El contenido debe ser claro y puntual con accesos directos a realizar cualquier acción importante.

Capítulo XII

Conocimiento general



Christian Cárcamo
Diseñador gráfico

Capítulo XII: Conocimiento general

Diseño gráfico

El diseño gráfico es una especialidad o profesión, cuyo objetivo es **satisfacer las necesidades de comunicación visual** con un fin específico

Christian Cárcamo - 17002943

Diseño de sitios web

En esta área se realizará la **planificación, el diseño y las interfaces digitales** para transmitir el concepto que se desea, apoyándose en los siguientes conceptos fundamentales:



01 Psicología del consumidor:
Se estudiará el comportamiento del consumidor.



02 Semiología de la imagen:
Se analizará e interpretará todos los elementos y el concepto que desea transmitir.



03 Comunicación corporativa:
Se dirigen todos los mensajes que una empresa, organización o institución desea transmitir.

Programas



Adobe Illustrator:
Crear gráficos con vectores



Adobe Photoshop
Editar y transformar fotografías



Adobe XD:
Crear prototipos con interfaces

Esta infografía conecta los principales cursos de la Licenciatura en Comunicación y Diseño que ayudarán a realizar el proyecto de graduación.

Capítulo XIII

Referencias



Christian Cárcamo
Diseñador gráfico

Capítulo XIII: Referencias

13.1 Referencias de documentos físicos

E.

Erika Castillo. (1 de mayo de 2021). Entrevista para realización del Brief del cliente. (C. Cárcamo, Entrevistador)

L.

López, M. I. (2005). *Introducción General a los estudios iconográficos y a su metodología*. Madrid, España: E-excellence.

13.2 Referencias de documentos electrónicos

A.

Alfredo Sevilla. (21 de noviembre de 2021). *Importancia del diseño gráfico*. Obtenido de T4E Design: <https://t4edesign.com/importancia-del-diseno-grafico/>

American M, A. (02 de Abril de 2021). *Definición de Marketing*. Obtenido de American Marketing Association: <https://www.ama.org/the-definition-of-marketing-what-is-marketing/>

App & Web. (28 de febrero de 2021) *La historia de las aplicaciones móviles*. appandweb. febrero 28, 2021, Obtenido de App and Web: <https://www.appandweb.es/blog/historia-aplicaciones-moviles/>

Artigas, S. G. (02 de Junio de 2021). *Patrón de diseño en forma de Z para una mejor lectura*. Obtenido de torresburriel: <https://www.torresburriel.com/weblog/2017/06/19/patron-de-diseno-en-forma-de-z/>

B.

Barcelona, E. S. (26 de mayo de 2021). *¿Por qué el diseño gráfico minimalista está en auge?*

Obtenido de ESDESIGN: <https://www.esdesignbarcelona.com/int/expertos-diseno/por-que-el-diseno-grafico-minimalista-esta-en-auge>

Betancourt, A. (26 de mayo de 2021). *Psicología del consumidor en el marketing digital.*

Obtenido de mglobal marketing: <https://mglobalmarketing.es/blog/psicologia-del-consumidor-en-el-marketing-digital/>

Briceño V. Gabriela. (26 de abril de 2021). *Teoría de la Gestalt.* Obtenido de Euston:

<https://www.euston96.com/teoria-de-la-gestalt/>

Bunker DB. (26 de agosto de 2020). *El modo oscuro, una tendencia que arrasa dentro del*

diseño web. Obtenido de Bunker D blog: <https://bunkerdb.com/blog/tendencias/el-modo-oscuro-una-tendencia-que-arrasa-dentro-del-diseno-web/>

C.

Cantú, A. (28 de febrero de 2021). *Qué es: Interfaz de Usuario (UI).* Obtenido de Intuitivamente.

Obtenido de: <https://blog.acantu.com/que-es-ui-intefaz/>

Chen, C. (26 de mayo de 2021). *Elementos de la comunicación.* Obtenido de Significados:

<https://www.significados.com/elementos-de-la-comunicacion/>

Chioino, N. (28 de febrero de 2021). *¿Qué es un UX Writer?* Obtenido de Medium:

<https://medium.com/laboratoria/qué-es-un-ux-writer-f23c2ac0b8e7>

Cuelho, F. (28 de febrero de 2021). *El modo oscuro, una tendencia que arrasa dentro del diseño*

web. Obtenido de Bunkerdb: <https://bunkerdb.com/blog/tendencias/el-modo-oscuro-una-tendencia-que-arrasa-dentro-del-diseno-web/>

D.

David Escribano (28 de febrero de 2021). *Esta es la historia de las aplicaciones móviles*.

Obtenido de Skyscanner: <https://www.skyscanner.es/noticias/esta-es-la-historia-de-las-aplicaciones-moviles>

E.

Ethan Parry (28 de febrero de 2021). *Introducción al diseño UX*. Obtenido de Domestika.

<https://www.domestika.org/es/courses/1235-introduccion-al-diseno-ux>

Ernesto Yturalde. (02 de febrero de 2021). *Andragogía*. Obtenido de Andragogía.net:

<https://andragogia.net/andragogia.html>

Escuela digital (06 de Diciembre de 2020). *Psicología de las formas*. Obtenido de Escuela

Digital: <https://escueladigital.com.mx/blog/psicologia-de-las-formas/>

Española, R. A. (02 de Junio de 2021). *Medicina*. Obtenido de Real Academia Española:

<https://dle.rae.es/medicina>

Editorial, E. (16 de Julio de 2021). *Concepto*. Obtenido de Proceso de comunicación:

<https://concepto.de/proceso-comunicativo>

Equipo editorial, Etecé. (6 de Septiembre de 2020). *Semiología*. Obtenido de Concepto:

<https://concepto.de/semiologia/>

Evolblog. (13 de noviembre de 2020). *¿Qué son UX y UI? La piedra roseta del diseño moderno*.

Obtenido de Evolucionaria: <https://www.evoluciona.com/disenio-ux-ui/>

F.

Falcó, C. P. (02 de Junio de 2021). *¿Qué es branding?* Obtenido de Brandward:

<https://branward.com/branderstand/branding-que-es-branding/>

Ferrer, M. (28 de febrero de 2021). *Introducción al UX Writing*. Obtenido de Domestika:

<https://www.domestika.org/es/courses/798-introduccion-al-ux-writing>

Francisca Martín. (28 de febrero de 2021). *¿Qué es la diagramación y cuál es su importancia*

dentro del diseño editorial?. Obtenido de Agencia Chan: <http://agenciachan.com/la-diagramacion-importancia-dentro-del-diseno-editorial/>

G.

Giraldo, V. (02 de junio de 2021). *Descubre qué es la publicidad, para qué sirve y cómo influye*

en la sociedad. Obtenido de Rockcontent: <https://rockcontent.com/es/blog/publicidad/en-la-sociedad>

González, C. P. (28 de febrero de 2021). *Diseño de interfaz gráfica web para dar a conocer en*

internet a clientes reales y potenciales, las tarimas de embalaje que vende la empresa Zunilito Trading Company. Guatemala: Universidad Galileo.

H.

H., E. F. (02 de junio de 2021). Andragogía. *Tendencias y perspectivas*, 69 - 70.

J.

Jaime P. Llasera. (27 de enero de 2021). *Psicología del color: Qué es y cómo escoger el mejor*

para tu marca. Obtenido de Imborrable: <https://imborrable.com/blog/psicologia-del-color/>

Jervis, T. M. (26 de mayo de 2021). *Teoría de la comunicación: principios, componentes e*

historia. Obtenido de Lifeder: <https://www.lifeder.com/teoria-de-la-comunicacion/>

Jorge González. (16 de julio de 2021). *La teoría de color según Newton, Goethe, Turner y otros grandes artistas*. Obtenido de Ttamayo: <https://www.ttamayo.com/2019/07/la-teoria-del-color/>

Josefina Castelan. (28 de octubre de 2021). *Descubre los colores en tendencia 2022 de los que todos están hablando*. Obtenido de Crehana: <https://www.crehana.com/blog/disenografico/tendencias-de-color-2021/>

Juárez, L. D. (02 de junio de 2021). *Introducción a la Tipografía*. Londres: bloque Básico.

Julián Pérez P. (02 de junio de 2021). *Definición de dietética*. Obtenido de Definición: <https://definicion.de/dietetica/>

L.

Lucas Gabriel. (3 de julio de 2021). *Identidad corporativa: ¿qué es y cómo crear la de tu empresa?* Obtenido de Rockcontent: <https://rockcontent.com/es/blog/identidad-corporativa/>

Lucia Alonso. (18 de abril de 2021). *¿Qué es la teoría del color?*. Obtenido de Domestika: <https://www.domestika.org/es/blog/5190-que-es-la-teoria-del-color>

Luciano Moreno. (18 de mayo de 2021). *Propiedades de los colores*. Obtenido de Desarrolloweb: <https://desarrolloweb.com/articulos/1503.php>

M.

María Isabel L. (10 de diciembre de 2020). *Introducción general a los estudios iconográficos y a su metodología* Obtenido de Liceus: <https://www.liceus.com/producto/introduccion-general-estudios-iconograficos-metodologia/>

Mary Aguire. (4 de enero de 2021). *¿Qué es la Semiótica de Imagen?* Obtenido de Todo Marketing: <https://www.todomktblog.com/2013/05/semiotica-de-imagen.html>

Morales, D. (28 de febrero de 2021). *¿Qué es el diseño web?* Obtenido de Aloha: <https://www.alohacreativos.com/blog/que-es-el-diseno-web>

Moreno, L. (02 de junio de 2021). *Elementos gráficos para el diseño*. Obtenido de Desarrollo web: <https://desarrolloweb.com/articulos/2063.php>

Moreno Juarez, L. (28 de febrero de 2021). *¿Cuál fue la primera aplicación móvil del mercado?* Obtenido de soluciones ecommerce: <https://www.correosecommerce.com/blog/historia-aplicaciones-moviles/>

R.

Raffino, M. E. (26 de mayo de 2021). *Proceso de Comunicación*. Obtenido de Concepto.de: <https://concepto.de/proceso-comunicativo/#ixzz6wLhzjfvT>

Romero, B. (28 de febrero de 2021). *11 tendencias de diseño web para 2020*. Obtenido de Inboundcycle: <https://www.inboundcycle.com/blog-de-inbound-marketing/tendencias-diseno-web-para-2020>

S.

Saisho. (2 de febrero de 2021). *Arte geométrico* Obtenido de Saisho Magazine:

<https://saishoart.com/blog/arte-geometrico>

Sánchez, T. (26 de mayo de 2021). *Qué es una dieta: Tipos de dieta*. Obtenida de diario

femenino: <https://www.diariofemenino.com/articulos/dieta/que-es-una-dieta-tipos-de-dieta/>

School, V. B. (23 de Septiembre de 2020). *La importancia de la comunicación corporativa*.

Obtenido de Veigler.com: <https://veigler.com/comunicacion-corporativa/>

T.

Tipos de arte. (2 de febrero de 2021). *Dibujo-Características, conceptos y métodos* Obtenido de

Tipos de arte: <https://tiposdearte.com/dibujo/>

Tintalatina. (2 de Diciembre de 2016). *¿Qué es el arte digital?* Obtenido de Tinta Latina:

<https://www.unilatina.edu.co/blog/que-es-el-arte-digital/>

V.

Valencia, U. I. (21 de Marzo de 2021). *Historia de la teoría psicoanalítica*. Obtenido de

Universidad Internacional de Valencia:

<https://www.universidadviu.com/int/actualidad/nuestros-expertos/historia-de-la-teoria-psicoanalitica>

Capítulo XIV

Anexos



Christian Cárcamo
Diseñador gráfico

Capítulo XIV: Anexos

Anexo A

Tabla de Niveles Socioeconómicos 2,018 / Multivex

CARACTERÍSTICAS	NIVEL A + de Q100.000.00	NIVEL B Q81.200.00	NIVEL C1 Q25.600.00	NIVEL C2 Q17.500.00	NIVEL C3 Q11.900.00	NIVEL D1 Q7.200.00	NIVEL D2 Q3.400.00	NIVEL E - de Q1.000.00
Ingresos	+ de Q100.000.00	Q81.200.00	Q25.600.00	Q17.500.00	Q11.900.00	Q7.200.00	Q3.400.00	- de Q1.000.00
Educación padres	Superior, Licenciatura, Maestría, Doctorado	Superior, Licenciatura, Maestría, Doctorado	Superior, Licenciatura	Superior, Licenciatura	Licenciatura	Media completa	Primaria completa	Sin estudios
Educación hijos	Hijos menores colegios privados caros, mayores en U del extranjero	Hijos menores colegios privados caros, mayores en U local, post grado extranjero	Hijos menores colegios privados, mayores en U privadas y post grado extranjero con beca	Hijos menores colegios privados, mayores en U privadas o estatal	Hijos menores escuelas, mayores en U estatal	Hijos en escuela	Hijos en escuela	Sin estudios
Desempeño	Propietario, Director Profesional exitoso	Empresario, Ejecutivos de alto nivel, Profesional, Comerciantes	Ejecutivo medio, comerciante, vendedor	Ejecutivo, comerciante, vendedor, dependiente	Comerciante, vendedor, dependiente	Obrero, dependiente	Obrero, dependiente	Dependiente o sujeto de caridad
Vivienda	Casa/departamento de lujo, en propiedad, 5-6 recámaras, 4 a 6 baños, 3-4 salas, pantry, alacena, estudios, área de servicio separada, garage para 5-6 vehículos	Casa/departamento de lujo, en propiedad, financiado, 3-4 recámaras, 2-3 baños, 2 salas, pantry, alacena, 1 estudio, área de servicio separada, garage para 2-4 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 2-3 recámaras, 2-3 baños, 1 sala, estudio, área de servicio, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala,	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1 baño, sala	Casa/cuarto rentado, 1-2 recámaras, 1 baño, sala-comedor	Casa improvisada o sin hogar
Otras propiedades	Finca, casas de descanso en lagos, mar, Antigua, con comodidades	Sitios/terrenos condominios cerca de costas	Sitios/terrenos interior por herencias					
Personal de servicio	Personal de planta, en el hogar, limpieza, cocina, jardín, seguridad y chofer	1-2 personas de tiempo completo, "on call"	Por día	Por día, eventual	Eventual			
Servicios financieros	3-4 ctas Q monetarias y ahorro, Plazo fijo, TC Intl, Seguros y ctas en US\$	2-3 ctas Q monetarias y ahorro, Plazo fijo, TC Intl, Seguros y ctas en US\$	1-2 ctas Q monetarias y ahorro, Plazo fijo, 1-2 TC Intl, Seguro colectivo salud	1 cta Q monetarias y ahorro, 1 TC local	1 cta Q ahorro, TC local	cta Q ahorro		
Posesiones	Autos del año, asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, Lancha, moto acuática, moto, helicóptero, avion-avioneta	Autos de 2-3 años, asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, moto	Autos compactos de 3-5 años, asegurados por Financiera	Auto compacto de 4-5 años, sin seguro	Auto compacto de 8-10 años, sin seguro	moto, por trabajo		
Bienes de comodidad	3 tel mínimo, cel cada miembro de la familia, TV satelital, Internet de alta velocidad, 2 o + equipos de audio, 3-5 TV, maquinas de lavar y secar platos ropa, computadoras/miembro, seguridad domiciliar, todos los electrodomésticos. Todos los servicios de Internet.	2 tel mínimo, cel cada miembro de la familia, TV satelital, internet de alta velocidad, 2 equipos de audio, 3 TV, maquinas de lavar y secar platos ropa, computadora, internet porton eléctrico y todos los electrodomésticos. Todos los servicios de Internet.	1 teléfono, 1-2 celulares, cable, internet, equipo de audio, más de 2 TV, maquina de lavar ropa, computadora/miembro electrodomésticos básicos	1 teléfono fijo, mínimo, 1-2 cel, cable, radio, 2 TV, electrodomésticos básicos	1 teléfono fijo, celular cada miembro mayor, cable, equipo de audio, TV, electrodomésticos básicos	1 cel, cable, radio, TV, electrodomésticos básicos	1 cel, radio, TV, estufa	Radio, cocina de leña
Diversión	Clubes privados, vacaciones en el exterior	Clubes privados, vacaciones en el interior o exterior	Cine, CC, parques temáticos locales.	Cine, CC, parques temáticos locales,	Cine eventual, CC, parques, estadio	CC, parques, estadio	Parques	

Anexo B.

Tabla de requisitos

Elemento gráfico	Propósito	Técnica	Emoción
Diagramación	Estructurar los elementos que se utilizarán	Adobe XD: Por medio de retículas.	Claridad y orden
Tipografía	Garantizar la legibilidad de la información.	Adobe XD y Adobe Fonts: Catálogos de tipografías útiles para el contenido.	Orden y jerarquía
Logotipo	Identificar a la clínica de Erika Castillo.	Adobe Illustrator: Creación de vectores.	Conexión
Color	Generar armonía en todas las páginas de la aplicación web.	Adobe Colors, Adobe Illustrator: Catálogos de colores útiles.	Armonía
Iconografía	Representar acciones de manera atractiva.	Adobe Illustrator: Creación de vectores.	Atracción
Figuras geométricas	Ser parte de la línea gráfica.	Adobe XD y Adobe Illustrator	Conexión
Contenido	Brindar información útil a los pacientes.	Adobe XD: Diagramar los contenidos	Importancia
Líneas	Dividir párrafos y crear secciones en las páginas.	Adobe XD: Para separar elementos	Dirección

Anexo C

Investigación relacionada al desarrollo de una App

Las primeras aplicaciones móviles se crearon a finales de los años 90 y estas fueron las apps de contacto, agenda, editores de tono de llamada, entre otros. Estas eran plataformas muy básicas, sin embargo, eran muy importantes ya que ayudaban al usuario a no memorizar cientos de números de teléfono y que estas quedarán almacenadas en una app.

Pero ¿qué es una aplicación móvil o app? David Escribano define una app como un programa informático que ejecuta el teléfono móvil para realizar una tarea, mostrar medios de información, facilitar la comunicación, entretener o brindar un servicio.

En junio de 1984 se dio a conocer por primera vez el Tetris, un videojuego creado por informáticos rusos que se convirtió en uno de los juegos más conocidos y jugados de la historia al igual que el videojuego Snake, el que era el juego más popular y clásico de Nokia.

En el año 2000 surge una nueva tecnología WAP (Wireless Application Protocol) la que consiste en un estándar de conexiones inalámbricas para aplicaciones que permitía a los usuarios acceder a versiones reducidas de las páginas web.

Sin embargo, David Escribano menciona que esta tecnología no triunfaría, ya que los desarrolladores encontraron grandes problemas a la hora de intentar adaptar el contenido a los múltiples tipos de pantallas de móviles.

Conforme van pasando los años comenzaron a aparecer smartphones cada vez más potentes. El 29 de junio del 2007 fue una fecha muy importante para los desarrolladores ya que es cuando Steve Jobs apareció en un escenario presentando lo nunca visto hasta entonces. El iPhone.

Dicho teléfono fue el responsable de cambiar el mundo de las aplicaciones móviles, ya que este nuevo dispositivo contaba con tendencias, herramientas y funciones totalmente nuevas para los consumidores.

Durante el año 2008 los líderes en tecnología móvil desarrollaron sus propias tiendas de aplicaciones (App Store y Play Store) lo que ocasionó que el mercado se expandiera permitiendo a los desarrolladores estar dentro del mercado digital.

No obstante, ¿sabemos el por qué surgieron estas aplicaciones o tiendas de aplicaciones móviles? Miriam Ruiz Baena menciona que las aplicaciones móviles fueron diseñadas para facilitar y optimizar el tiempo de trabajo de directivos y profesionales de altos cargos.

Sin embargo, en la evolución de las aplicaciones móviles, el sector del ocio y el entretenimiento empezó a tener mayor protagonismo.

Actualmente existen tantas aplicaciones con tan diversas opciones que las utilizamos en todos los ámbitos de nuestra vida, desde controlar nuestra actividad deportiva hasta comprar un sudadero. Se han convertido en herramientas esenciales para mejorar nuestra calidad de vida.

Cada día nacen nuevas aplicaciones que ofrecen nuevas oportunidades de negocio por lo tanto, estas deben dirigirse a aportar soluciones, información veraz, desarrollo de servicios y entretenimiento.

La experiencia del Usuario (UX)

Este concepto es un poco difícil de definir ya que según los profesionales de las industria hace referencia a algo subjetivo y con muchos significados asociados. Sin embargo, es importante en el desarrollo del diseño web ya que de su aplicación depende el éxito o fracaso de una página web o aplicación móvil.

Según el especialista Dan Saffer (2016), director de Kicker Studios, la experiencia de usuario se puede definir como “lo que el cliente percibe al usar un producto, qué punto de vista e ideas genera en su cabeza”. Evidentemente “al usuario poco le importa cómo se ha realizado el producto pero desea que su manejo sea sencillo y rápido de entender”.

En resumen se puede decir que el User Experience es una filosofía de diseño cuyo objetivo es crear productos capaces de resolver necesidades concretas de los usuarios con satisfacción y a través del mínimo esfuerzo por su parte.

Para poder llevar a cabo esta estrategia es necesario delimitar las necesidades, objetivos, expectativas y capacidades de los usuarios, como son las siguientes:

- Conocer a fondo a los usuarios finales mediante la investigación cualitativa y cuantitativa.
- Diseñar un producto ajustado a las capacidades y expectativas del público.
- Testar los productos en una muestra de usuarios.

En 2019 Ethan Parry (Diseñador e investigador UX) menciona lo siguiente: Ser diseñador UX se trata de crear experiencias digitales emocionantes para los usuarios. Las marcas de todo el mundo buscan desarrollar un diseño impactante para interactuar con sus clientes.

Por otro lado, Mario Ferrer (UX Writer) nos comparte que las palabras también pueden ser aliadas clave al diseñar experiencias digitales.

La interfaz del Usuario (UI)

El user interface presenta las posibilidades de interacción junto con el look & feel, o en otras palabras, el diseño visual. Esto quiere decir, que las decisiones de arquitectura de información, diseño de interacción y/o diseño visual se ven reflejadas aquí.

En el 2018 Laurel y Mountford la definen como: La superficie de contacto que refleja las propiedades físicas de los interactores, las funciones que pueden realizarse, y el balance entre poder y control. Esto se debe a que todos los días se interactúa inconscientemente con una interfaz ya sea en un automóvil, en un dispositivo digital o en la compra de algún producto.

Según Usability.gov, los elementos que generalmente se presentan en una UI para un producto digital son:

- **Controles de input:** botones, campos de texto, checkboxes, radio buttons, listas drop down, switches, campos de fecha
- **Componentes de navegación:** breadcrumbs, sliders, formularios de búsqueda, paginación, sliders, tags, iconos
- **Componentes de información:** tooltips, iconos, barras de progreso, notificaciones, cajas de mensajes, modals,
- **Contenedores:** acordeones

Como conclusión podemos decir que la interfaz del usuario es la suma de una arquitectura de información + patrones de interacción + elementos visuales. Y esta influye en la realización del UX (User experience).

¿Por qué es importante el UI y UX?

Para que una página web tenga éxito y sea capaz de captar la atención de los usuarios y generar más ventas, debe combinar a la perfección estos dos aspectos como una sinfonía digital que genere la atención al usuario y lo invita a continuar navegando a través de los productos o servicios.

Pero, ¿existirán algunos pasos para poder desarrollar estas herramientas? Cada diseñador tiene su propia estrategia para llevar a cabo dicho proyecto por lo que es complicado definir un

procedimiento genérico, sin embargo hay unos factores que uno no debe ignorar y que son las siguientes:

- Personalidad del usuario.
- Escenario o tarea a realizar.
- Organización y jerarquía de los contenidos.
- Puntos donde debe tomar una decisión.

Como consecuencia podemos decir que tanto el UX como el UI son conceptos fundamentales para cualquier diseñador web o cualquier entidad que esté interesada en posicionarse en el mundo digital.

¿Qué es un UX Writer?

El UX Writing consiste en crear, desarrollar y diseñar el contenido de la interfaz de una app donde se utilizan técnicas de diseño de experiencia de usuario, pero con palabras.

En el 2019, Mario Ferrer menciona lo siguiente: Cuando la gente interactúa con una app o una web, no interactúan únicamente con la parte visual, sino también con los textos. Cuando miras una web o una app, la experiencia de usuario no se define únicamente por la estructura de la página o los colores que se usaron para diseñarla. Un UX Writer es la persona responsable de escribir la experiencia de usuario. Su objetivo es ayudar y guiar a los usuarios de la app o la web, así que los textos que redacte deben ser prácticos y seguir las reglas lógicas con las que nuestro cerebro procesa la información.

Según Mario, dado que no hay unanimidad a la hora de referirse a los UX Writers (muchas veces llamados *product writer*, *UX copywriter*, o *UX content writer*), todavía existe confusión e ignorancia incluso dentro de los equipos de productos en lo que se refiere a las funciones de estos profesionales.

¿Entonces qué hace un UX Writer?

La labor de un UX Writer se puede definir en dos tipos, principalmente:

- **Microcopy:** Es la parte transaccional y navegacional del diseño de las palabras, al que se le llama copy. Las palabras no deben generar fricción, sino que deben hacer que los usuarios lleven a cabo sus objetivos sin problemas.
- **Copywriting:** Es la parte con más personalidad y vitalidad de un producto. Es la forma en la que se expresa la voz de la marca y lo que normalmente suele llamar la atención de un producto o servicio en particular.

¿Qué programas son fundamentales para diseñar una app?

Actualmente en internet existen muchas plataformas que ofrecen diferentes beneficios donde un usuario puede diseñar una aplicación móvil basándose en plantillas ya predefinidas, sin embargo, parte del UX / UI es crear una app totalmente personalizada y para llevarla a acabo es recomendable aprender de estas plataformas:

- **Adobe Illustrator:** Es el software de gráficos vectoriales estándar, desarrollado por Adobe, del sector que permite crear de todo, desde gráficos en un sitio web y dispositivos móviles hasta logotipos, iconos, ilustraciones para libros, paquetes de productos, aplicaciones móviles y afiches.
- **Adobe Xd:** Es una solución rápida y poderosa de diseño de experiencias e interfaces de usuario para sitios web y aplicaciones. Desarrollado por Adobe.

- **Figma:** Es un editor de gráficos vectoriales y una herramienta de creación de prototipos que se basa principalmente en la web.
- **Sketch:** Es una herramienta de creación de prototipos para aplicaciones móviles y plataformas web.

¿Qué es un prototipo digital?

Según Interaction Design Foundation (2018), La creación de prototipos es una parte integral del diseño Design Thinking, y la experiencia del usuario en general, porque nos permite probar nuestras ideas rápidamente y mejorarlas de manera igualmente oportuna.

Sara Martín (2019), Especialista en Experiencia de Usuario en Hiberus digital menciona lo siguiente: En todos los proyectos digitales es recomendable contar con un prototipo. Dado que estos permiten experimentar y convertir un deseo o una necesidad en algo tangible. Además, permiten construirlo con cierta fidelidad, en dependencia del prototipo, y sirve como medio de comunicación entre departamentos o técnicos implicados en el mismo proyecto.

Por lo tanto su ventaja principal es que aporta valor a todos los stakeholders del proyecto.

Tendencias

Modo Oscuro. Los colores de las pantallas, los textos y los iconos pasan a tener tonos más claros, esto genera un aspecto agradable al usuario, si se prefiere trabajar con tonos más apagados o en entornos de poca luz.

Figura 1

La imagen muestra una vista en modo oscuro

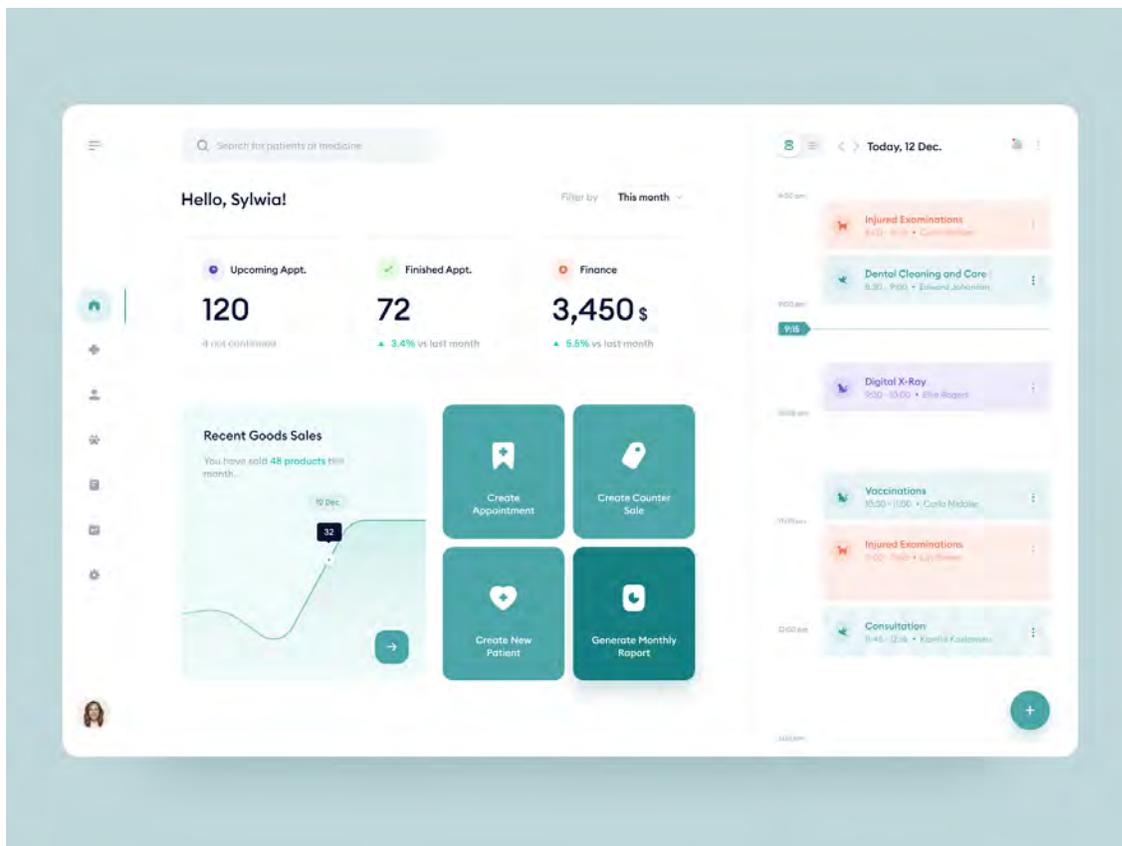


Fireart Studio (2021) Analytic Platform desarrollado [Figura 1] Recuperado de <https://dribbble.com/shots/15435524-Analytics-Platform>

Figuras geométricas. Integrar figuras geométricas generan un gran consistencia, estructura y orden en el diseño. Además, permiten producir contrastes efectivos para lograr que una imagen capte toda la atención del usuario.

Figura 2

La imagen muestra una pantalla de sitio web compuesta por figuras geométricas

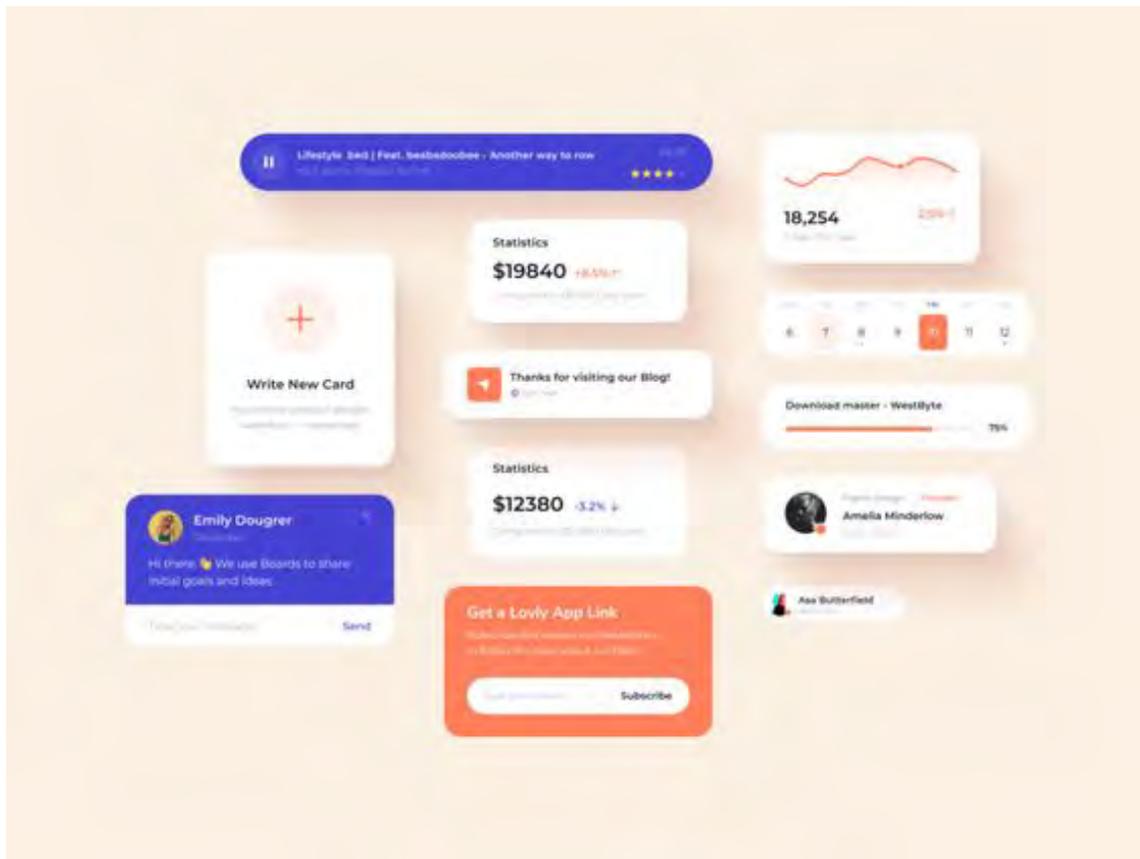


Dawid Pietrasiak (2021) Veterinary Clinic Dashboard [Figura 2] Recuperado de <https://dribbble.com/shots/14964970-Veterinary-Clinic-Dashboard>

Interfaces minimalistas. Las interfaces más sencillas ofrecen un contenido claro, conciso y útil a los usuarios. Permitiendo interactuar con aplicaciones y sitios web más intuitivas y fáciles.

Figura 3

La imagen muestra varios elementos minimalistas

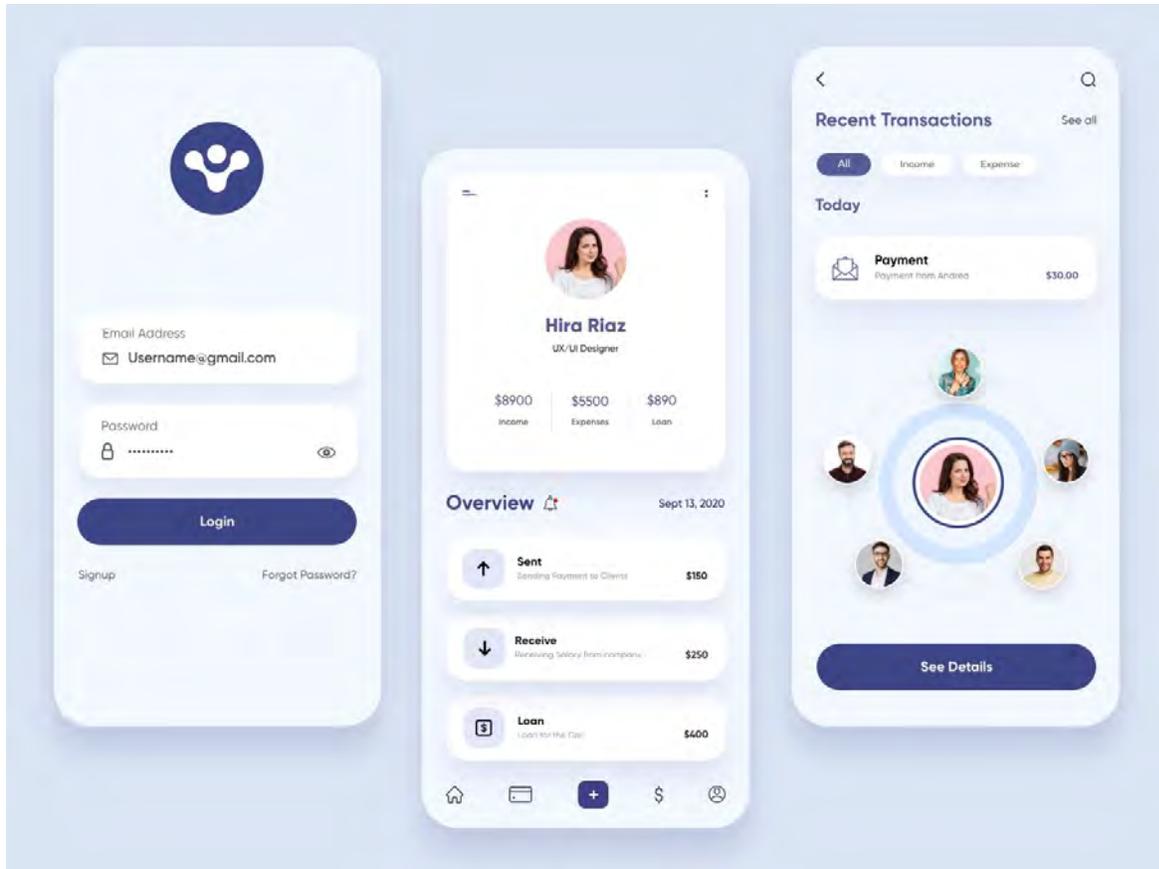


Andrew Mamontov (2021) App User Interface Elements [Figura 3] Recuperado de <https://dribbble.com/shots/10689423-Freebie-App-User-Interface-Elements-Figma-UI-kit>

Sombreado suave. Es importante lograr que una aplicación web genere una increíble experiencia al usuario y esto se puede lograr aplicando un poco de profundidad a textos, imágenes o gráficos.

Figura 4

La imagen muestra un sitio aplicado con sombras suaves

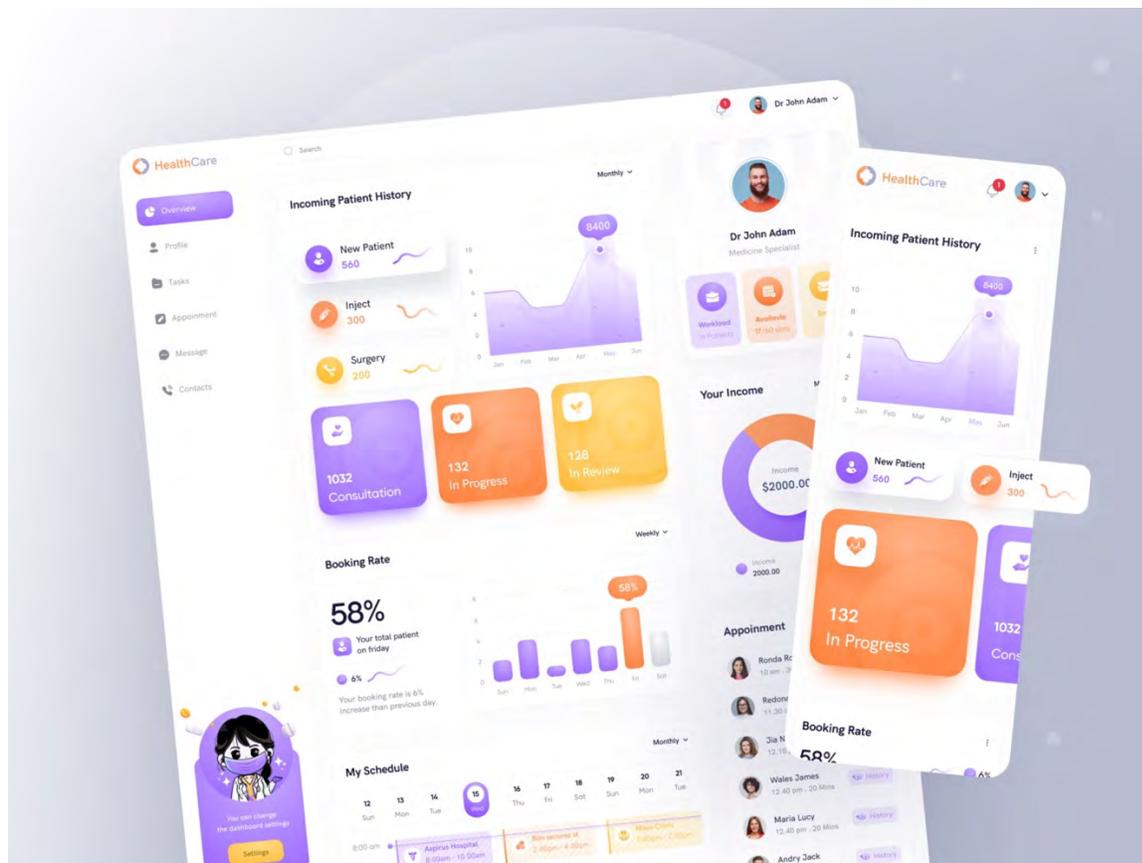


Upnow Studio (2021) Finance Mobile Application desarrollado [Figura 4] Recuperado de <https://dribbble.com/shots/14210557-Finance-Mobile-Application-UX-UI-Design>

Paleta de colores. Los colores brillantes y saturados tienen el poder de despertar el interés al usuario, es una de las tendencias que surge por la necesidad de levantar el ánimo y dar una inyección de energía.

Figura 5

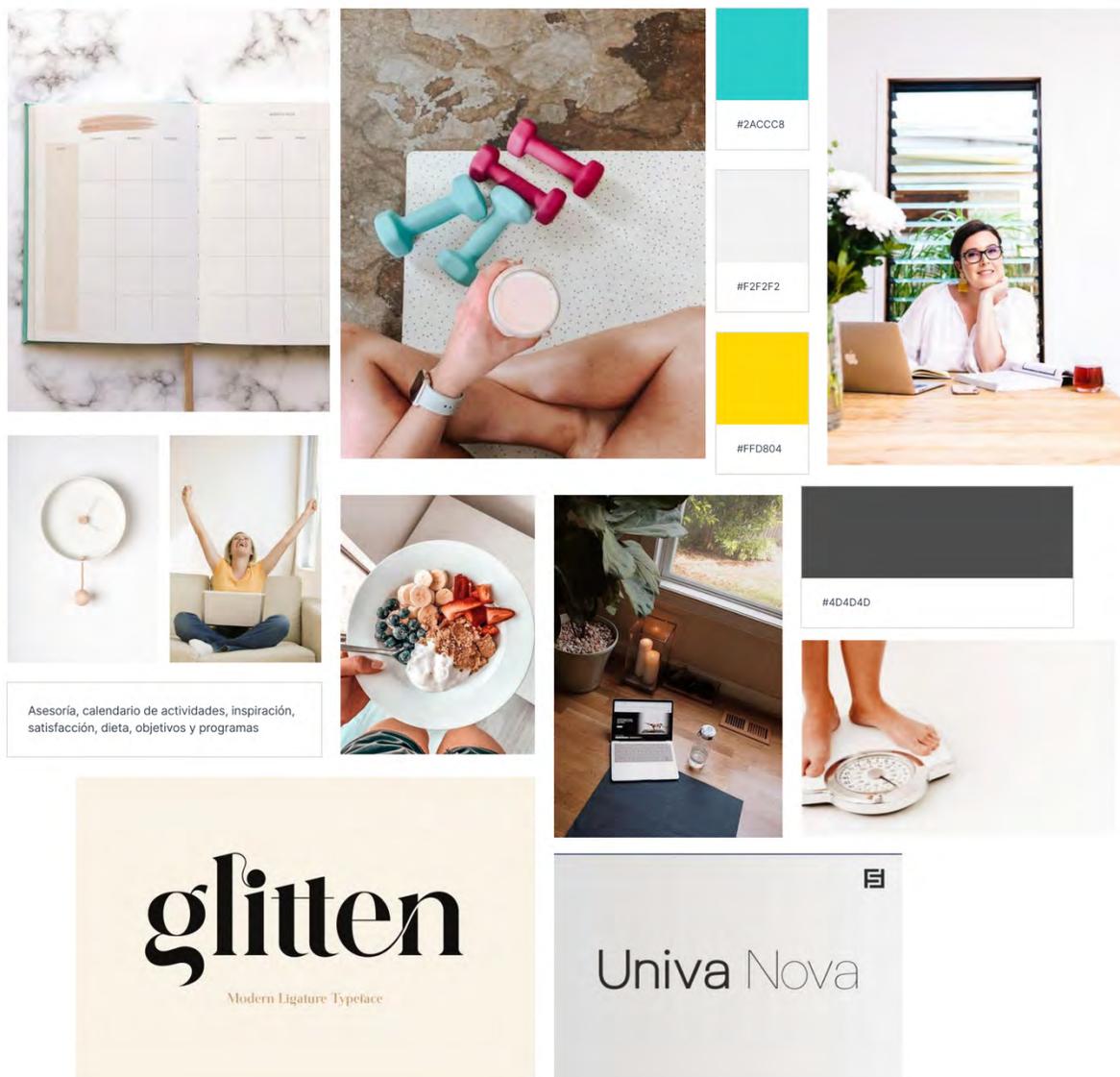
La imagen muestra una aplicación web utilizando paleta de colores brillantes



Ahsanul Tapadar (2021) Medical Dashboard Design [Figura 5] Recuperado de <https://dribbble.com/shots/15572796-Medical-Dashboard-Design>

Anexo D.

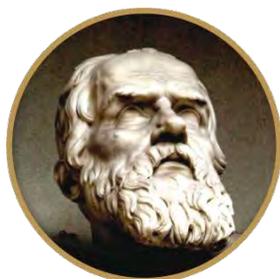
Tablero de tendencias



(Figura 3). Tablero de referencias acerca de tendencias [Moodboard]

Anexo E.

Encuesta de validación de proyecto



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

Facultad de Ciencias de la Comunicación

— FACOM —

Licenciatura en Comunicación y Diseño

Proyecto de Tesis

Género: M Experto: Nombre: F Cliente: Profesión:

Edad: _____

Grupo Objetivo Puesto: Años de experiencia:

Encuesta de validación del proyecto

Diseño de una aplicación web para facilitar a los pacientes la ejecución de programas

alimentarios de la clínica nutricionista de Erika Castillo. Guatemala, Guatemala. 2022

Antecedentes:

Erika Castillo, es una nutricionista egresada de la Universidad Rafael Landívar. Cuenta con estudios de maestría en Salud Pública con énfasis en gerencia de servicios de salud. En el año 2020 lanza su clínica nutricional que nace con el concepto de ayudar a las personas a cambiar sus hábitos alimenticios y tener una mejor calidad de vida.

Anexo E.**Encuesta de validación de proyecto**

Para el seguimiento adecuado a sus pacientes, se solicitó la creación de una aplicación web que le facilite la ejecución de programas alimentarios, personalizar el diseño de la plataforma y mejorar el control del registro o seguimiento de los pacientes.

Instrucciones:

Con base a la información anterior, observe con atención el material digital y según su criterio profesional conteste las siguientes preguntas de validación con una X en los espacios designados.

Parte objetiva:

14. ¿Considera usted importante diseñar una aplicación web para facilitar a los pacientes la ejecución de programas alimentarios de la clínica nutricionista de Erika Castillo?

Sí No

15. ¿Cree usted que es importante recopilar información con ayuda de profesionales especializados en el campo de nutrición, para obtener datos e integrarlos al proyecto?

Sí No

16. ¿Considera usted que es importante investigar ciencias, teorías, artes y tendencias de diseño y la comunicación de aplicaciones a través de fuentes bibliográficas, para desarrollar una aplicación web con una experiencia de usuario adecuada?

Sí No

Anexo E.**Encuesta de validación de proyecto**

17. ¿Cree usted que es necesario diagramar los elementos gráficos de la aplicación web para establecer un orden jerárquico en donde el grupo objetivo pueda entender de forma fácil el interfaz?

Sí No

Parte semiológica:

18. ¿Según su criterio la tipografía utilizada en las páginas de la aplicación web es?

Nada legibles Poco legibles Legibles Muy legibles

19. ¿Cree usted que los colores utilizados en la aplicación web son?

Nada apropiados Poco apropiados Apropiados
 Muy apropiados

20. ¿Según su criterio la diagramación de los elementos gráficos de la aplicación son?

Nada apropiados Poco apropiados Apropiados
 Muy apropiados

21. ¿Considera usted que los iconos utilizados en la aplicación web son:

Nada apropiados Poco apropiados Apropiados
 Muy apropiados

22. ¿Según su criterio el diseño de la aplicación web es?

Nada atractivo Poco atractivo Atractivo
 Muy atractivo

Anexo E.**Encuesta de validación de proyecto****Parte operativa:**

23. ¿Considera usted que la navegación de la aplicación web es?

- Nada amigable Poco amigable Amigable
 Muy amigable

24. ¿Considera usted que la cantidad de información en la aplicación web es?

- Nada adecuado Poco adecuado Adecuado
 Muy adecuado

Anexo E.**Encuesta de validación de proyecto**

25. ¿Considera usted adecuado el tamaño de los iconos?

- Nada adecuado Poco adecuado Adecuado
 Muy adecuado

26. ¿Considera usted que el recorrido visual de la aplicación web es?

- Nada funcional Poco funcional Funcional
 Muy funcional

Anexo E.

Encuesta de validación de proyecto

Universidad Galileo
Facultad de ciencias de la comunicación
Licenciatura en comunicación y diseño
Proyecto de tesis



Encuesta de validación de proyecto

Diseño de una aplicación web para facilitar a los pacientes la ejecución de programas alimentarios de la clínica nutricionista de Erika Castillo. Guatemala, Guatemala. 2022

 criscarcamo97@gmail.com (no se comparten)
[Cambiar cuenta](#)  Se restableció el borrador

***Obligatorio**

Antecedentes:
Erika Castillo, es una nutricionista egresada de la Universidad Rafael Landívar. Cuenta con estudios de maestría en Salud Pública con énfasis en gerencia de servicios de salud. En el año 2020 lanza su clínica nutricional que nace con el concepto de ayudar a las personas a cambiar sus hábitos alimenticios y tener una mejor calidad de vida.
Para el seguimiento adecuado a sus pacientes, se solicitó la creación de una aplicación web que le facilite la ejecución de programas alimentarios, personalizar el diseño de la plataforma y mejorar el control del registro o seguimiento de los pacientes.

Instrucciones
Con base a la información anterior, observe con atención el material digital y según su criterio profesional conteste las siguientes preguntas de validación con una X en los espacios designados.
Propuesta preliminar: <https://xd.adobe.com/view/c4b53a22-49bd-4e61-8dcb-8085ba8f5599-91e6/>

Género *

Femenino
 Masculino

Seleccione la opción que le corresponde *

Experto
 Cliente
 Grupo Objetivo

Anexo E

Encuesta de validación de proyecto

Nombre * Tu respuesta
Edad * Tu respuesta
Profesión * Tu respuesta
Puesto * Tu respuesta
Años de experiencia * Tu respuesta
Parte Objetiva
1. ¿Considera usted importante diseñar una aplicación web para facilitar a los pacientes la ejecución de programas alimentarios de la clínica nutricionista de Erika Castillo? *
<input type="radio"/> Sí
<input type="radio"/> No

Anexo E

Encuesta de validación de proyecto

2. ¿Cree usted que es importante recopilar información con ayuda de profesionales especializados en el campo de nutrición, para obtener datos e integrarlos al proyecto? *

- Sí
 No

3. ¿Considera usted que es importante investigar ciencias, teorías, artes, tendencias de diseño y la comunicación de aplicaciones a través de fuentes bibliográficas, para desarrollar una aplicación web con una experiencia de usuario adecuada? *

- Sí
 No

4. ¿Cree usted que es necesario diagramar los elementos gráficos de la aplicación web para establecer un orden jerárquico en donde el grupo objetivo pueda entender de forma fácil el interfaz? *

- Sí
 No

Parte semiológica

5. ¿Según su criterio la tipografía utilizada en las páginas de la aplicación web es? *

- Nada legibles
 Poco legibles
 Legibles
 Muy legibles

Anexo E

Encuesta de validación de proyecto

6. ¿Cree usted que los colores utilizados en la aplicación web son? *

Nada apropiados

Poco apropiados

Apropriados

Muy apropiados

7. ¿Según su criterio la diagramación de los elementos gráficos de la aplicación son? *

Nada apropiados

Poco apropiados

Apropriados

Muy apropiados

8. ¿Considera usted que los iconos utilizados en la aplicación web son: *

Nada apropiados

Poco apropiados

Apropriados

Muy apropiados

9. ¿Según su criterio el diseño de la aplicación web es? *

Nada atractivo

Poco atractivo

Atractivo

Muy atractivo

Anexo E

Encuesta de validación de proyecto

Parte operativa

10. ¿Considera usted que la navegación de la aplicación web es? *

Nada amigable

Poco amigable

Amigable

Muy amigable

11. ¿Considera usted que la cantidad de información en la aplicación web es? *

Nada adecuado

Poco adecuado

Adecuado

Muy adecuado

12. ¿Considera usted adecuado el tamaño de los iconos? *

Nada adecuado

Poco adecuado

Adecuado

Muy adecuado

13. ¿Considera usted que el recorrido visual de la aplicación web es? *

Nada funcional

Poco funcional

Funcional

Muy funcional

Anexo E

Encuesta de validación de proyecto

11. ¿Considera usted que la cantidad de información en la aplicación web es? *

Nada adecuado

Poco adecuado

Adecuado

Muy adecuado

12. ¿Considera usted adecuado el tamaño de los iconos? *

Nada adecuado

Poco adecuado

Adecuado

Muy adecuado

13. ¿Considera usted que el recorrido visual de la aplicación web es? *

Nada funcional

Poco funcional

Funcional

Muy funcional

Observaciones

Comentarios de mejora para el interfaz web: *

Tu respuesta

¡Muchas gracias por su tiempo!

[Enviar](#) [Borrar formulario](#)

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Google no creó ni aprobó este contenido. [Denunciar abuso](#) - [Condiciones del Servicio](#) - [Política de Privacidad](#)

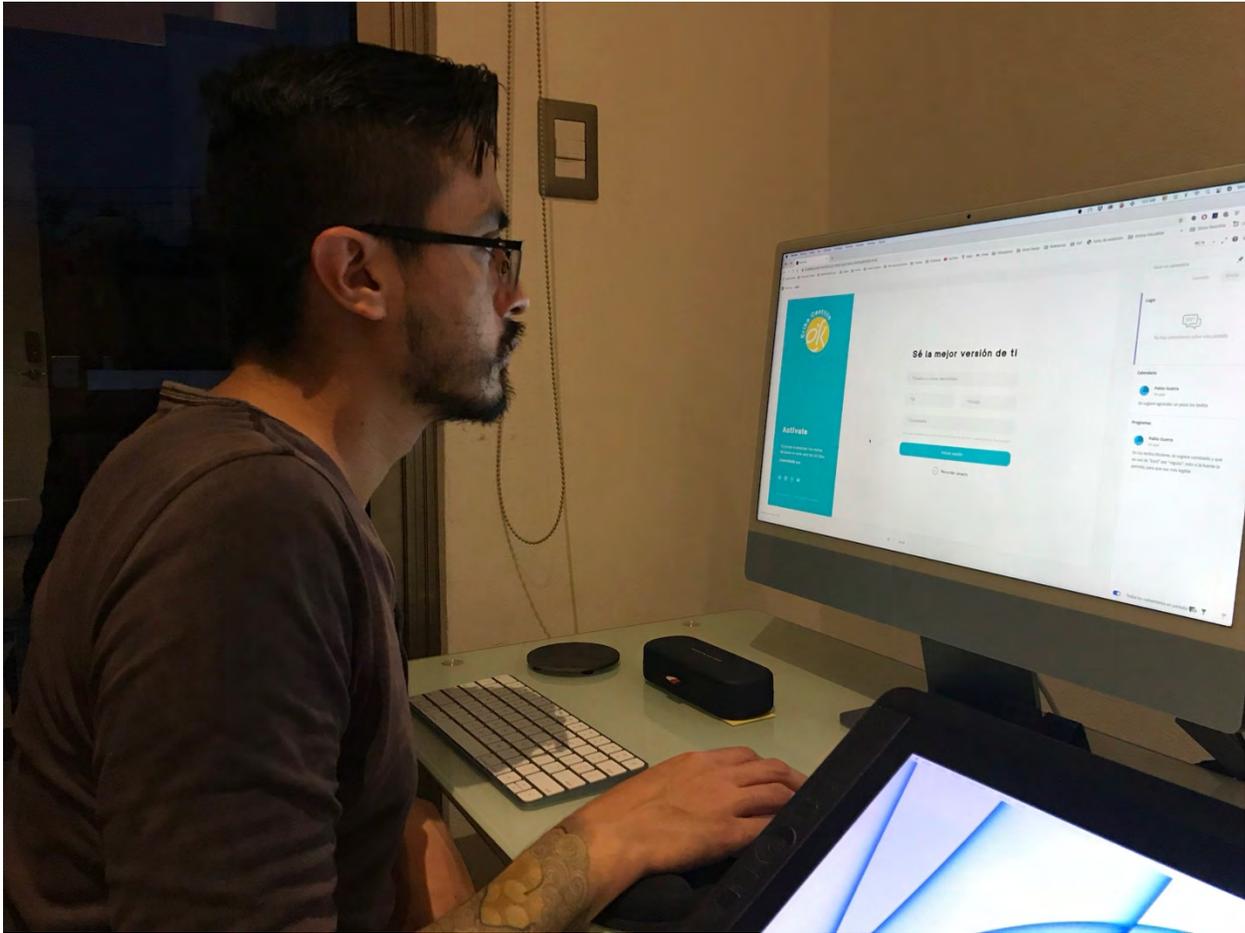
Google Formularios

Anexo F.**Encuesta de los expertos****Mgr. Rafael Antonio Gutierrez Herrera**

Profesión. Magíster en Docencia Universitaria y Licenciado en Administración de Empresas.

Puesto. Catedrático Universitario en carreras de Licenciatura y Maestría.

Anexo F.**Encuesta de los expertos****Lic. Rolando Barahona Cifuentes****Profesión.** Licenciado en Diseño Gráfico**Puesto.** Gerente

Anexo F.**Encuesta de los expertos****Lic. Carlos Antonio Jimenez Ramirez****Profesión.** Licenciado en Diseño Gráfico.**Puesto.** Catedrático Universitario en carreras de Licenciatura.

Anexo F.

Encuesta de los expertos

Licda. Lourdes Lorena Donis Sanhueza

Validación proyecto de tesis Recibidos x

Christian Estuardo Carcamo Solórzano <christian_carcamo@galileo.edu>
para Lourdes ▾ mar, 7 sept 18:21 ☆ ↶ ⋮

Buenas tardes Licenciado

Espero que se encuentre bien. El motivo del presente correo es para solicitar su apoyo con la validación de mi proyecto de tesis llamada:

"Diseño de una aplicación web para facilitar a los pacientes la ejecución de programas alimentarios de la clínica nutricionista de Erika Castillo, Guatemala, Guatemala. 2022"

En todo caso si su respuesta es "SI", lo único que le solicito es llenar la encuesta que le comparto por medio de Google Forms en el siguiente enlace:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScwW9zjzuiBz1Ji7fC2aoc8DFZwzw3RFyoooc8OIdI_vEKVdw/viewform?usp=sf_link

En la sección de intrucciones se encuentra el enlace del prototipo para que pueda hacer el test y navegar dentro de la aplicación. Para saber que botones presionar puede hacer click en cualquier lado y le saldrán unos cuadros azules, lo que significa que puede hacer click. Por otro lado, en el apartado "Seleccione la opción que lo corresponde" le agradecería colocar la opción "Experto".

Adicional, podría usted tomarse una foto mientras esté realizando la validación del proyecto y luego adjuntarla en un correo.

Quedo a la espera de su respuesta,
Muchas gracias por su tiempo y ayuda.

Atentamente,

Christian Cárcamo
17002943
FACOM

Lourdes Donis <lourdesdonis@galileo.edu>
para mí ▾ vie, 10 sept 22:33 ☆ ↶ ⋮

Hola Christian,
encuesta lista.

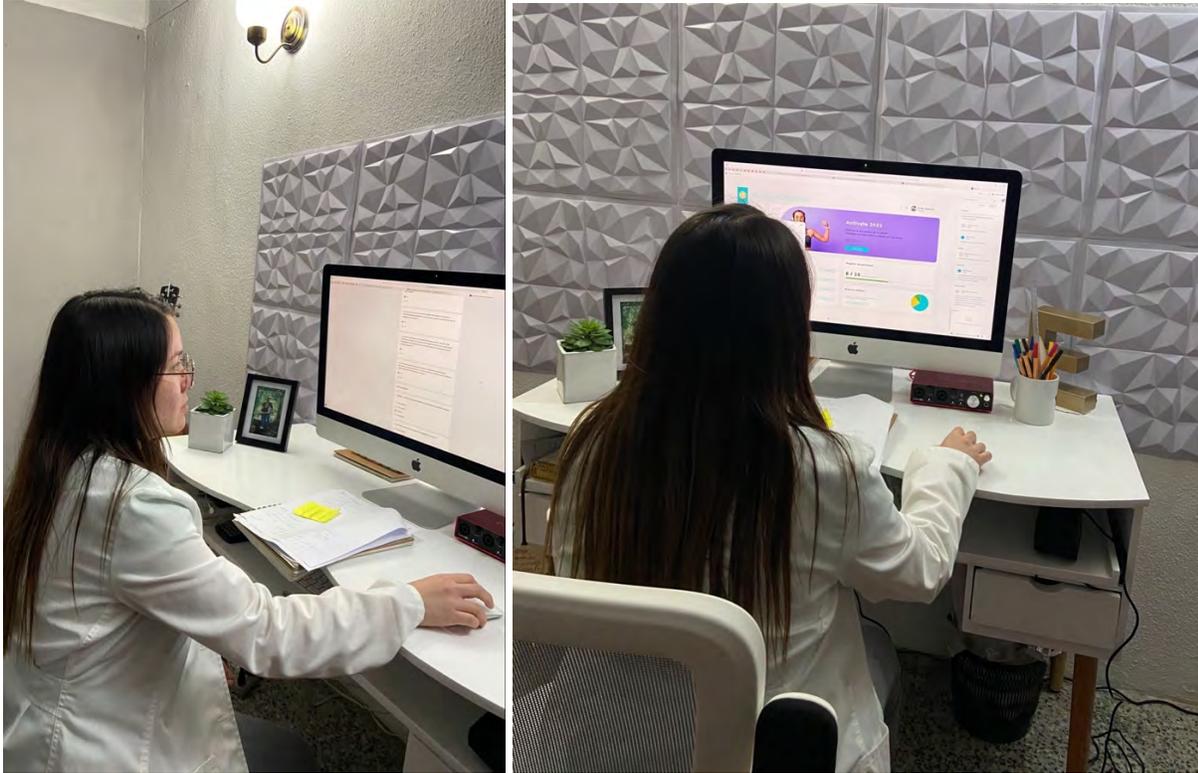
Le adjunto fotografía

—
Saludos cordiales,

Lourdes L. Donis S., M.Sc.
www.about.me/lourdesdonis

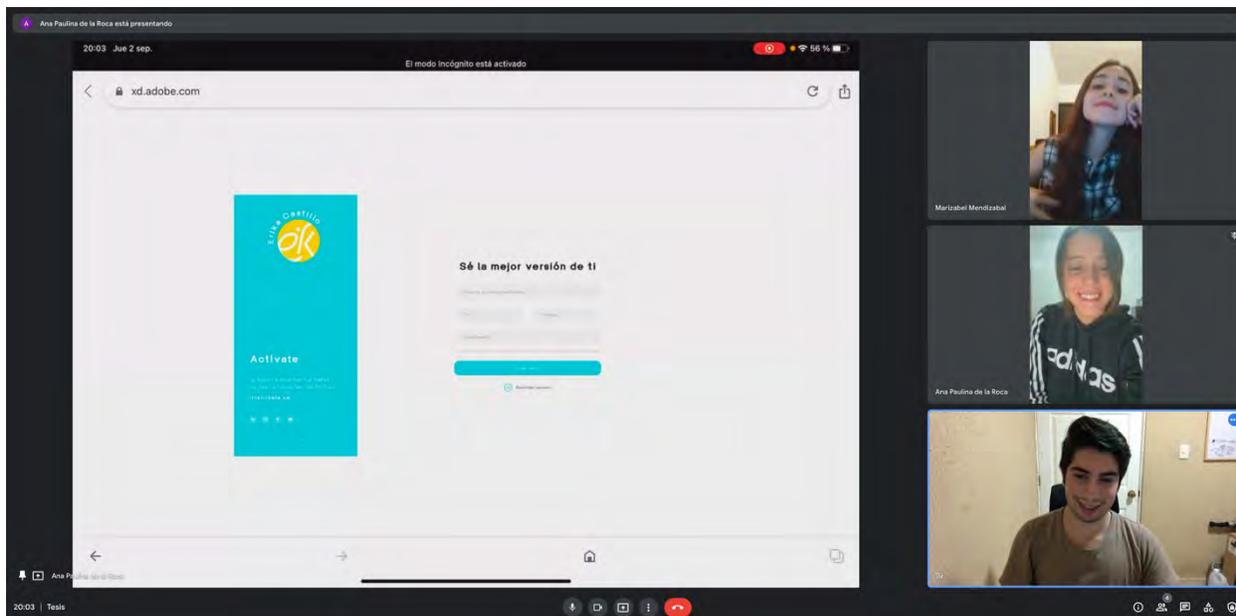
Profesión. Licenciada en Comunicación.

Puesto. Catedrático Universitario en carreras de Licenciatura.

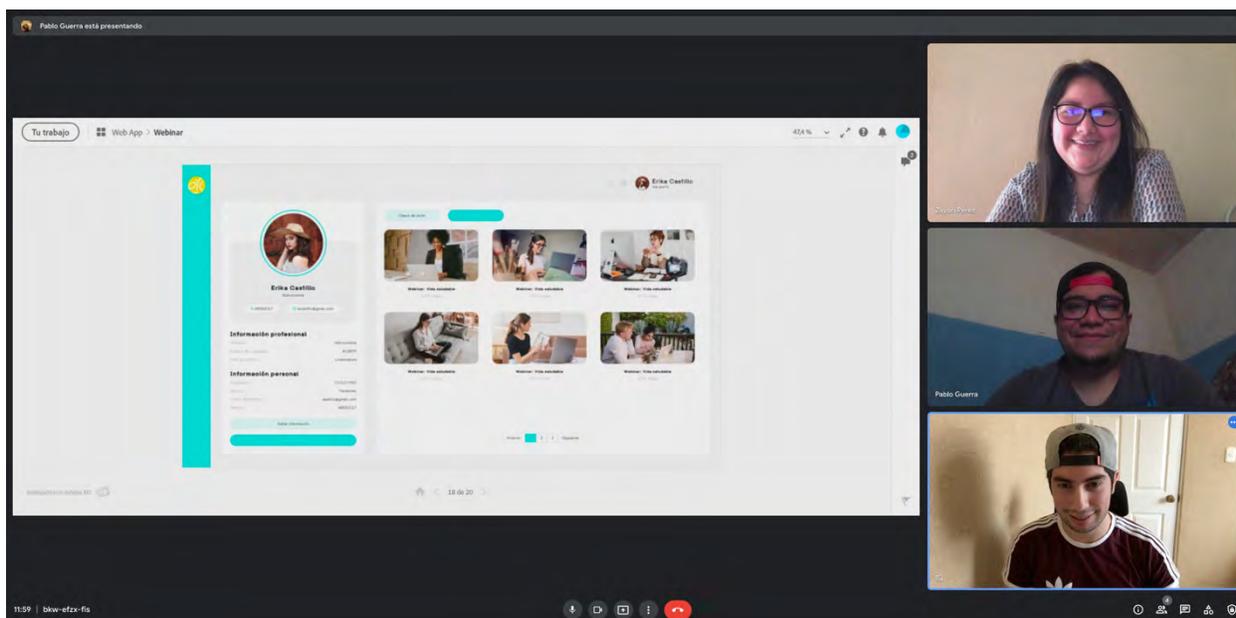
Anexo G.**Encuesta del cliente**

Profesión. Licenciada en Nutrición.

Puesto. Nutricionista.

Anexo H.**Encuesta del grupo objetivo**

Mariza Mendizabal y Paulina de la Roca



Zayori Molina y Pablo guerra

Anexo H.

Encuesta del grupo objetivo

The screenshot displays a Zoom meeting interface. The main window shows a web application for 'Eunice Cartagena' with the following content:

- Header:** 'Web App > Inicio' and 'Iniciar sesión'.
- Hero Section:** 'Actívate 2021' with a sub-header '¡Termina el año mejorando tu salud! Inscríbete al nuevo reto y cumple con tus metas' and a 'Comenzar' button.
- Consejos programados:** A list of four items: Luisa Porfiro, Ana Estrella Morales, Alejandra Castillo, and Andrea Mazariego.
- Registro de actividad:** A progress bar showing '5 / 10'.
- Nuevos clientes:** A section with a pie chart.

Two video thumbnails are visible on the right side of the meeting:

- The top thumbnail shows a woman with glasses, identified as 'Eunice Cartagena'.
- The bottom thumbnail shows a man wearing a cap, identified as 'Tu'.

Eunice Cartagena

The screenshot displays a Zoom meeting interface. The main window shows a web application for 'Fátima Herrera' with the following content:

- Header:** 'Web App > Login' and 'Iniciar sesión'.
- Hero Section:** 'Sé la mejor versión de ti' with a 'Comenzar' button.
- Left Panel:** A vertical banner for 'Eunice Cartagena' with 'Actívate' and 'Comenzar' buttons.
- Right Panel:** A 'Login' form with fields for 'Correo electrónico' and 'Contraseña', and a 'Recordar usuario' checkbox. Below the form is a 'Hacer un comentario' section with 'Cancelar' and 'Enviar' buttons.

Two video thumbnails are visible on the right side of the meeting:

- The top thumbnail shows a woman with long hair, identified as 'Fátima Herrera'.
- The bottom thumbnail shows a man wearing a cap, identified as 'Tu'.

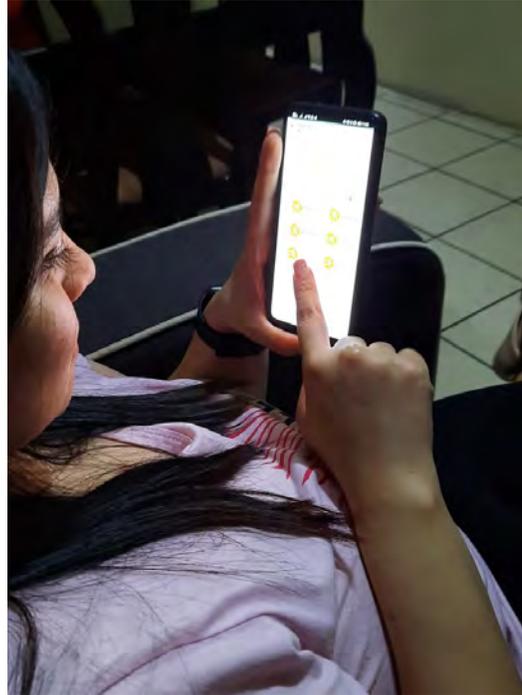
Fátima Herrera

Anexo H.

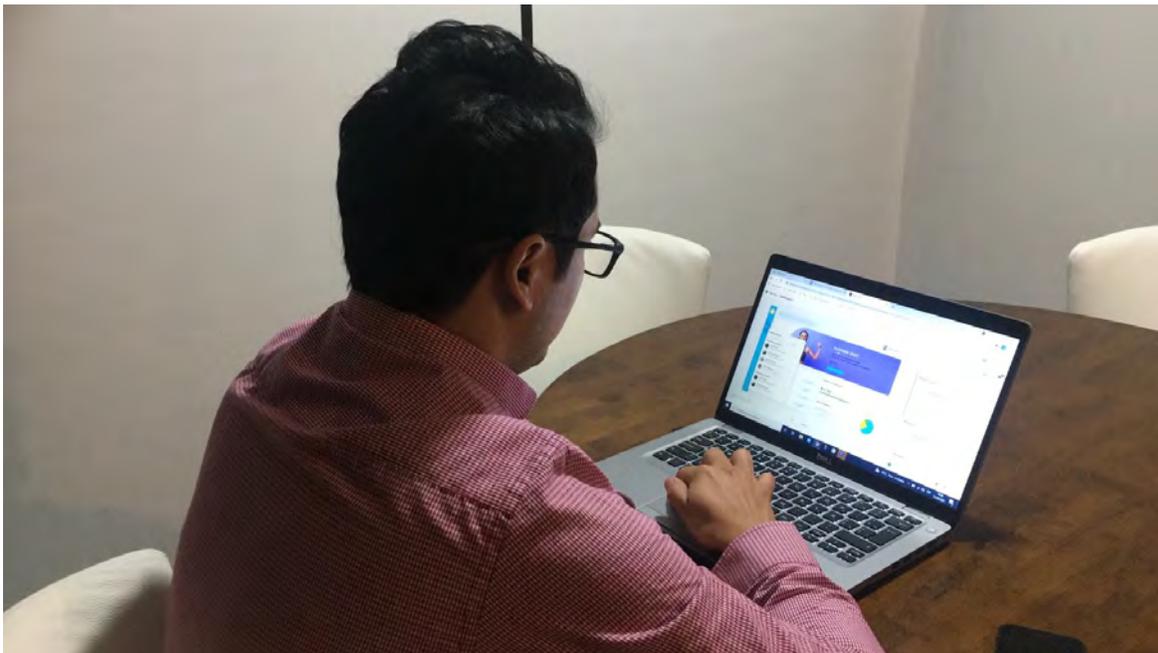
Encuesta del grupo objetivo



Gabriela Castillo



Andrea Estrada



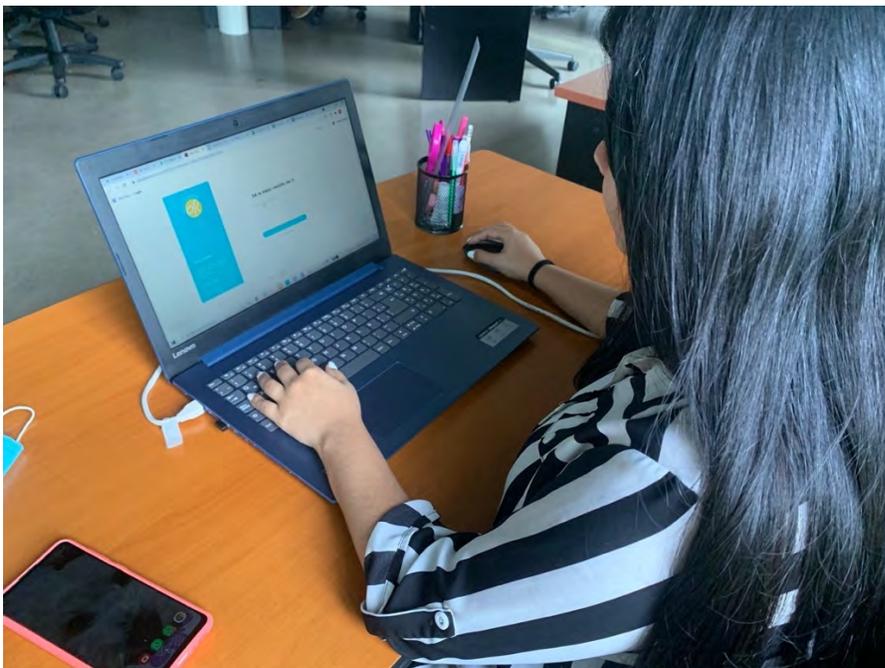
Pablo pasquier

Anexo H.

Encuesta del grupo objetivo



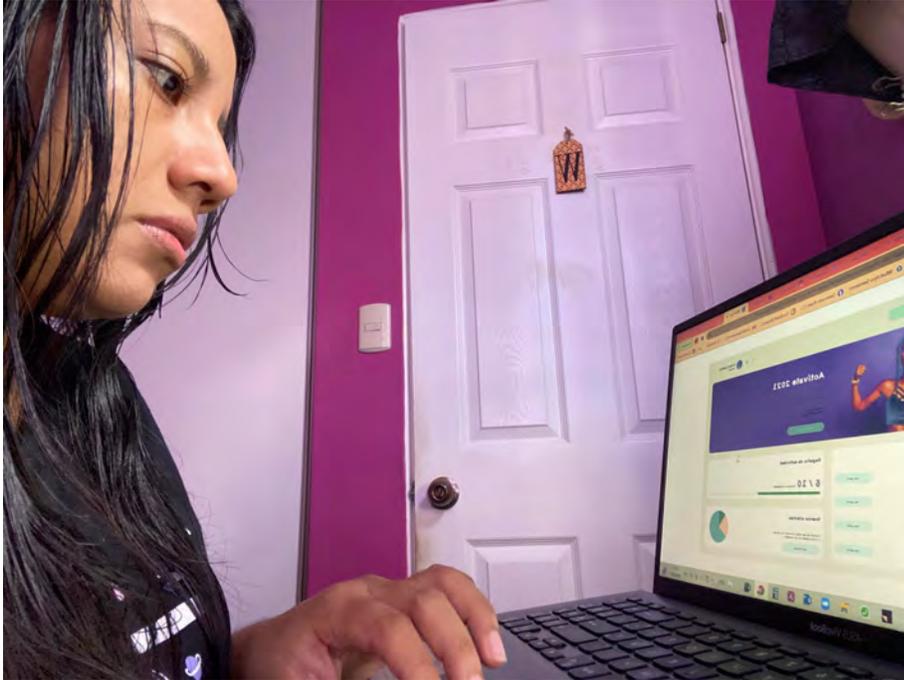
Andrea Saraccini



Alejandra Aragón

Anexo H.

Encuesta del grupo objetivo



Wendy Karina



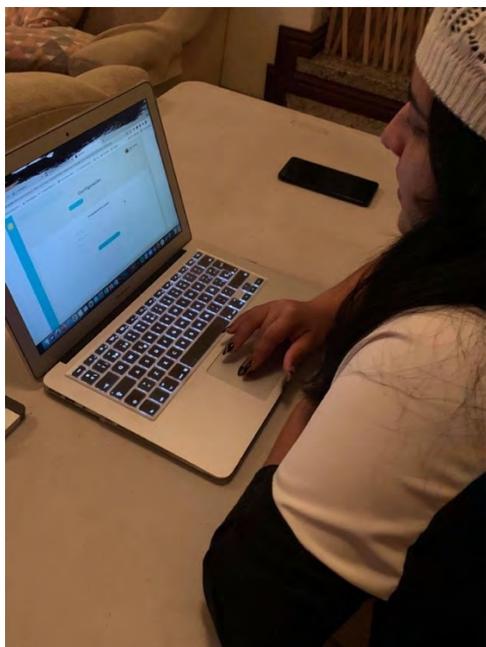
Cristina Paiz



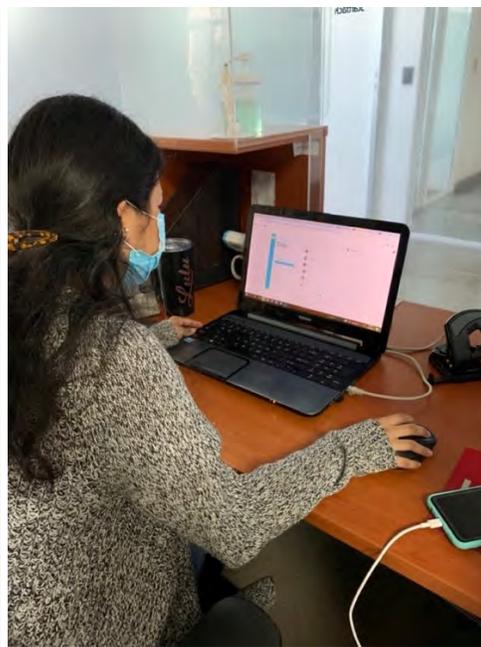
Andrea Herrera

Anexo H.

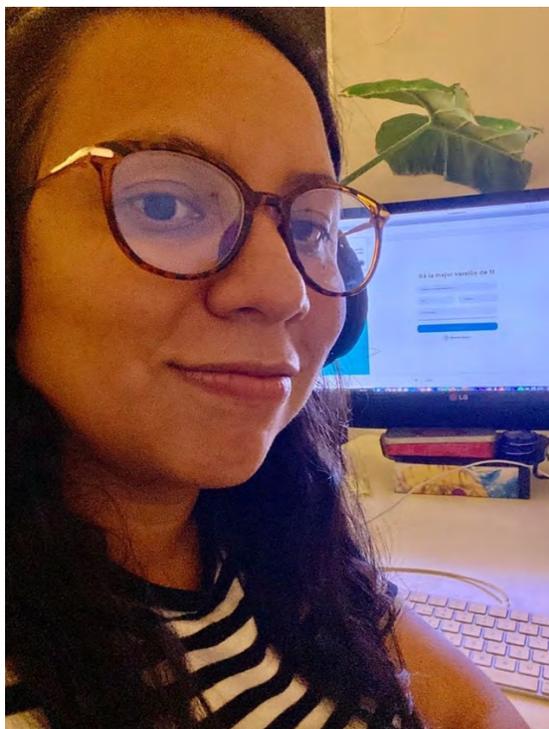
Encuesta del grupo objetivo



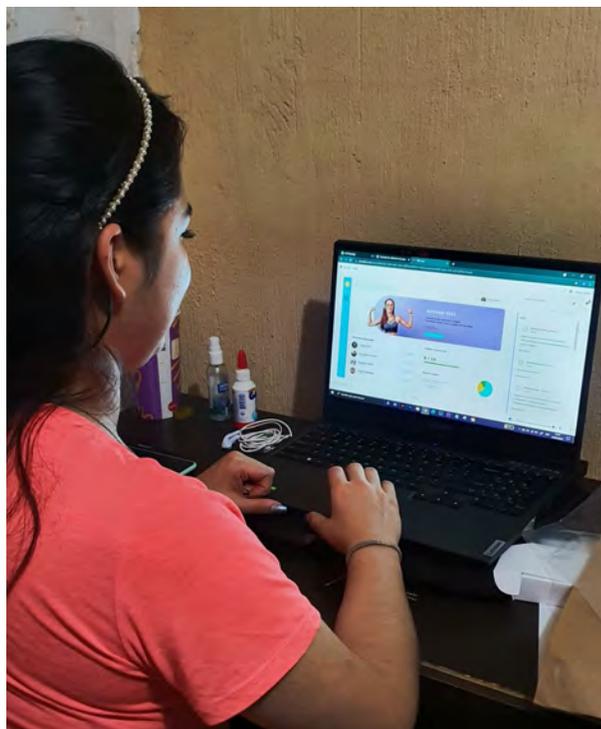
Bárbara Rentz



Lourdes Ruano



Abigail Piedrasanta



Darlin López

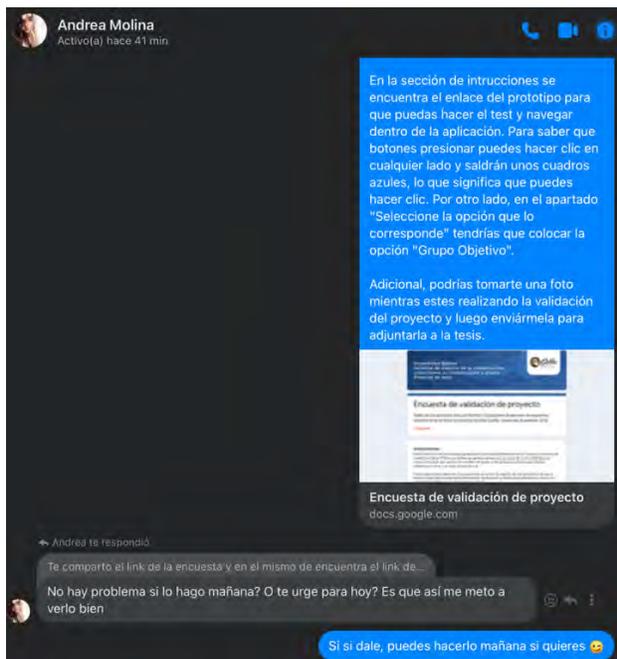
Anexo H.

Encuesta del grupo objetivo



Ana Batres

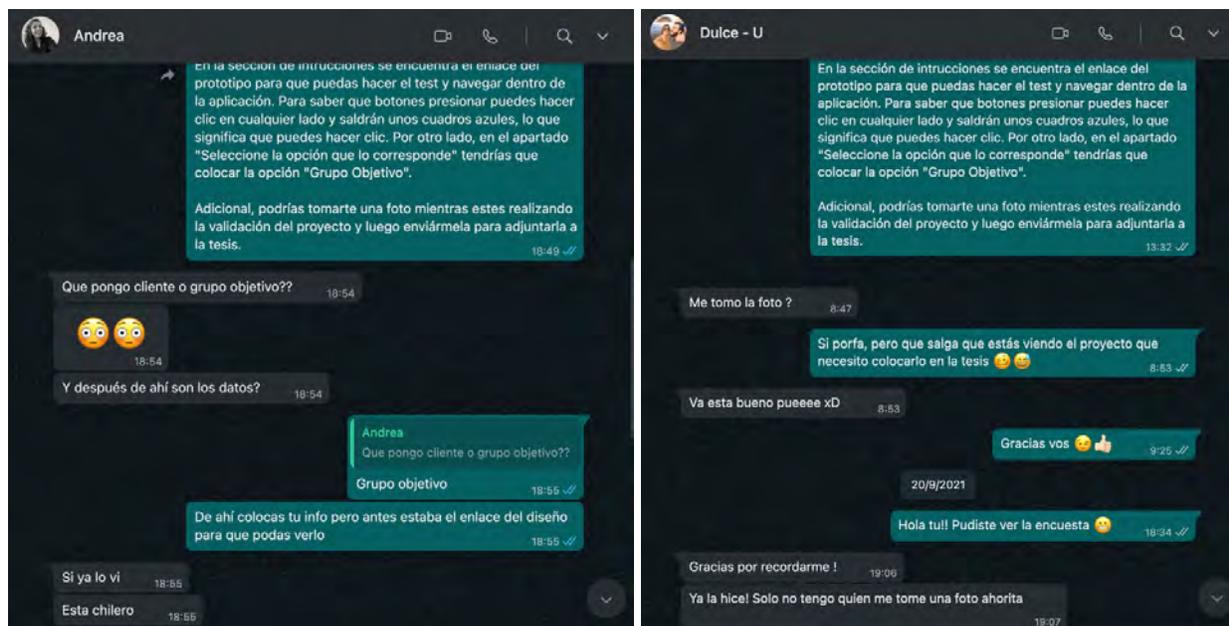
Ana Morales



Andrea Molina

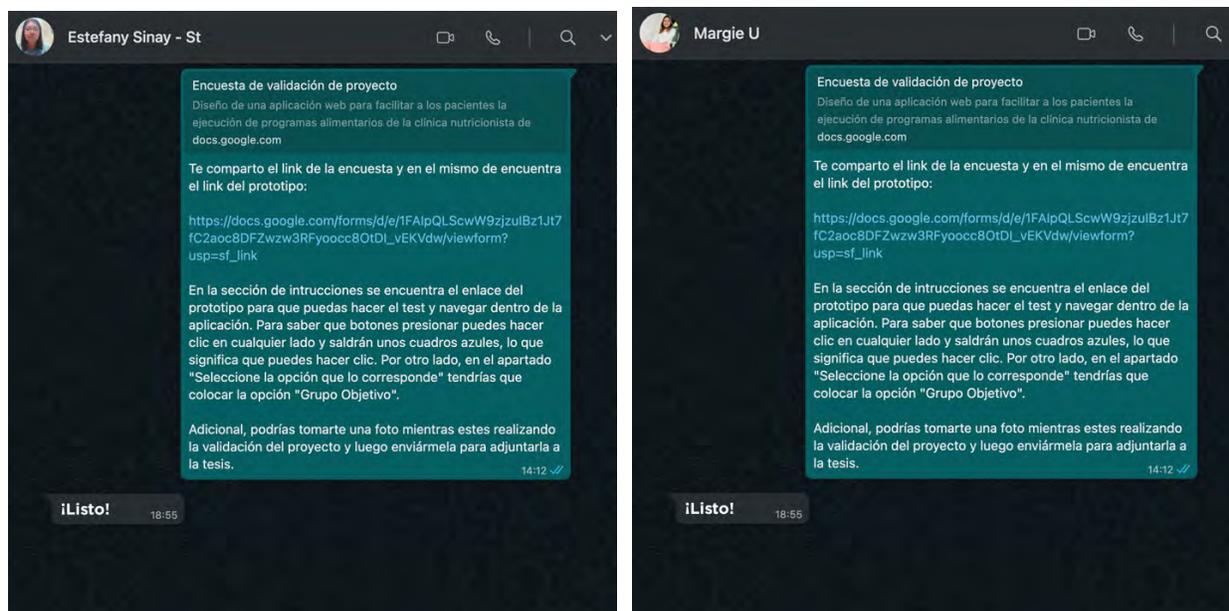
Anexo H.

Encuesta del grupo objetivo



Andrea Portillo

Dulce Leonor



Estefany Sinay

Margie Morales