



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Diseño de interfaz de aplicación nativa, para dar a conocer a jóvenes comprendidos entre 16 a 26 años, temas de conflicto ideológico que analiza e informa AFI Joven Guatemala. Guatemala, Guatemala, 2023.

PROYECTO DE GRADUACIÓN

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

ELABORADO POR

Duarte Castro, Leslie Estephania

Carné del estudiante: 18004099

Para optar al título de

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Nueva Guatemala de la Asunción, 2023

Diseño de interfaz de aplicación nativa para dar a conocer a jóvenes comprendidos entre las edades de 16 a 26 años, temas de conflicto ideológico que analiza e informa AFI Joven Guatemala. Guatemala, Guatemala, 2022.

Duarte Castro, Leslie Estephania

Universidad Galileo

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Nueva Guatemala de la asunción, 2023

Autoridades

Dr. Eduardo Suger Cofiño

Rector

Dra. Mayra de Ramírez

Vicerrectora general

Lic. Jean Paul Suger Castillo

Vicerrector Administrativo

Lic. Jorge Retolaza

Secretario general

Lic. Leizer Kachler

Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Lic. Rualdo Anzueto, M.Sc.

Vicedecano de la facultad de Ciencias de la Comunicación

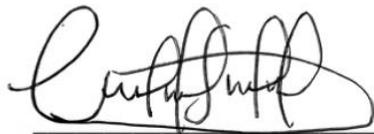
Guatemala 16 de abril de 2021

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 INTERFAZ DE APLICACIÓN NATIVA, PARA DAR A CONOCER A JÓVENES COMPRENDIDOS ENTRE 16 A 26 AÑOS, TEMAS DE CONFLICTO IDEOLÓGICO QUE ANALIZA E INFORMA AFI JOVEN GUATEMALA**. Así mismo solicito que el Ms.C. Rualdo Anzueto sea quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,



Leslie Estephania Duarte Castro
18004099



Ms.C. Rualdo Anzueto
Asesor



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala 14 de mayo de 2021

Señorita:
Leslie Estephania Duarte Castro
Presente

Estimada Señorita Duarte:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **DISEÑO DE INTERFAZ DE APLICACIÓN NATIVA, PARA DAR A CONOCER A JÓVENES COMPRENDIDOS ENTRE 16 A 26 AÑOS, TEMAS DE CONFLICTO IDEOLÓGICO QUE ANALIZA E INFORMA AFI JOVEN GUATEMALA**. Así mismo, se aprueba al Ms.C. Rualdo Anzueto, como asesor 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, 06 de agosto de 2022

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 INTERFAZ DE APLICACIÓN NATIVA, PARA DAR A CONOCER A JÓVENES COMPRENDIDOS ENTRE 16 A 26 AÑOS, TEMAS DE CONFLICTO IDEOLÓGICO QUE ANALIZA E INFORMA AFI JOVEN GUATEMALA**. Presentado por la estudiante: Leslie Estephania Duarte Castro, con número de carné: 18004099, 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,

Ms.C. Rualdo Anzueto
Asesor



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 09 de diciembre de 2022

Señorita
Leslie Estephania Duarte Castro
Presente

Estimada Señorita Duarte:

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, 27 de enero de 2,023

Licenciado

Leizer Kachler

Decano FACOM

Universidad Galileo

Presente.

Señor Decano:

Le informo que la tesis: ***DISEÑO DE INTERFAZ DE APLICACIÓN NATIVA, PARA DAR A CONOCER A JÓVENES COMPRENDIDOS ENTRE 16 A 26 AÑOS, TEMAS DE CONFLICTO IDEOLÓGICO QUE ANALIZA E INFORMA AFI JOVEN GUATEMALA***, de la estudiante Leslie Estephania Duarte Castro, 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, 18 de abril de 2023

Señorita:
Leslie Estephania Duarte Castro
Presente

Estimada Señorita Duarte:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE INTERFAZ DE APLICACIÓN NATIVA, PARA DAR A CONOCER A JÓVENES COMPRENDIDOS ENTRE 16 A 26 AÑOS, TEMAS DE CONFLICTO IDEOLÓGICO QUE ANALIZA E INFORMA AFI JOVEN GUATEMALA. GUATEMALA 2023.** Presentado por la estudiante: Leslie Estephania Duarte Castro, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciada en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Dedicatoria

Mi proyecto va dedicado principalmente a Dios, quien fue que abrió las puertas para la oportunidad de estudiar mi educación superior y avanzar, año con año, hasta llegar a la culminación de mi carrera.

A mis padres, quienes me dieron el apoyo económico y emocional en mi etapa como estudiante y por motivarme con su ejemplo a alcanzar mis metas en base a la perseverancia y el esfuerzo en cada cosa que realizo.

A mis referentes de diseño, quienes influyeron en gran parte de mi carrera como diseñadora y me motivó a buscar la excelencia en mis trabajos y confiar en mí misma como persona y como profesional.

A mis catedráticos, que con sus enseñanzas y su atención me ayudaron a alcanzar muchas metas como diseñadora y a ser mejor para ser buena representante de mi profesión.

Resumen

A través del acercamiento con La Familia Importa – AFI – Joven se identificó que no cuenta con una interfaz de aplicación nativa para dar a conocer a jóvenes comprendidos entre las edades de 16 a 26 años, temas de batalla cultural que aborda La Familia Importa - AFI- Joven Guatemala.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo: Diseñar interfaz de aplicación nativa para dar a conocer a jóvenes comprendidos entre las edades de 16 a 26 años, temas de conflicto ideológico que analiza e informa AFI Joven Guatemala.

Se realizó una herramienta de validación para conocer la percepción del cliente, grupo objetivo conformado por jóvenes de 16 a 26 años y expertos en las áreas de comunicación y diseño.

El resultado obtenido fue que se logró recopilar información relacionada a los servicios de formación, capacitación y voluntariado que brinda AFI Joven, para definir el contenido de la interfaz de aplicación nativa, Se recomendó buscar la simplicidad en el diseño de la interfaz para que el usuario pueda utilizarla de una manera fácil e intuitiva.

Para efectos legales únicamente la autora LESLIE ESTEPHANIA DUARTE CASTRO, es responsable del contenido de este proyecto ya que es una investigación científica y puede ser motivo de consulta por estudiantes y profesionales.

índice

Capítulo I: Introducción.....	1
Capítulo II: Problemática.....	3
Capítulo III: Objetivos de diseño.....	10
Capítulo IV: Marco de referencia	12
Capitulo V: Perfil demográfico.....	21
Capítulo VI: Marco teórico.....	24
Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar	40
Capítulo VIII: Validación de técnica	73
Capítulo IX: Propuesta gráfica final	93
Capítulo X: Elaboración, producción, reproducción y distribución	98
Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones	102
Capitulo XII: Conocimiento general.....	104
Capítulo XIII: Referencia.....	106
Capítulo XIV: Anexos	112

Capítulo I: Introducción

Introducción

Con base a lo observado durante el proceso de práctica profesional supervisada en la Empresa AFI Joven Guatemala, se observa la carencia del diseño de interfaz de una nueva aplicación nativa.

Se busca solucionar la problemática de censura ideológica que se genera en la plataforma digital de Facebook e Instagram y por ello, surge como solución la aplicación nativa.

Para proceder el desarrollo del proyecto se hace una investigación que oriente y respalde la propuesta final, realizando bocetos y pruebas en prototipos.

Se deben investigar las nuevas tendencias relacionadas con aplicaciones, la imagen gráfica para crear los iconos y las opciones dentro de la aplicación para que los usuarios de iLife App utilicen una interfaz sencilla y que facilite la experiencia de navegación dentro de la aplicación digital.

Se realiza una validación técnica que busca evaluar de forma cualitativa y cuantitativa la efectividad de la aplicación nativa. Con este proyecto se espera contribuir a que el grupo de personas visualicen el contenido sobre el movimiento ProVida en la batalla cultural y se informen de manera interactiva.

Capítulo II: Problemática

Capítulo II: Problemática

La asociación AFI Joven se encarga de la formación, capacitación y voluntariado de los jóvenes en temas relacionados con conflicto ideológico. Actualmente utilizan sus redes sociales para difundir y dar a conocer dichos temas para mantener informados a los jóvenes.

La problemática que presenta la Asociación es que no puede compartir este tipo de contenido en las redes sociales, ya que se le restringe y censura. Es por ello, que AFI Joven necesita una aplicación nativa que le permita dar a conocer estos temas.

2.1 Contexto

AFI Joven Guatemala surge por la necesidad de expandir el conocimiento en conflicto ideológico con ciertos principios y valores; y que de esta manera los jóvenes tengan un soporte moral, de conocimiento y la verdad en este tiempo de engaño universal.

Se establece una reunión con la cliente, Isabella Henández, coordinadora y directora de AFI Joven, quien menciona que la censura de su contenido es alarmante para la libertad de expresión, los términos y políticas se regulan o moderan para aceptar y rechazar contenido que no beneficie a la plataforma.

Es entonces cuando se presentan inconvenientes en las redes sociales, ya que no se les permite compartir contenido, porque la mayor parte de las publicaciones son restringidas y censuradas.

Este contenido es sobre conflicto ideológico, por ende, La Familia Importa AFI Joven se limita a publicar contenido. En las plataformas de Facebook, Instagram y Twitter se minimizan los públicos y no les llega esta información fundamental, por lo que no tiene tanta difusión por moderación y algoritmos establecidos de temas por parte de las plataformas de redes sociales.

Se llega a la conclusión que se debe diseñar una interfaz de aplicación nativa para difundir y comunicar a los jóvenes estos temas de batalla cultural, asimismo, ellos tienen libertad de expresión en esta plataforma mediante contenido libre. Por lo tanto, esta aplicación nativa tiene como fin fomentar principios y los valores para una sociedad correcta en donde se hable la verdad.

2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño

En la asociación La familia Importa -AFI Joven - no se cuenta con el diseño de una interfaz de aplicación nativa que permita dar a conocer a jóvenes de 16 a 26 años acerca de temas de conflicto ideológico.

2.3 Justificación

Para sustentar de manera consistente las razones por las que se considera importante la problemática y la intervención del comunicador – diseñador, se justifica la propuesta a partir de cuatro variables:

2.3.1 Magnitud

De acuerdo con el estudio realizado en el 2018, por el Instituto Nacional de Estadísticas - INE-, la República de Guatemala está conformada con una población de 16,346,950, constituido por 8,050,547 de hombres, lo cual representa a un 49.5% y 8,296,403 millones de mujeres, lo cual representa a un 57.5%.

En la ciudad de Guatemala, habitan 3,573,179.246 personas, pero considerando su zona metropolitana de acuerdo con el Instituto Nacional de Estadística, está constituido por 1,746,162 hombres (48.65%) y 1,827,017 mujeres (51.35%).

El Censo Nacional de Población (2019) y VII de Vivienda (2019) revelan que el 62 por ciento de la población censada de siete años en adelante utiliza un teléfono móvil. De acuerdo con el XII Censo Nacional de Población y VII de Vivienda, eso significa que son 7.75 millones de personas.

En AFI Joven están integrados 600 jóvenes, el 49% está conformado por mujeres y el 51% está conformado por hombres, se trabaja bajo 6 comisiones: redacción (18 integrantes), marketing (44 integrantes), voluntariado (54 integrantes), recaudación de fondos (21 integrantes), formación (41 integrantes) y voceros (29 integrantes).

La Familia Importa AFI Joven es la única asociación ubicada en la ciudad capital, zona 14. Brindan formación y capacitación al mes en plataforma virtual, cada grupo está conformado por 30 personas, el 64.5% de las personas pertenecen al sexo femenino y el 35.5% pertenecen al sexo masculino, como resultado anual de participación por sexo.

La formación y capacitación se dividen en 2 días de cada semana del mes, lo que representa un total de 180 jóvenes formados al año y con certificación que respalda su participación, AFI Joven desde el 2020 ha formado a más de 500 personas de la capital. Con la aplicación nativa se pretende llegar a 1,000 por año.

Figura 1

Gráfica de la magnitud



2.3.2 Vulnerabilidad. Actualmente, AFI Joven cuenta con redes sociales de manera activa, que son censuradas por moderadores de estas y no garantiza que más jóvenes puedan acceder al material que se publica en las distintas redes sociales. Por lo tanto, es necesario crear una interfaz de aplicación nativa donde se puedan publicar los temas de conflicto ideológico y formación, que quiere dar a conocer al grupo objetivo.

2.3.3 Trascendencia. Es importante diseñar una interfaz de aplicación nativa para que AFI Joven, pueda publicar sus artículos y su contenido sin restricción. Al diseñar la aplicación, las personas que siguen a la Asociación en Facebook e Instagram, podrán acceder a la información sin ninguna censura ideológica. De manera que el diseño sea visualmente entendible, llamativo y legible para todos.

2.3.4 Factibilidad. Este proyecto es factible, ya que AFI Joven cuenta con el recurso humano, organizacional, económico y tecnológico para la elaboración del material audiovisual.

2.3.4.1 Recursos Humanos. La asociación cuenta con el capital humano necesario, se dispone de varias personas voluntarias en 6 comisiones, que están conformadas por voluntariado, redacción, marketing, voceros, formación

2.3.4.2 Recursos Organizacionales. La directora general de AFI Joven, autoriza a los coordinadores para que brinden toda la información y apoyo que se necesite para realizar este proyecto.

2.3.4.3 Recursos Económicos. En – AFI Joven- se cuenta con un presupuesto que permite la elaboración, producción, reproducción y distribución de este proyecto con un monto de Q.12,000.00.

2.3.4.1 Recursos Tecnológicos.

Para el desarrollo de este proyecto se cuenta con equipo:

- Software de diseño
- Adobe illustrator
- Adobe XD
- Computadora Laptop
- Ipad Pro
- Sketchbook
- Internet

Capítulo III: Objetivos de diseño

Capítulo III: Objetivos de diseño

3.1 Objetivo General

Diseñar interfaz de aplicación nativa para dar a conocer a jóvenes comprendidos entre las edades de 16 a 26 años, temas de conflicto ideológico que analiza e informa AFI Joven Guatemala.

3.2 Objetivos específicos

Recopilar información relacionada a los servicios de formación, capacitación y voluntariado que brinda AFI Joven para definir el contenido de la interfaz de aplicación nativa.

Investigar información relacionada a términos, conceptos, teorías y tendencias de diseño de interfaz de aplicaciones nativas para desarrollar de manera eficaz la propuesta gráfica de este proyecto.

Crear los íconos con base a la línea gráfica de AFI Joven – La Familia Importa- para que los usuarios identifiquen fácilmente dentro de la aplicación nativa, los servicios e información que ofrece.

Aplicar la paleta de colores de manera adecuada para lograr uniformidad en el diseño de la aplicación nativa.

Capítulo IV: Marco de referencia

Capítulo IV: Marco de referencia

4.1 Información general del cliente

Empresa: La Familia Importa AFI Joven

Nombre del cliente: Isabella Hernández

Teléfono: +502 5103-3491

E-mail: isa.hernandez.figueroa.36@gmail.com

4.2 Antecedentes.

AFI Joven es el brazo juvenil de la Asociación La Familia Importa AFI. Se fundó el 16 de Mayo del 2020 para expandir el movimiento Provida en donde reúne jóvenes de cualquier credo, nivel socioeconómico y profesión, siempre y cuando comulguen con los principios AFI.

4.3 Misión.

Formar jóvenes líderes que defiendan de manera respetuosa y correcta la vida y su protección desde cualquier ámbito de la sociedad, demostrando así nuestro potencial y compromiso para lograr una mejor Guatemala.

No pararemos. Actuaremos de manera activa, constante y profesional a través de la participación en iniciativas sociales que busquen la defensa de la vida en todos sus aspectos como:

- Prevención de abuso sexual
- Formación en sexualidad y afectividad
- Acompañamiento a madres y familias

- Observación de procesos de adopción
- Pronunciamientos y acciones ante iniciativas de ley o movimientos contrarios a nuestros valores

Visión.

Ser la organización de jóvenes ProVida más influyente y grande de Guatemala, convirtiéndonos en la fuente de formación primordial para quienes deseen unirse a la causa. Queremos ser líderes de opinión; ser quienes emprendan acciones tangibles de beneficio para nuestro país.

Seremos el movimiento pionero y referente en activismo ProVida, ya que tendremos gran poder de organización para promover la defensa de la vida de la mano de Asociación La Familia Importa (AFI).

Historia

AFI Joven es una iniciativa de AFI y, por esa razón, se suscribe a sus reglamentos, órdenes y visión. Es el "brazo juvenil" de la organización. Pueden usar sus instalaciones, equipo, fondos y expertos, tienen independencia visual, digital y de acción para cumplir con sus propias metas.

Pertenece a la Red AFI, el conjunto de organizaciones ProVida, ProFamilia y ProLibertad que trabajan en Guatemala enfocadas en diversas problemáticas, pero que lo hace acorde a la visión de vida, familia y libertad de AFI. Es una red diversa en el buen sentido. Se apoya en cualquier actividad que promuevan otras organizaciones.

Con el programa de proyección social se busca impactar de forma positiva en uno de los grupos más vulnerables de la sociedad guatemalteca: las madres con un embarazo en crisis. Serán voluntarios para ayudar con las entregas, formación a madres y recolección de fondos para el proyecto.

AFI Joven se suscribe al Compromiso Social de la Ola Celeste Americana, firmado el 08 de agosto de 2019. Pertenece a la red de organizaciones de América que utiliza el lema "Salvemos Las 2 Vidas" y que potencia el pañuelo celeste como bandera insignia del movimiento ProVida. Celebra el Día Internacional de Acción por las 2 Vidas cada 8 de agosto.

4.6 Servicios.

Activismo. Aprenderemos a defender la vida con argumentos científicos, estadísticas y hechos. Los argumentos están de nuestro lado. Conoceremos cómo se mueven los grupos abortistas en el mundo y tendremos un panorama claro del movimiento antivida en Guatemala.

Nuestros miembros organizan, participan y apoyan marchas, plantones y actividades de incidencia civil y política para defender la vida de quienes atentan contra este derecho. Los jóvenes de AFI Joven mantienen comunicación con funcionarios de gobierno, activistas y empresarios. Están enterados de todo el acontecer nacional.

Formación. Cuando nos pregunten y ataquen, sabremos qué decir y cómo decirlo. Para ello, manejaremos un pénsun básico que todo miembro de AFI Joven debe aprender.

Proyección Social. "¿Qué hacen los ProVida?"

¡Ayudamos y apoyamos a la niñez, la adolescencia y la maternidad!

A través del proyecto de AFI, Latiendo Juntos, que beneficia a madres con embarazos en situaciones de vulnerabilidad, los miembros de AFI Joven recolectan víveres, asisten a las entregas de los kits de maternidad y se comprometen a brindar capacitaciones a las colaboradoras fijas del proyecto.

Los voluntarios también participan en otras actividades y voluntariado, pueden ser iniciativas propias o actividades de ayuda social de otras organizaciones.

Nuestros miembros también acuden a foros, congresos y actividades de índole internacional. Aprovechan el estatus consultivo con el que cuenta AFI en la Organización de Estados Americanos (OEA) y en la Organización de Naciones Unidas (ONU).

4.7 Delimitación geográfica.

Departamento de Guatemala, Guatemala.

4.8 Grupo Objetivo

Jóvenes comprendidos entre las edades de 16 a 26 años, temas de batalla cultural que aborda La Familia Importa - AFI- Joven Guatemala. Guatemala, Guatemala.

4.9 Principal beneficio al Grupo Objetivo

Formación en temas acerca de conflicto ideológico. Capacitación para expresar sus ideas y participar en campos donde sea conveniente promover temas sobre batalla cultural.

4.10 Competencia

- Choose Life
- Fundación pasos por amor
- Red Vida
- Por la Vida

4.11 Organigrama Maestro

ORGANIGRAMA MAESTRO



4.11.1 Organigrama Funcional

ORGANIGRAMA FUNCIONAL



4.12 FODA

FODA

<p>Fortalezas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comisiones de Marketing, formación, voceros, redacción. - Seriedad, honestidad, liderazgo. - Convocatorias - Aliados estrategicos 	<p>Debilidades</p> <ul style="list-style-type: none"> - Falta de comunicación con empresarios o donantes. - Expansion internacional - Falta de fondos economicos - Crecimiento progresivo
<p>Oportunidades</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vision de familia, adolescencia y vida en los sectores nacionales. - Apoyo de organizaciones Provida y Profamilia - Movimiento llamativo y valorado por mas personas. 	<p>Amenazas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Censura a nivel nacional. - Poca predisposición a donación. - Pocos recursos financieros para campañas. - Competencia

F	O
D	A

4.13 Posicionamiento. Para los jóvenes que no tienen conocimiento de la Batalla cultural y Provida, AFI Joven se pone a disposición para el apoyo de su formación sobre temas de familia, Vida, libertad y verdad.

A lo largo del tiempo 180 jóvenes se han formado en temas ProVida y ProFamilia con el pensum "AFI Joven", se hacen miembros de otros departamentos del país, como Chiquimula, Alta Verapaz y Quetzaltenango, al igual que de otros países centroamericanos, como El Salvador.

Se tiene funcionando 6 comisiones de trabajo: voluntariado, fundraising, voceros, marketing, redacción y formación.

Apoyo social en "Latiendo juntos", programa de la Asociación La Familia Importa, que ayuda a madres embarazadas y a familias en necesidad.

4.14 Objetivo de comunicación. Organizar e integrar a la población ProVida de Guatemala en diferentes asociaciones y organizaciones que permitan presentar una voz más sólida al movimiento en diferentes sectores.

Informar y crear sistemas propios de información política, actualizado con perspectiva ProVida, ProFamilia y ProValores para contrarrestar la labor desinformativa de los principales medios de comunicación.

Influenciar a la participación, crear herramientas y espacios a través de los cuales la población ProVida pueda movilizarse y hacer una presión política más efectiva.

4.15 Mensaje clave a comunicar. Movimiento Provida

4.16 Estrategia de comunicación. Marketing de contenidos, Marketing en RRSS, Email Marketing.

4.17 Reto del diseñador. A través del diseño estratégico de una aplicación nativa, se pretende crear una aplicación que muestre los diferentes temas mediante herramientas y secciones para formar y transmitir el mensaje ProVida, juntamente con información, artículos y documentos para hacer conciencia mediante material gráfico sobre estos temas, mostrando unidad visual, atractiva y funcional para el usuario.

4.18 Materiales a realizar.

Diseño de interfaz de aplicación nativa

4.19 Presupuesto.

Q 3,000

4.20 Logotipo de la empresa o entidad.

4.20.1 Isologo.



4.20.2 Paleta de colores.



#f6668a



#f6d347



#33c1d6



#ffffff

4.20.3 Tipografías:

Raleway Heavy
Raleway Heavy
Raleway Heavy

A B C D E F G H I J
K L M N O P Q R S
T U V W X Y Z

thank autumn font

Capítulo V

Capítulo V

El grupo objetivo hacia el cual va dirigido el proyecto está conformado por personas entre 16 a 26 años, que asisten a las diferentes capacitaciones que son impartidas AFI Joven, que brinda formación de la ciudad de Guatemala, Guatemala.

Con el fin de obtener más información, se realiza una encuesta a diferentes personas que se capacitan, siguen y conocen de AFI Joven.

5.1 Perfil geográfico

Guatemala, situada en América Central, tiene una superficie de 108.890 Km². Guatemala, con una población de 17.613.000 personas, se encuentra en la posición 66 de la tabla de población, compuesta por 196 países y tiene una densidad de población de 162 habitantes por Km².

El territorio se encuentra integrado por 22 departamentos, los cuales se dividen en 340 municipios. Su capital es la Ciudad de Guatemala.

Guatemala es un país multicultural cuya historia ha estado dividida entre períodos de gobiernos democráticos y períodos de guerra civil y juntas militares. El país emergió de una guerra de 36 años tras la firma de los Acuerdos de Paz en 1996.

5.2 Perfil demográfico

Nivel socio económico: dentro del registro socio económico se identificaron 3 niveles. El 62% de las personas pertenecen al nivel D1, el 35% de las personas pertenecen al nivel C3 y el 2% de las personas pertenecen al nivel socioeconómico C2.

Nivel educativo: diversificado y universitario.

Sexo: femenino y masculino, según los datos obtenidos a través de la encuesta realizada a las entidades públicas, un 80.0% de las personas pertenece al género masculino y un 20.0% pertenece al género femenino.

5.3 Perfil psicográfico

Jóvenes conservadores liberales de derecha, sus valores son mayoritariamente de moral cristiana y judeocristiana. La postura de los jóvenes conservadores consiste en la protección de la familia, la vida y la familia, procurando que el orden y la ley rija al gobierno, para mantener una sociedad llena de valores.

5.4 Perfil conductual

Buscan ser agentes de cambio como ciudadanos del país para promover valores conservadores para guiar sus leyes y el orden del país, ya que fomentando la importancia de los valores en la familia, en el trabajo y en la vida para dar un gran ejemplo ante la sociedad.

Capítulo VI: Marco teórico

Capítulo VI: Marco teórico

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio

6.1.1 Asociación No lucrativa. Las asociaciones no lucrativas son organizaciones cuyo único fin es la consecución de un objetivo que en ningún caso será de carácter económico. Aunque su figura jurídica suele ser propiamente la de asociación, es posible que también aparezcan como fundaciones, mutualidades o también cooperativas, reinvertiendo el excedente de su actividad en todo tipo de obras sociales.

Son varias las características que este tipo de asociaciones han de cumplir. Por ejemplo, tienen que poseer una estructura interna adecuada, así como estabilidad en sus objetivos, límites organizativos y también un documento que acredite su constitución. (Entidad no lucrativa (2010) Guías jurídicas)

6.1.2 Organización. Es un ente o institución que se conforma por un conjunto de personas que se han unido para alcanzar metas y objetivos determinados. Las organizaciones deben estar formadas por dos o más integrantes, para que mediante la cooperación y coordinación en conjunto sea eficaz y productiva.

Existen diferentes factores que determinan a una organización, una de ellas es que sea una institución social, posteriormente establecer una planificación concreta y sus objetivos para alcanzar. La estructura organizacional debe estar reforzada para diversos niveles de complejidad y como base, las personas que los conforman deben tener recursos para dicha organización. (S. (2018) Significado de Organización. Significados)

6.1.3 Organización Provida. Se encargan de promover y defender el valor de la vida desde la concepción, trabajan para brindar ayuda a mujeres de bajos recursos o mujeres en desesperación que quieren someterse a un aborto, su fin es que la madre y su hijo tengan el apoyo tanto económico y psicológico para salir adelante.

Se integra por personas e instituciones de todo el país que promueve y defiende 3 pilares fundamentales: la vida, la familia y las libertades.

Defienden la vida desde la fecundación hasta la muerte natural, y luchan para que los bebés dentro del vientre y sus madres sean respetados, cuidados y valorados por la sociedad, las instituciones y los políticos. Abogan por el primer derecho humano: el derecho a la vida. (Wikipedia, la enciclopedia libre. (2021) *Provida*)

6.1.4 Movimiento Provida. Es la posición moral y política que reafirma el derecho a la vida principalmente con respecto al nacimiento de los seres humanos sin importar las circunstancias, entre otros, este movimiento se opone a las prácticas como la eutanasia y a las investigaciones con células madre embrionarias o pruebas con fetos. Este movimiento también defiende a la familia, el matrimonio y la libertad.

El objetivo de este movimiento es promover y defender el valor de la vida, fomentar la ayuda a mujeres que por falta de apoyo y por desesperación, están en riesgo de someterse a un aborto; Para lograr que tanto la madre como el bebé puedan salir adelante. (Movimiento ProFamilia (2009) Movimiento Pro familia Pro vida)

6.1.5 Conservadurismo. Es la ideología política que tiene como fundamento el orden, la moral y la tradición ante leyes o derechos esenciales, también se opone a políticas progresistas porque tiene riesgos y consecuencias fatales.

En el conservadurismo se protege la vida, los valores, matrimonio monógamo, propiedad privada, libertad de expresión y libertad de culto.

El conservadurismo es una ideología política ubicada en el hemisferio derecho. Los conservadores son personas que tienden a tener orden, leyes y orden. Por lo tanto, los conservadores defienden las tradiciones y costumbres y evitan los cambios políticos que podrían cambiar el status quo.

Además de la oposición al liberalismo, los conservadores se oponen al progresismo porque apoyan la moral. Defienden los valores religiosos y familiares de toda la población. Pero con el tiempo, los conservadores han apostado por la liberalización de los mercados actuales de los grandes comerciantes proteccionistas. (S. (2018) Significado de Conservadurismo. Significados)

6.1.6 Batalla Cultural. Es el conflicto ideológico que mantienen grupos sociales, donde luchan por valores, creencias y prácticas determinantes dependiendo de su postura ideológica y su inclinación política. En la batalla cultural existen desacuerdos sociales que peligran los valores sociales y el enfoque de cada persona es distinto. (Laje, A. (2021) La batalla cultural)

6.1.7 Activismo Provida. Promueve y defiende la vida desde la fecundación, así mismo presentan argumentos científicos, genéticos, biológicos, bio-éticos y filosóficos que reivindican la vida desde su inicio. Se difunde por medio de Redes Sociales, vallas publicitarias, marchas y TV. (Movimiento ProFamilia (2009) Movimiento Pro Familia Pro Vida)

6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño

6.2.1 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación

6.2.1.1 Comunicación. Es el proceso en cual se transmiten y expresan ideas, sentimientos o información, mediante el cual consiste en la transmisión o el intercambio de mensajes entre emisores y receptores. El código es un sistema de signos y reglas que se fusionan y se complementan, así mismo, el código debe llegar a un canal de comunicación que es el medio con el cual se transmite la información.

El proceso de comunicación es fundamental para la vida social. El proceso de comunicación permite a las personas organizarse, expresarse, compartir información entre sí, construir relaciones y llegar a un consenso. La comunicación puede tener lugar de diversas formas, ya sea verbalmente o mediante el lenguaje corporal o señales no verbales.

Por tanto, el término comunicación se utiliza para referirse a una conexión entre dos puntos. Por ejemplo, un medio de comunicación entre dos ciudades o un medio técnico de comunicación (comunicación). El objetivo es enviar un mensaje que genere nuevos conocimientos al destinatario e integrarlo en su sistema de creencias, cumplen este propósito.

(Santos Garcia, D. (2012). Fundamentos de la comunicación)

6.2.1.2 Comunicación Organizacional. Son acciones, procedimientos y tareas que se hacen para transmitir o recibir información mediante diversos canales y medios, métodos y técnicas de comunicación tanto interna como externa con el fin de alcanzar los objetivos de una asociación, empresa u organización.

En la comunicación organizacional se desarrollan estrategias de productividad y comunicación interna que permiten obtener sus objetivos en recursos humanos con sus empleados, logrando con éxito o fracaso de su empresa u marca.

Por lo tanto, en las organizaciones es fundamental que la información sea recibida de parte del personal, en donde el desarrollo de cada empleado sea eficaz aunque se presenten retos y necesidades en el exterior.

(Editorial Grudemi. (2021) Comunicación organizacional. Enciclopedia Económica)

6.2.1.3 Comunicación Interactiva. La interacción supone, desde el punto de vista de la comunicación, que las reacciones ocurren durante el proceso de comunicación, donde el emisor y el receptor intercambian información y producen una respuesta entre los dos elementos de la comunicación.

La comunicación es interactiva no solo en la relación entre emisor y receptor sino también con la información misma, las herramientas de interacción entre emisores y receptores son más eficientes y fáciles de usar que los medios de comunicación tradicionales.

6.2.1.4 Comunicación Social. En la sociedad del conocimiento y la tecnología, el desarrollo de la sociedad está íntimamente relacionado con la comunicación social, se considera lo más importante para el crecimiento humano y para el desarrollo al tipo de comunicación que debe ser dirigida propositiva y sistemáticamente planificada para el cambio social, institucional e individual.

En el contexto de la tecnología, permite que personas de diferentes grupos sociales de la sociedad intercambien información e ideas de manera activa y efectiva.

6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados con el diseño

6.2.2.1 *Diseño.* La palabra diseño tiene una definición muy amplia ya que se aplica de formas diferentes a muchas áreas del conocimiento humano según W. Wong (1991). Es un proceso de planificación creativa que requiere soluciones a problemas específicos, especialmente en tecnología, industria, arquitectura, telecomunicaciones y otros campos relacionados.

Es un concepto que considera la forma, apariencia, función, operabilidad y vida útil como factores fundamentales en el diseño gráfico. Los diseñadores crean objetos físicos, gráficos o de otro tipo que tienen un propósito específico preestablecido.

El diseño es fundamental en la vida, porque mediante esta disciplina se expresan todas las ideas, conceptos, emociones y sentimientos. Es un arte que impacta a nivel de masas, esto permite que se difundan conocimientos, ideas o inquietudes que existen en el mundo.

6.2.2.2 *Diseño gráfico.* El diseño gráfico puede incluir señales como las letras del alfabeto o puede ser parte de un sistema más grande, como las señales de tráfico. La imagen está formada por un conjunto de elementos gráficos como líneas y puntos fotográficos. El diseño gráfico indica B. Gómez-Palacio (2010), es el arte de visualizar un proyecto visualmente y esto permite que las personas puedan presenciar y observar este arte.

Teniendo en cuenta los aspectos visuales dominantes de la cultura moderna, esta es una de las áreas más importantes del diseño en la actualidad. En el diseño podemos llevar a cabo la creación y proyección de objetos gráficos como ilustraciones, maquetaciones, logotipos, imágenes y tipografías.

El diseño gráfico es fundamental para muchas industrias y medios de comunicación, funciona en términos de estética, comunicación y simbolismo.

6.2.2.3 Composición. En el espacio visual se ajustan y combinan varios elementos gráficos preseleccionados para dar significado y transmitir un mensaje claro y conciso al lector o espectador. Se muestra cuando la línea horizontal se destaca en la imagen y representa equilibrio y tranquilidad.

Según A. Sotoca (2015) se presentan elementos gráficos indispensables para una composición, como la claridad, sencillez, armonía, y contraste. Los elementos que forman parte de la composición conservan similitudes entre sí y estos factores son efectivos para evitar la ambigüedad de configuración e influir en lo contrario.

Representa caracteres de diversas formas y estructuras que se utilizan para mostrar mensajes en formato de texto. Otros gráficos: menciones logotipos, iconos, etc. Imagen de ilustración Todos los demás elementos visuales que pueden transmitir un mensaje.

6.2.2.4 Diseño de interfaces de aplicaciones Según S. Guthals (2018) es el proceso de creación de interfaces en software o dispositivos computarizados con un enfoque en apariencia, diseño y estilo. Las interfaces de usuario son las herramientas de acceso donde interactúan con los diseños elaborados para experimentar la comodidad, funcionalidad y estructura.

El diseño de la interfaz de usuario es fundamental para construir la parte visual y funcional de la experiencia del usuario; los usuarios son muy estrictos para juzgar los diseños en cuanto a usabilidad y factibilidad.

Los diseñadores se centran en construir interfaces que los usuarios encontrarán altamente utilizables y eficientes. Por lo tanto, una comprensión profunda de los contextos en los que se encontrarán los usuarios al hacer esos juicios es crucial.

6.2.2.5 Adobe Illustrator. Adobe (2020), Adobe Illustrator es una aplicación de escritorio especializada en el diseño de arte vectorial y elementos gráficos para la mayoría de los tipos de dispositivos, y admite diseños modificados, dibujos profesionales, diseños web, gráficos móviles, interfaz web o diseño de películas.

Pueden denominarse imágenes digitales. Imágenes vectorizadas y mapas de bits (o mapas de bits). Una imagen vectorizada o vectorizada formada por puntos en el espacio virtual que se conectan entre sí mediante rutas y luego se rellenan para obtener una imagen consistente y de alta calidad independientemente del tamaño.

Un mapa de bits o mapa de bits es una imagen basada en una cuadrícula ortogonal coloreada, la más pequeña de las cuales es un número de pequeños cuadrados llamados píxeles.

6.2.2.6 Adobe Photoshop. Adobe (2020), Photoshop es una de las mejores herramientas que se utiliza para la edición de imágenes y perfección de fotografías.

Es utilizado por profesionales visuales como diseñadores gráficos, fotógrafos, diseñadores web e ilustradores digitales. Debido a la popularidad del diseño y la fotografía, se acuñó el término "photoshop" para referirse a cualquier proceso de edición de imágenes, ya sea que se realice en Adobe Photoshop.

En Adobe Photoshop se modifican, editan y perfeccionan los píxeles de las imágenes y fotografías, mediante este programa muchas revistas, agencias de modelaje y televisión han editado sus materiales para crear un gran impacto.

Por lo tanto, Adobe Photoshop es considerado el mejor programa de diseño gráfico para edición de fotografías.

6.2.2.7 Adobe XD. Adobe (2020), también conocido como Adobe Experience Design, es una herramienta de edición gráfica que se utiliza para crear interfaces. Este es un programa completamente especializado para diseñar y crear prototipos de aplicaciones web.

Es una herramienta de presentación de bocetos, los diseñadores pueden integrar todas las herramientas que se encuentran en otros programas de Adobe en una, lo que permite a los diseñadores acceder a la experiencia de navegación de la web con márgenes mínimos de error y tiempo de inactividad.

Con este tipo de herramienta siempre puede usarla para atraer a más clientes sin la necesidad de que alguien está realmente detrás del proceso. Todo lo anterior crea mejores relaciones entre marcas y clientes y mejora el SEO.

6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencia

6.3.1 Ciencias

6.3.1.1 Semiología. La sociología tiene muchas sucursales en los campos de las actividades políticas, educación, urbana, arte, religión, industria, entre otros.

La semiótica es una de las ciencias que se enmarca en el estudio de la comunicación, se encarga de analizar los diferentes tipos de signos y símbolos creados por el hombre para la comunicación, sus significados y símbolos.

Al hablar, escribir o convertir imágenes en símbolos, las personas envían mensajes a audiencias específicas, lo que permite la comunicación.

Incluso las palabras son símbolos que consisten en letras que permiten que las ideas que existen en la cabeza de alguien se comunican externamente por escrito u oralmente. La tarea de la semiótica es analizar este modo de comunicación y su significado, también pueden variar según culturas, sociedades y países. (Ojeda, A. V. (2019) *Semiología*)

6.3.1.1 Sociología.

La sociología es una ciencia social prominente que estudia las relaciones entre los individuos y las leyes que los gobiernan en la sociedad humana. Los mismos sujetos de investigación son básicamente grupos sociales, entendidos como un conjunto de individuos que viven en diferentes formas de asociación humana en una comunidad. Fue Comte quien llamó a la sociología una ciencia centrada en los hechos sociales.

En la sociología incluyen diferentes métodos y herramientas, observaciones, como se mencionó anteriormente, recopilando datos a través de la investigación y las entrevistas, y finalmente, todo esto que se toma en la tabla para poder tener la capacidad de las tendencias estadísticas de las pruebas o enfoque. Peiró, R. (2021, 13 octubre). *Sociología*.

6.3.1.2 Semiología del diseño.

Podemos definir el diseño gráfico como un proceso de programación, proyección, ajuste, selección y compilación de un conjunto de elementos para crear objetos visuales que transmitan un mensaje específico a la audiencia.

La función principal del diseño gráfico es enviar información específica mediante un elemento gráfico que se brinda al público objetivo a través de diversos medios como volantes, carteles y tríos.

Los signos están compuestos por fenómenos muy complejos y heterogéneos, pero por otro lado tienen en común que transmiten información y valores importantes. Los símbolos se componen de significados y los símbolos que dependen de imágenes espirituales o culturales no siempre contienen imágenes verbales. (Ojeda, A. V. (2019) *Semiología*)

6.3.1.3 *Psicología del color.*

La psicología del color es el estudio del efecto del color en el comportamiento humano, una rama del campo más amplio de la psicología del comportamiento. Los colores tienen la capacidad de estimular o inhibir, crear alegría o tristeza e inducir actitudes negativas o positivas.

Por esta razón, la psicología del color es un área de estudio importante para líderes, empresarios, arquitectos, jardineros, chefs, diseñadores de productos, diseñadores de empaques, dueños de tiendas e incluso aquellos que están considerando remodelar su hogar. Llasera, J. P. (2021, 20 octubre). *Psicología del color.*

6.3.1.3 *Ciencias Sociales.*

Las ciencias sociales son un conjunto de disciplinas encargadas del estudio sistemático de los procesos sociales y culturales que son producto de la actividad humana y las relaciones con la sociedad.

El objetivo de las ciencias sociales es principalmente explicar, comprender e interpretar los fenómenos sociales y los fenómenos humanos como sujetos sociales.

Por otro lado, la noción de "ciencia social" es muy amplia, y según los criterios que recibe, es posible definir qué campos pueden ser considerados como sociedad.

Las ciencias sociales generales se enfocan en el funcionamiento de grupos sociales como la historia y la etnografía. Dentro de una ciencia social en particular, se pueden distinguir los que estudian los grupos sociales y sus estructuras internas (como la economía y la sociología) y los que se enfocan en las estructuras externas (como la geografía) y la demografía.

(Mundo UVG (2021) Ciencias sociales)

6.3.2 Artes

6.3.2.1 Arte Digital. El arte digital es un tipo de expresión artística que se elabora por medio del uso de la tecnología digital o electrónica.

Este tipo de arte se realiza por medio de la creación de imágenes digitales que son el resultado de un proceso en el cual la luz es sustituida por el cálculo matemático que es realizado por medio de una computadora.

El arte digital es el tipo de arte que puede ser entendido como el resultado de un proceso creativo por medio del cual se utilizan una serie de recursos digitales para elaborar la obra artística o para que ésta pueda ser disfrutada por otras personas.

Es entonces toda creación que es realizada por medio de las diferentes tecnologías, procesos y dispositivos digitales, y que abarca áreas como la ingeniería, mecánica, neumática, robótica, biotecnología, electrónica, música, etc.

Podemos decir entonces que el arte digital es un producto de tecnología informática y que esta tecnología a su vez actúa como un instrumento o procedimiento que hace posible crear algo de la misma manera que lo haría un pincel o una espátula.

(Pérez Porto, J., & Merino, M. (2015) Arte digital)

6.3.2.2 Artes visuales

Las artes visuales son formas de arte que dan forma a obras que son principalmente de naturaleza visual, como la cerámica, el dibujo, la pintura, la escultura, el grabado, el diseño, la artesanía, la fotografía, el video, el cine y la arquitectura.

Las artes visuales son un conjunto o un grupo de manifestaciones de arte que tienen una naturaleza visual, con esto se quiere decir, que son expresiones que llegan a las personas por medio de la visión.

Es un término que se encuentra estrechamente relacionado con las cosas que pueden ser apreciadas y observadas a l mismo tiempo. El concepto y el uso de las artes visuales nació cuando finalizó la Segunda Guerra Mundial y fue un término que se usó principalmente para nombrar al grupo de artes que implican con ellas la percepción visual.

Se empezó a desarrollar cuando los artistas provenientes de Europa emigraron hacia Nueva York creando una nueva producción artística con libertad expresiva a finales del siglo XIX. (de Puebla, U. D. V. (2021)

6.3.3 Teorías

6.3.3.1 Teoría del color

La teoría del color es un conjunto de reglas que se aplican a los colores que se aplican independientemente de cómo se expresen, y ayuda a comprender cómo se crean y complementan los colores.

En general, la rueda de colores es donde se "viven" los colores y donde se puede comprender mejor cómo se relacionan los colores entre sí. La rueda de color secuencial dicta la progresión de colores.

La situación del color en los círculos cromáticos es inmutable, y saber dónde colocar varios colores es útil no solo al crear colores, sino también al crear paletas para proyectos visuales. Es una forma eficaz y significativa. (Equipo editorial, Etecé. (2021) Teoría del Color)

6.3.4 Tendencias

6.3.4.1 Simplicidad basada en datos

Un diseño simple, transparente y modular permite una organización armoniosa de la información y concluye que su objetivo principal es brindar, enfatiza la sencillez como tendencia para organizar productos y servicios de manera lógica de acuerdo a las necesidades del consumidor y comprador.

Así mismo, busca soluciones sencillas para estructurar y organizar la información, para facilitar la comprensión y el acceso de los usuarios. IOR Consulting. (2020, 9 diciembre)

6.3.5.1 La importancia de los videos y las imágenes

Según IOR Consulting las disciplinas como la usabilidad, la arquitectura de la información y la estrategia de contenido responsable facilitan a los usuarios la localización y comprensión de la información.

En el diseño de UI/UX se optimizan su uso y distribución, especialmente en la era de la tecnología sin precedentes de sobrecarga de información, el contenido es más fácil de consumir y, por otro lado, más fácil de compartir. (Ver en anexo 1)

Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar

Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar

7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico

A continuación se presenta la aplicación de las ciencias, artes, teorías y tendencias empleadas para la realización del diseño de interfaz de aplicación nativa para “Asociación la Familia Importa -AFI Joven-”.

7.1.1 Semiología. Uno de los elementos utilizados en el diseño de interfaz de aplicación nativa son los iconos como referencia de sitios para redireccionar a los usuarios, los iconos son una herramienta visual poderosa. Cuando se usan correctamente, mejoran la navegación y promueven la satisfacción del usuario. Se busca que los iconos sean claros, reconocibles y estén vinculados a la función o característica que describen.

7.1.2 Diseño Interactivo. Se aplicó en los iconos que direccionan al usuario a otra pantalla, tomando en cuenta la manera de desplazamiento en la aplicación y la funcionalidad que el usuario va encontrar en el momento de acceder a la aplicación, buscando que la interacción sea cómoda y factible para los jóvenes.

7.1.3 Artes visuales. Se utilizó la iconografía aplicada al manual de identidad del cliente, así mismo, la paleta de colores es del manual de identidad. Se buscó hacer un diseño de aplicación amigable a la vista y entendible para que puedan utilizar bien las funciones. También se sabe que hay gráficos básicos y generales para el uso correcto de una aplicación, por lo tanto, el diseño y el arte visual se basó en la referencia del cliente.

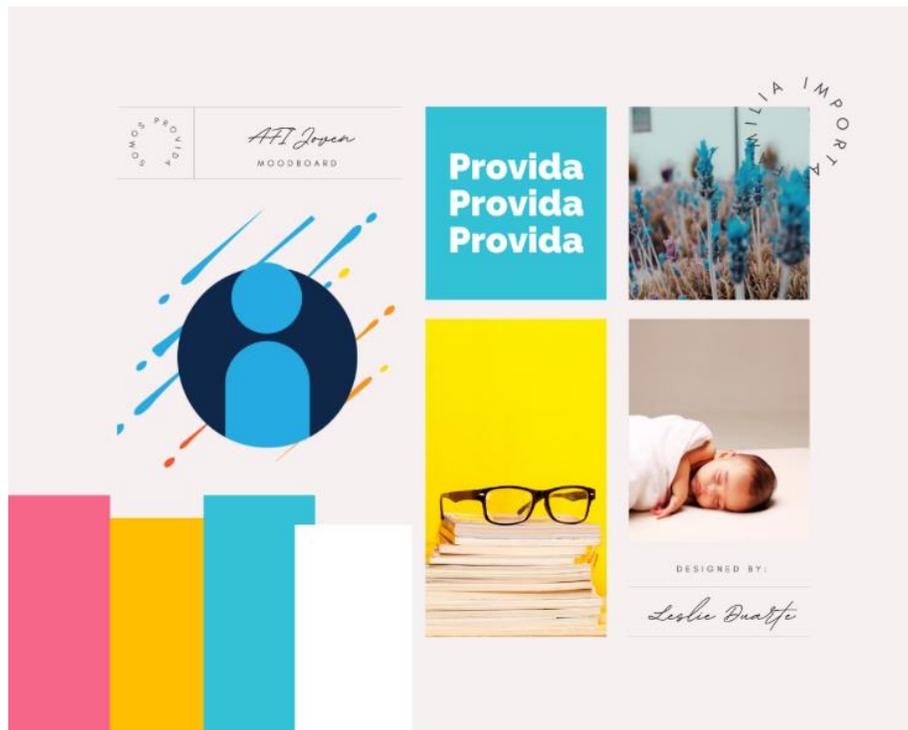
7.2 Conceptualización

7.2.1 Método. Para lograr el concepto en la realización del diseño de interfaz de aplicación nativa para Asociación La Familia Importa -AFI Joven-, se utilizó la técnica que ayuda a la producción de las ideas. Las técnicas utilizadas son:

7.2.1.1 Moodboard. es un tablero de inspiración, representa de manera gráfica y visual todo lo que se relaciona con la marca para utilizarlo como guía para la elaboración del material, para exponer y aterrizar un concepto, una idea o definir una línea gráfica sobre la que trabajar.

Es una herramienta que a priori puede parecer algo simple pero que tiene un poder impresionante y que una vez que te acostumbras a emplear al comienzo del proyecto, te resultará indispensable.

7.2.1.2 Moodboard



7.2.2 Definición del concepto. El concepto de la aplicación móvil es “Somos la generación ProVida”, este concepto hace referencia a la promoción de principios y valores del movimiento ProVida, dando a conocer en la actualidad el movimiento, teniendo en cuenta que todos van a tener acceso a la aplicación nativa.

Listado de sugerencias de concepto:

- Salvemos las 2 vidas
- Las 2 vidas importan
- Las 2 vidas valen
- Somos ProVida

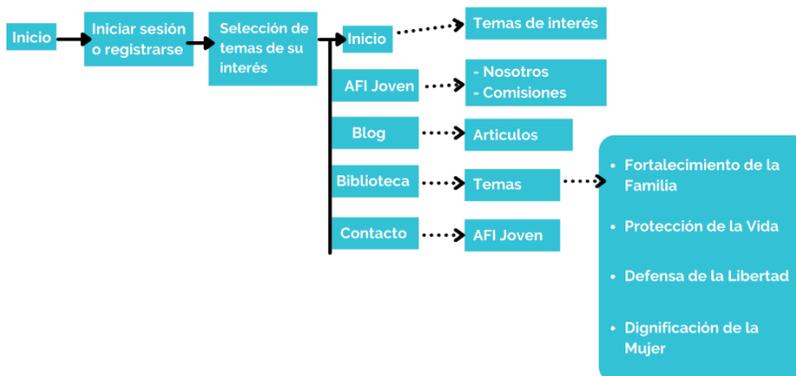
7.3 Bocetaje

7.3.1 Mapa de sitio aplicación nativa. A continuación se presenta el mapa de sitio preliminar de las secciones y contenidos principales a incluir en la aplicación móvil.

7.3.2 Proceso de bocetaje. Diagramación de la interfaz de la aplicación nativa.

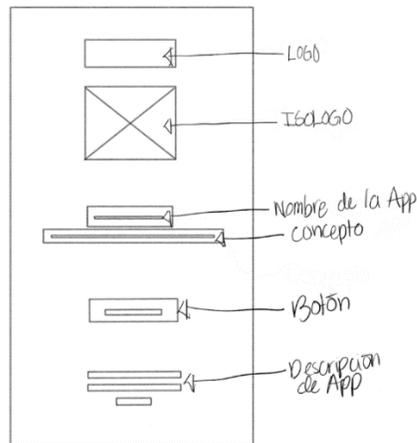
Bocetos de inicio.

7.3.3 Diagramación



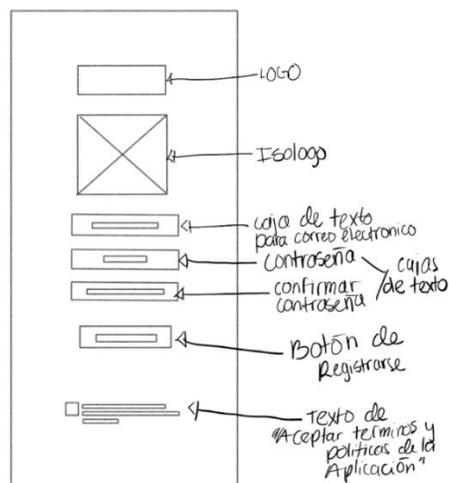
Se elaboraron las primeras líneas y trazos hechos para definir características principales del diseño, texto e imágenes en donde se definió la idea general sobre lo que se quiere hacer.

7.3.4 Boceto inicial de primera página de interfaz de aplicación



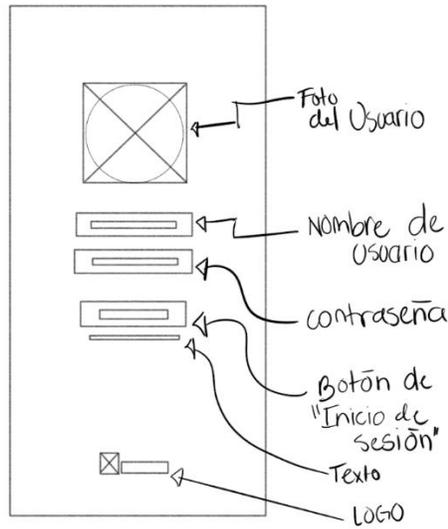
Se hizo la diagramación para ordenar y especificar qué herramienta, texto o imagen se pondrá en las páginas, tomando en cuenta referencias de aplicaciones como guía de estas.

7.3.5 Boceto inicial de segunda página



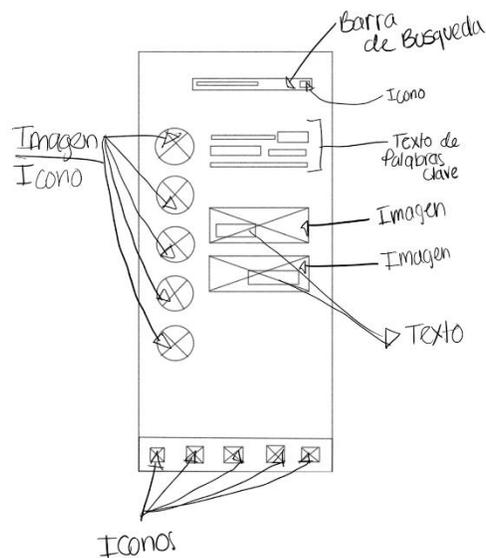
En la parte superior se colocará el logo e isologo, en la parte media estarán las cajas de texto y en la parte inferior estará el texto con un cuadro de selección.

7.3.6 Boceto inicial de tercera página



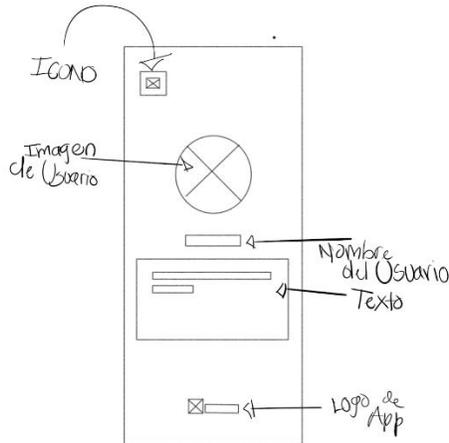
En la parte superior se colocará una imagen, cajas de texto, en la parte media estará ubicado el botón y en la parte inferior se colocará el logo de la aplicación.

7.3.7 Boceto inicial de cuarta página



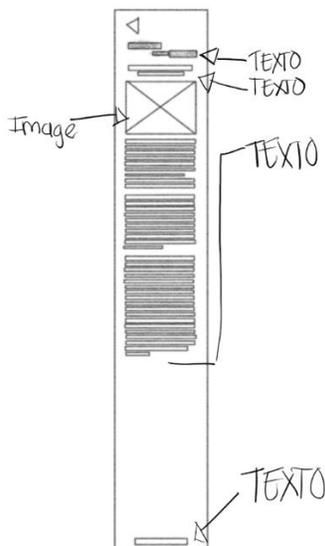
En la parte superior se colocará una barra de búsqueda y abajo de la misma habrá texto, menú superior izquierdo donde se identificará con iconos establecidos y en la parte inferior.

7.3.8 Boceto inicial de perfil del usuario



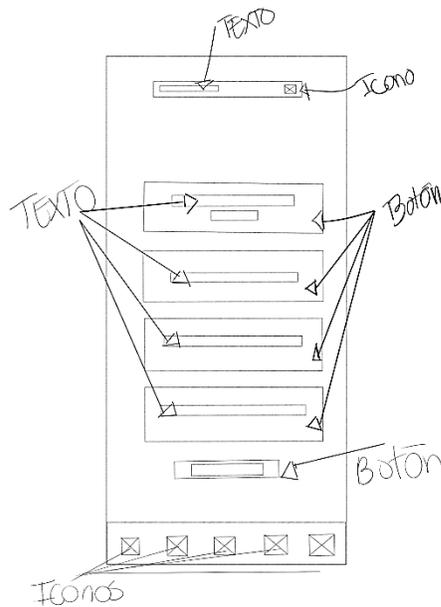
Se diagramó la página del perfil del usuario con su icono, imagen y cajas de textos y logo.

7.3.9 Boceto inicial de página estándar de artículos o blog de aplicación.



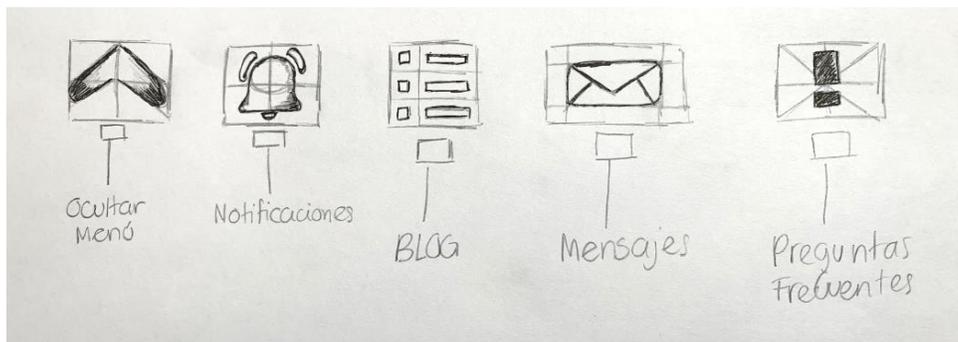
La página para blog o artículo se hizo más larga para poner toda la información necesaria de los diferentes temas, en la parte superior se colocará el título del tema y subtítulo. En la parte media se colocará una imagen relacionada al tema y el contenido de información, en la parte inferior se colocará al autor o la fuente de donde se tomó la información.

7.3.1.1 Boceto inicial del submenú de contenido de biblioteca



En la parte superior estará ubicada la barra de búsqueda, debajo de la misma hay cuadros con textos que utilizan como botones y abajo los iconos del menú inferior.

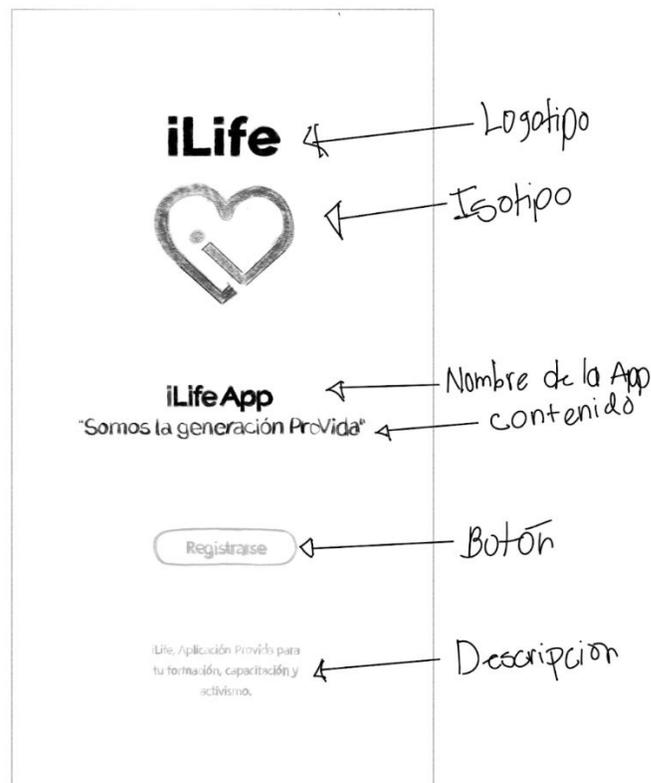
7.3.1.2 Boceto inicial de iconos de diseño de interfaz



Se definió cada uno de los elementos visuales que compondrán la gráfica final, los bocetos permitieron la posibilidad de crear desde bases sólidas un concepto gráfico de calidad, adaptado a las necesidades del cliente (definidas en un brief de diseño) y la de los posteriores usuarios o consumidores.

7.3.1.3 Bocetos intermedios de diseño de interfaz de aplicación

7.3.1.3 Bocetos intermedios de “Página inicial de la aplicación”



Para comprender la idea se dibujaron en blanco y en negro las páginas de la aplicación nativa. En la primera página se encuentra el logo de iLife App en la parte superior, así mismo, se encuentra el concepto “Somos la generación provida” , en la parte media estará el botón de “Registrarse” y en la parte inferior esta la descripción de la aplicación.

7.3.1.4 Bocetos intermedios de “Registro”

The wireframe shows a registration form for the iLife app. At the top is the 'iLife' logo. Below it is a heart icon with a pencil, indicating a registration or profile creation step. The form consists of four input fields: 'Correo electrónico', 'Contraseña', 'Confirmar contraseña', and a 'Registrarse' button. At the bottom, there is a checkbox for accepting terms and conditions.

iLife

Correo electrónico

Contraseña

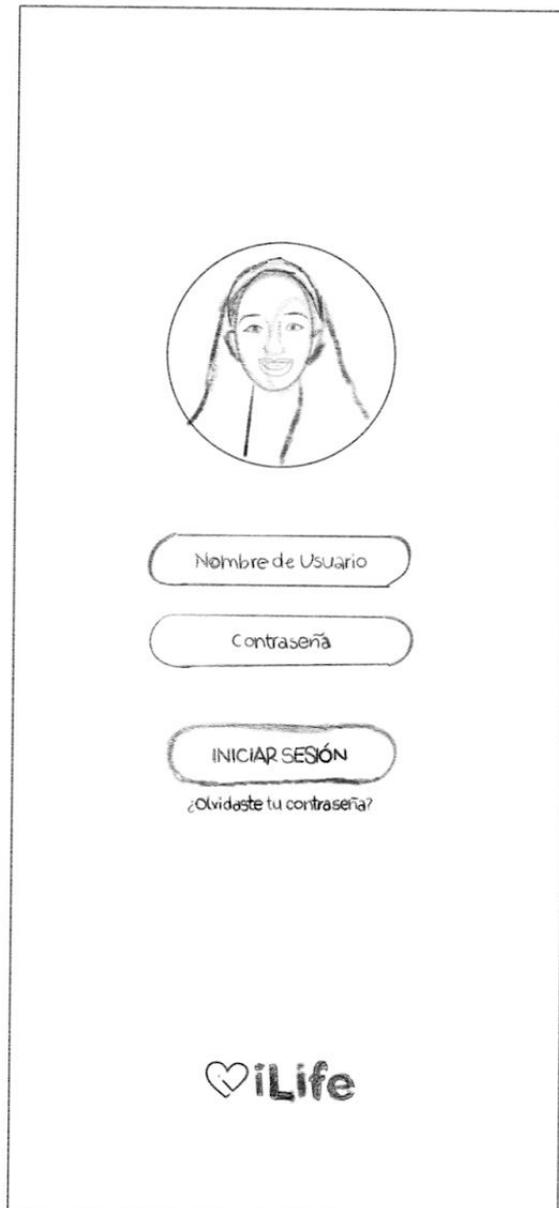
Confirmar contraseña

Registrarse

Aceptas las condiciones del servicio y la política de privacidad de iLife app.

En la página de “Registro” se encuentra el logo de iLife App, las casillas para el “Correo electrónico”, “Contraseña”, la confirmación de su contraseña y en la parte inferior está ubicado el botón de registrarse, se encuentra la condición para acceder a la aplicación.

7.3.1.5 Bocetos intermedios de “Registro”



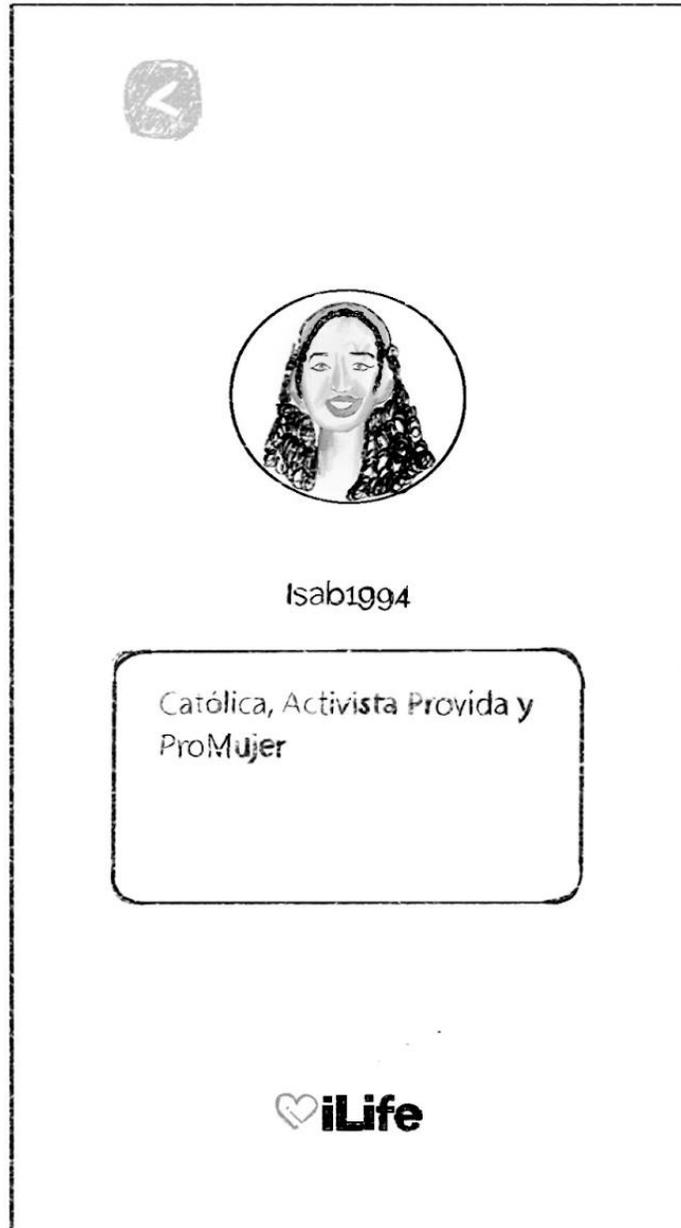
En la parte superior se dibujó a lápiz la imagen del usuario, las casillas correspondientes para el nombre de usuario, contraseña, botón de inicio de sesión y el texto de “¿Olvidaste tu contraseña?”. En la parte inferior se colocó el logo de la aplicación.

7.3.1.6 Bocetos intermedios de “Menú principal”



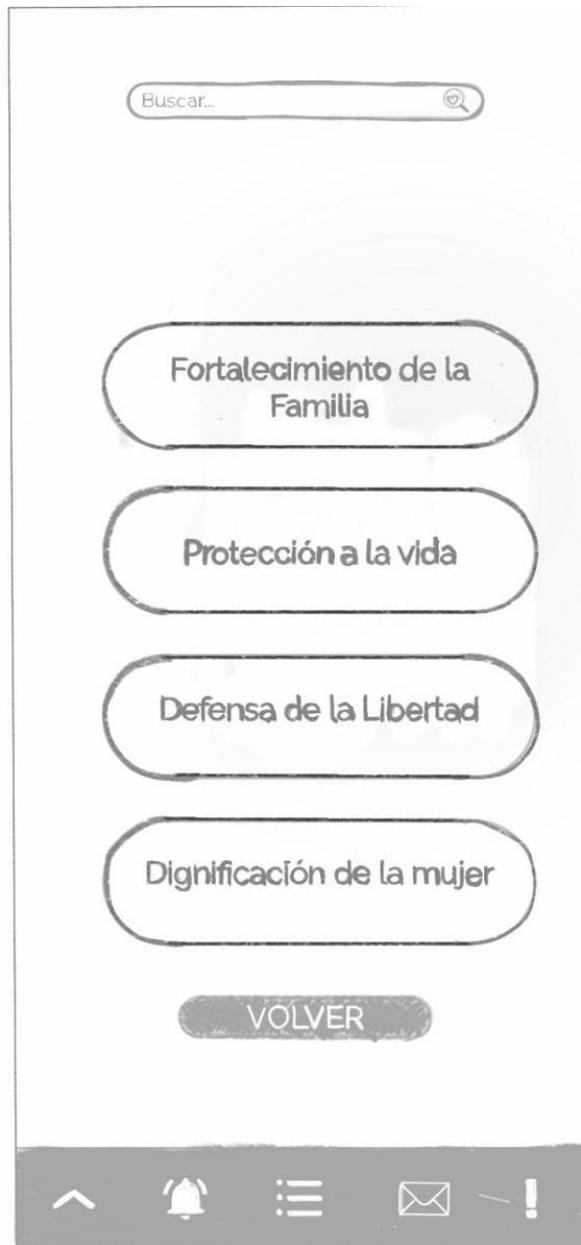
En la parte superior está la barra de búsqueda, debajo de la misma están ubicados las sugerencias de búsqueda y en la parte izquierda está el menú superior, en la parte de abajo está el menú inferior.

7.3.1.7 Bocetos intermedios de “Perfil”



En la parte superior se encuentra el icono de “Regresar”, la foto del usuario, su nombre y una pequeña biografía del usuario, en la parte inferior se encuentra el logotipo de la aplicación.

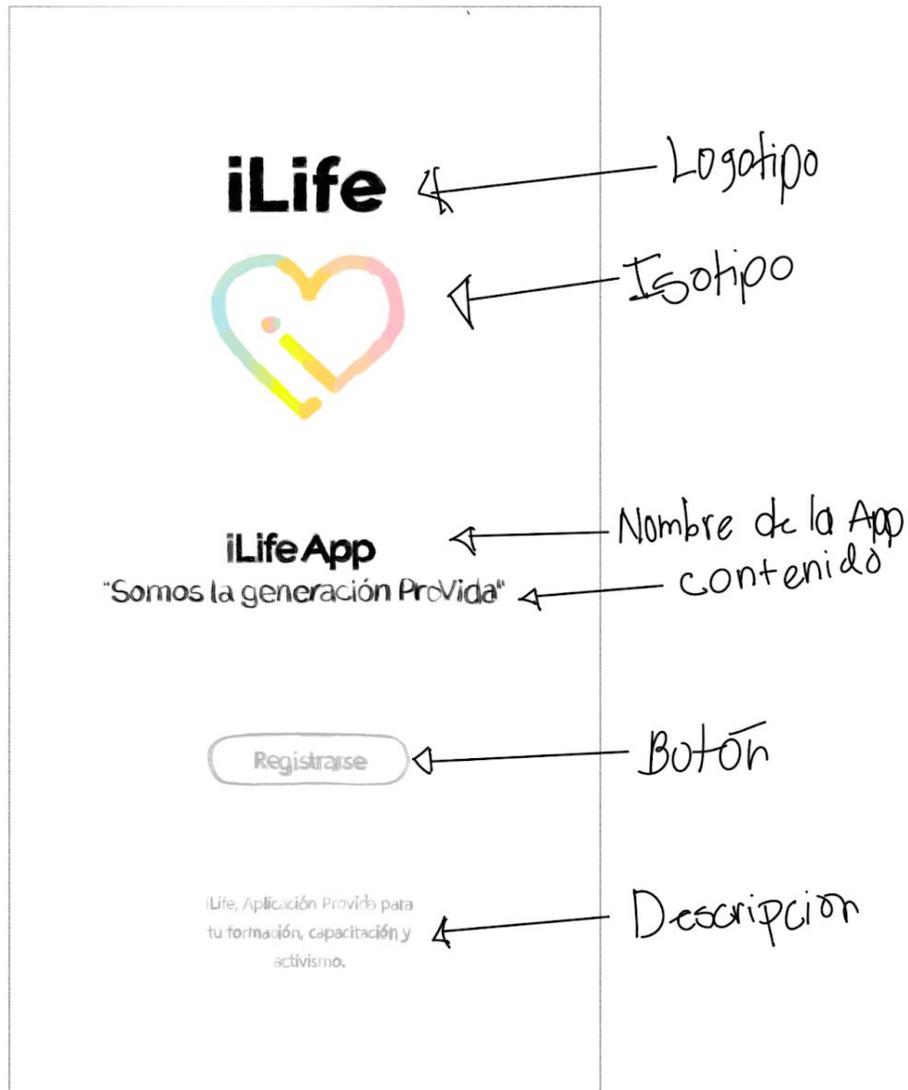
7.3.1.7 Bocetos intermedios de “Menu de biblioteca”



En la página de menú de biblioteca se encuentran los botones y su título determinado, el botón de “Volver” y el menú inferior de la aplicación.

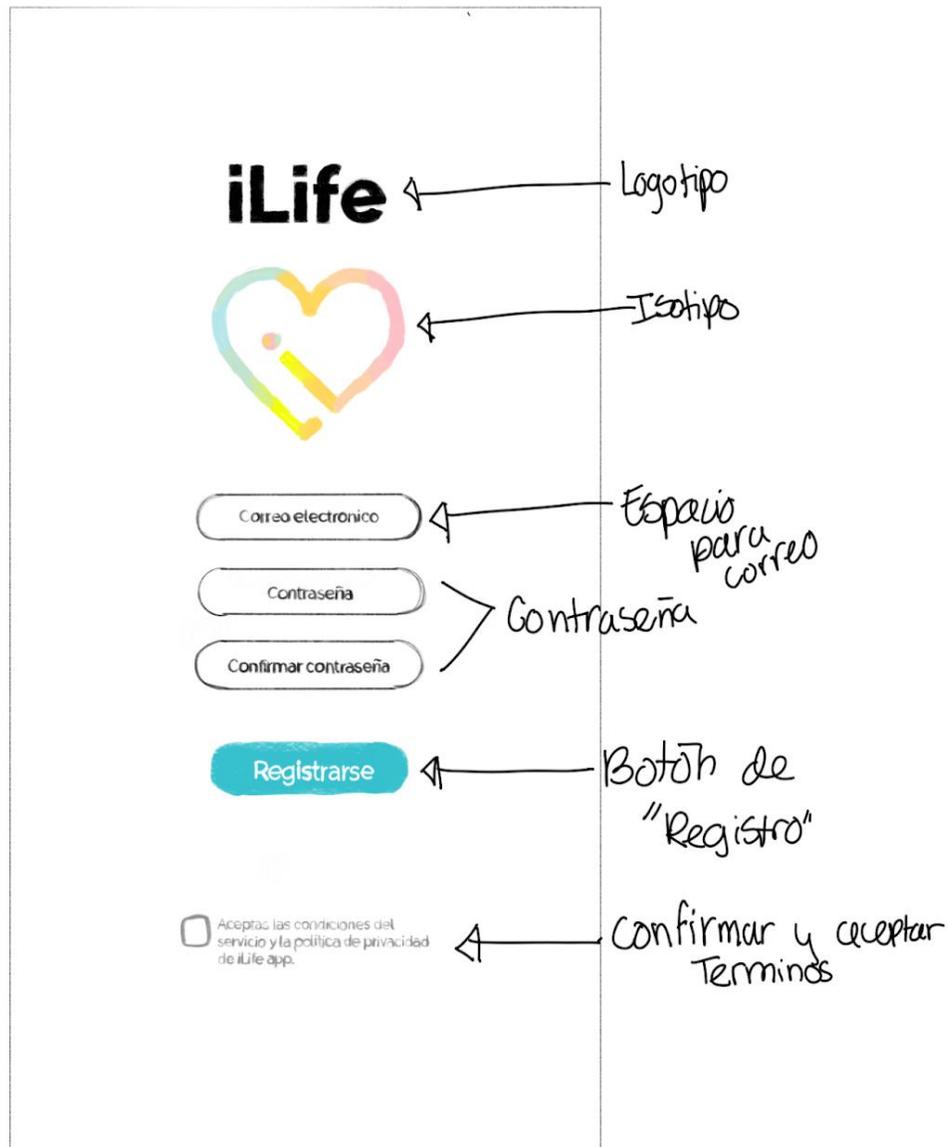
7.3.1.4 Bocetos a color de diseño de interfaz de aplicación

7.3.1.4 Bocetos a color de “Página inicial de la aplicación”



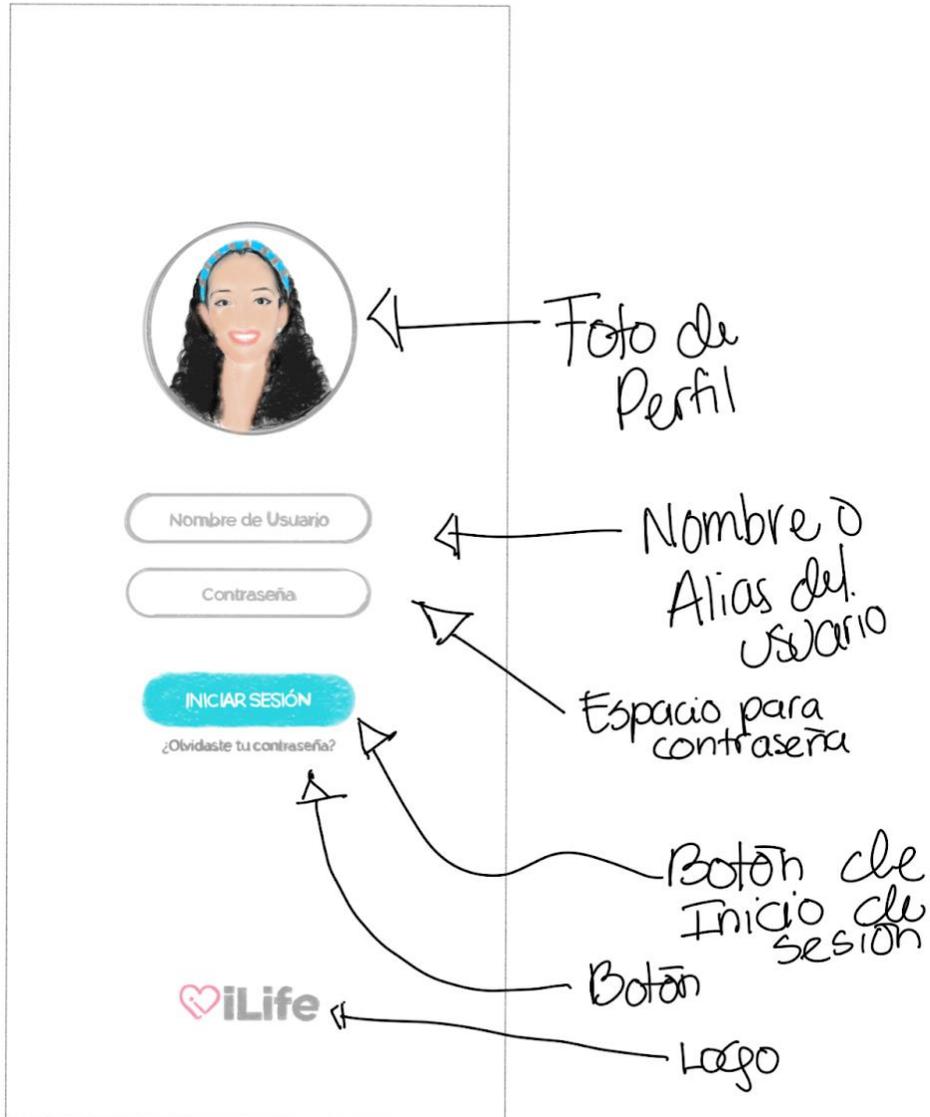
En la página inicial de aplicación se encuentra el logo de la aplicación en la parte superior, el nombre y el concepto en la parte media, el botón de registrarse y la descripción de la aplicación en la parte inferior.

7.3.1.4 Bocetos a color de “Página registro”



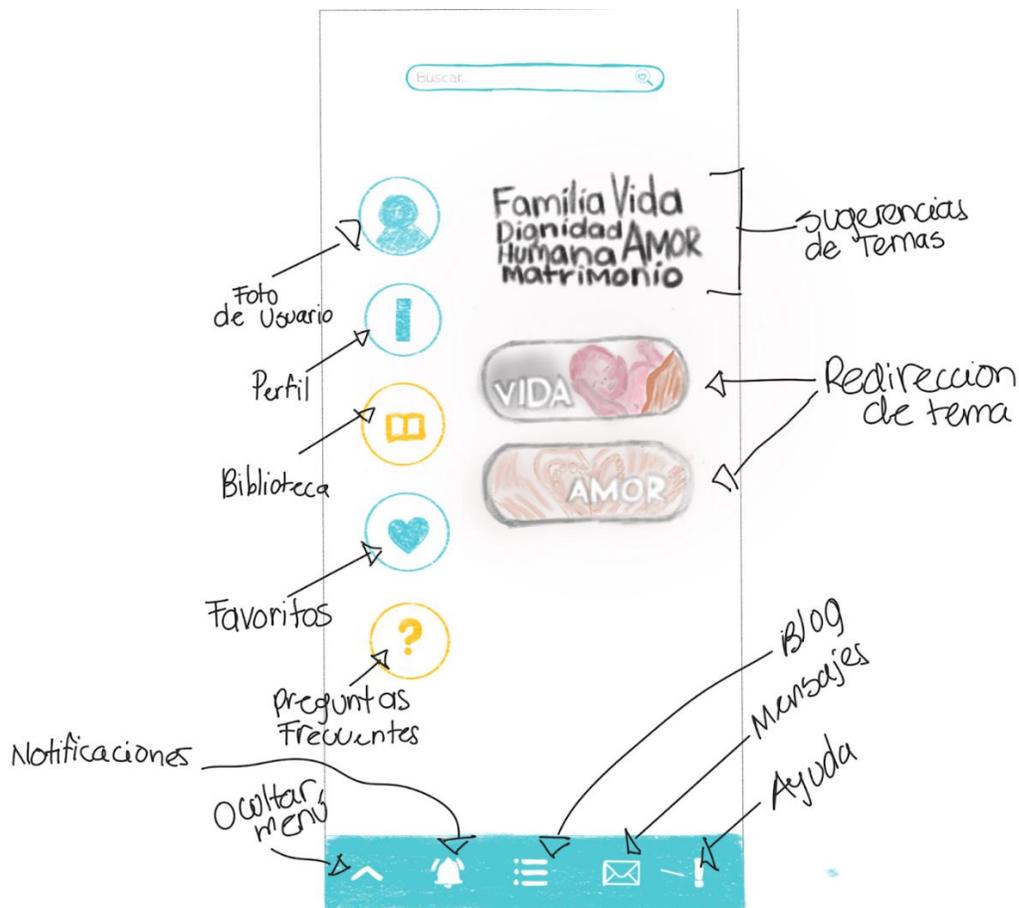
En la página de “Registro” se encuentra el logo de iLife App, el espacio para el “Correo electrónico”, “Contraseña”, la confirmación de su contraseña y en la parte inferior se encuentra la condición para acceder a la aplicación después de completar los datos determinados.

7.3.1.5 Bocetos a color de página de “Inicio de sesión”



En la página de Inicio de sesión se encuentra la foto de perfil del usuario, los espacios del nombre del usuario y la contraseña establecida, el botón de inicio de sesión y la opción de “¿Olvidaste tu contraseña?”.

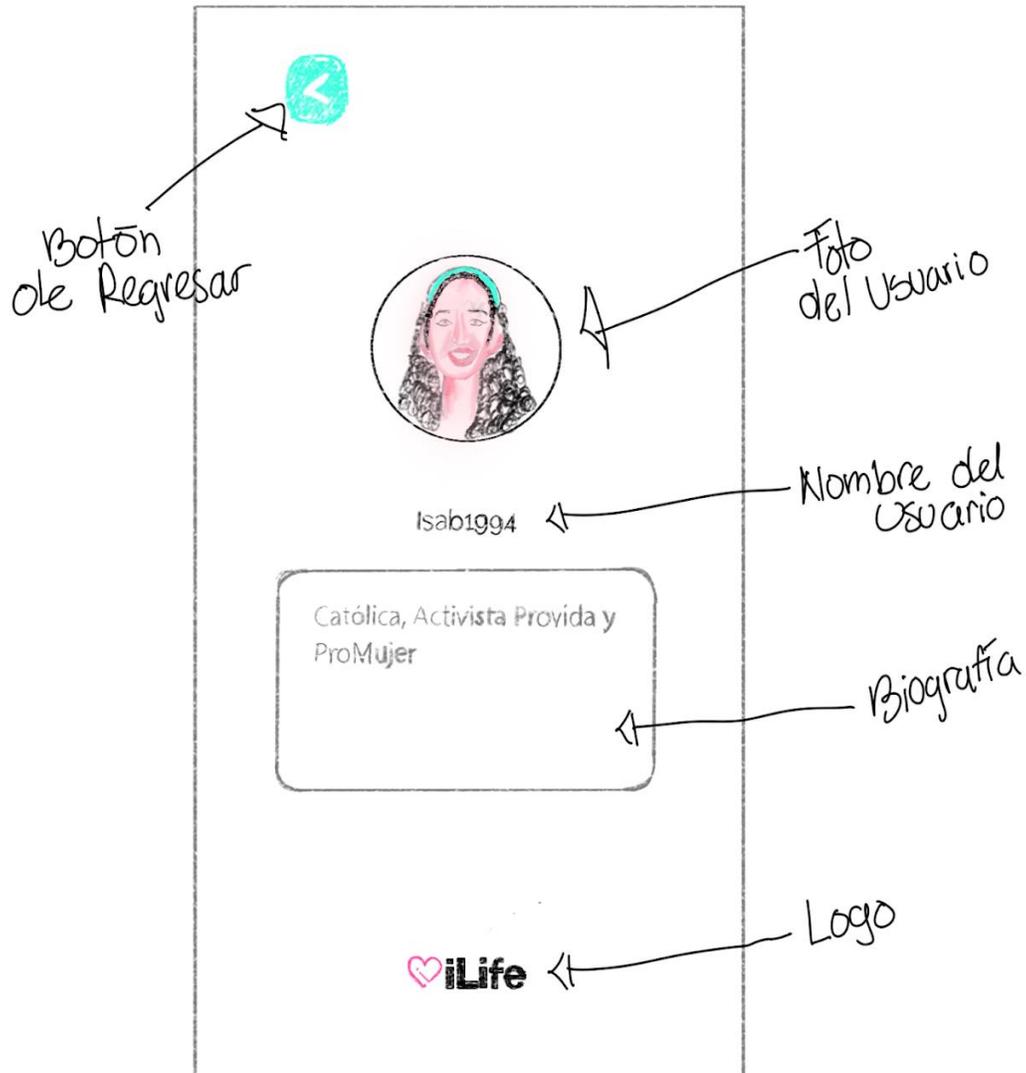
7.3.1.6 Bocetos a color de página principal de menú superior e inferior



En el menú se encuentran las opciones de “Perfil”, “Biblioteca”, “Favoritos” para temas o documentos guardados, “preguntas frecuentes” direcciona al soporte técnico, y “búsqueda” que direcciona a la página de búsqueda. En el menú inferior se encuentran las opciones de “Ocultar menú” para ampliar el espacio de pantalla para el contenido, “Notificaciones”, “Blog” para los artículos, “Mensajes” y “Ayuda”.

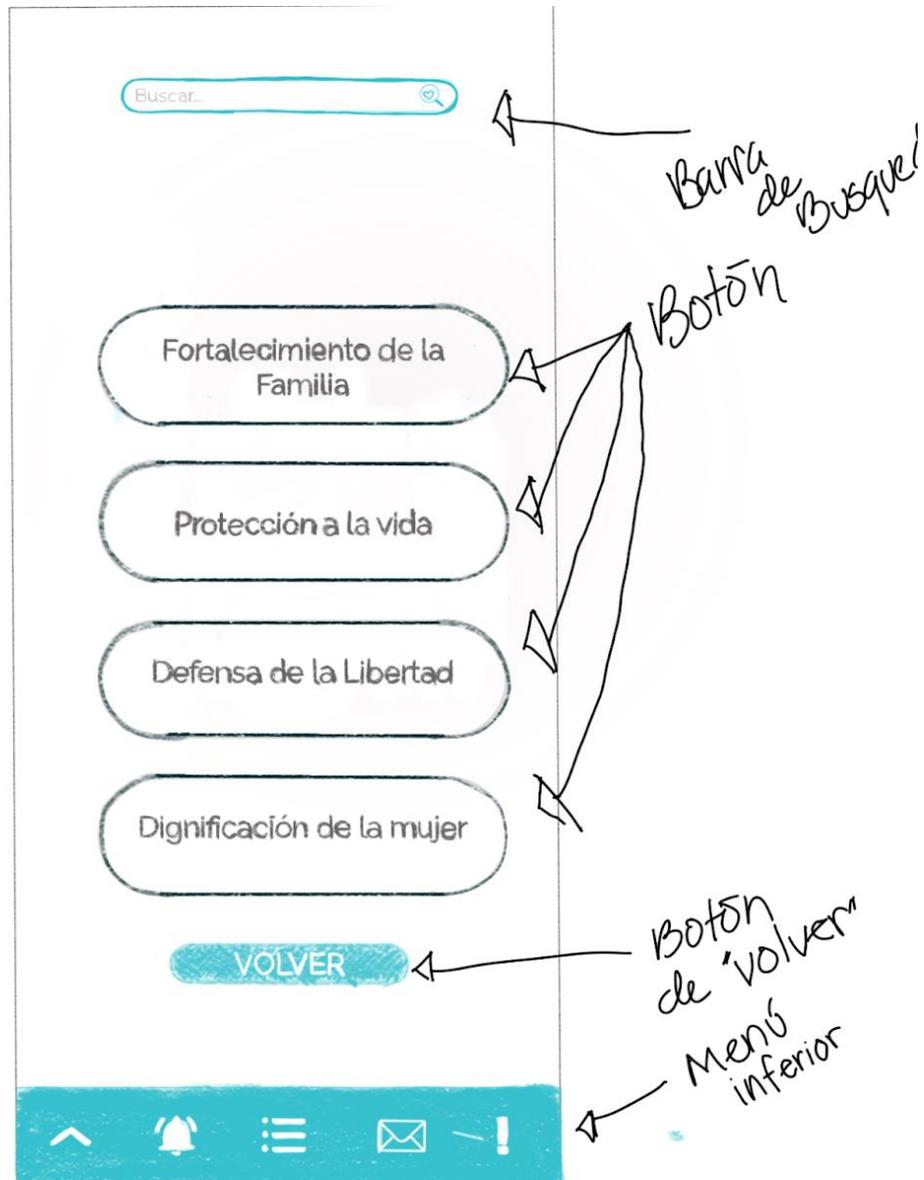
La barra de menú será del color turquesa hecho para la aplicación y el color de la sección del menú inferior se utilizará el amarillo y el verde turquesa.

7.3.1.7 Bocetos a color de pagina de “Perfil del usuario”



En el perfil del usuario se encuentra su foto de perfil, el nombre del usuario y su biografía, en la parte superior se muestra una flecha para regresar al menú principal.

7.3.1.8 Bocetos a color de “Menú de biblioteca”



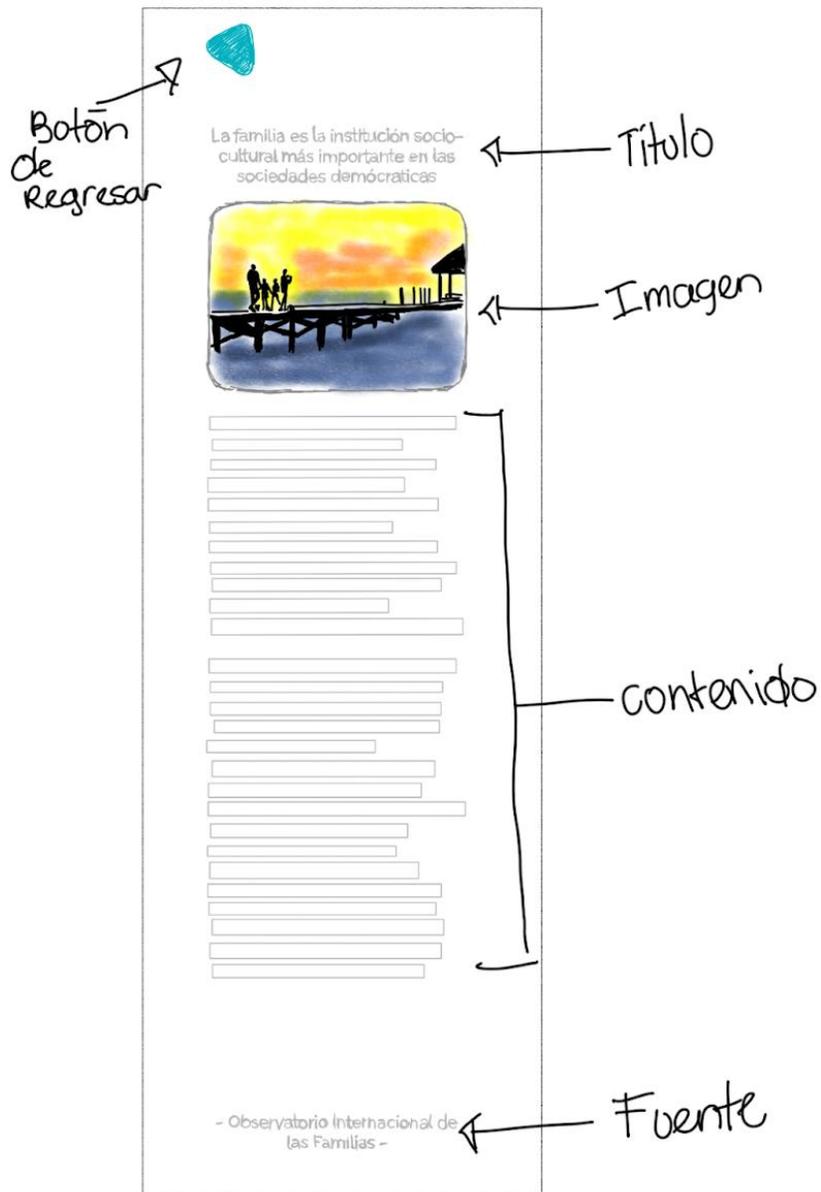
En la página de menú de biblioteca se encuentran botones y su título determinado, el botón de “Volver” y el menú inferior de la aplicación.

7.3.1.9 Bocetos a color de “Submenú de biblioteca”



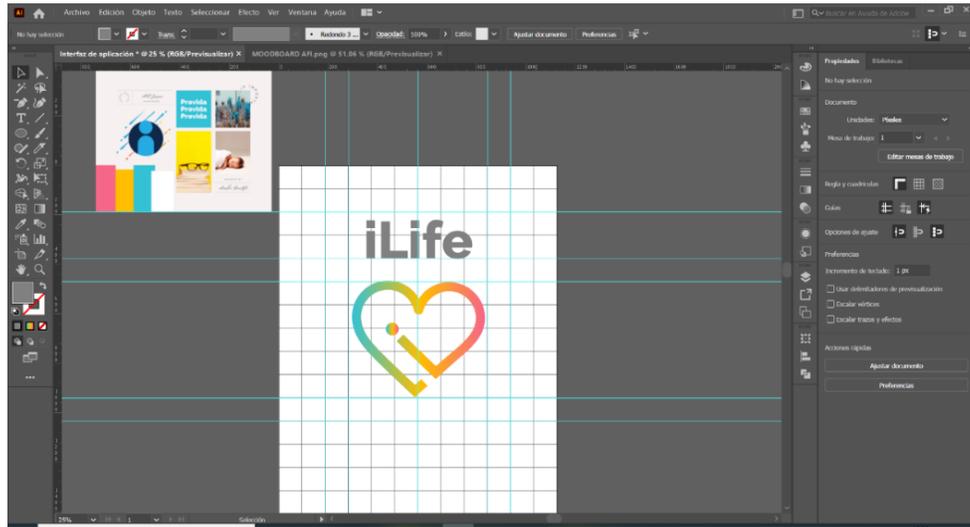
En el submenú se muestran botones con los títulos de artículos, documentos y archivos, el botón de “Volver” a la página principal y el menú inferior.

7.3.1.10 Bocetos a color de artículo, blog o documento.



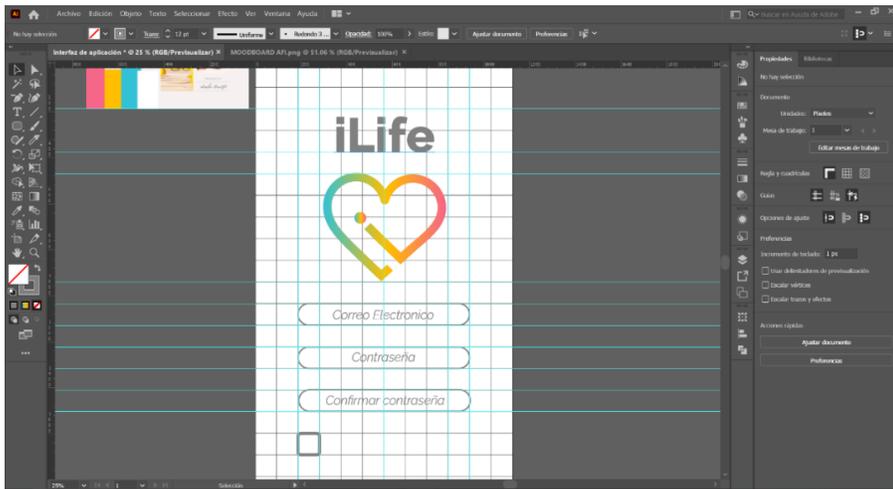
En la parte superior se encuentra el botón de “Regresar” y título del tema seleccionado, en la parte media se encuentra la información del tema. En la parte inferior se muestra la fuente y los derechos de autor del contenido.

7.4. Proceso de digitalización de los bocetos.



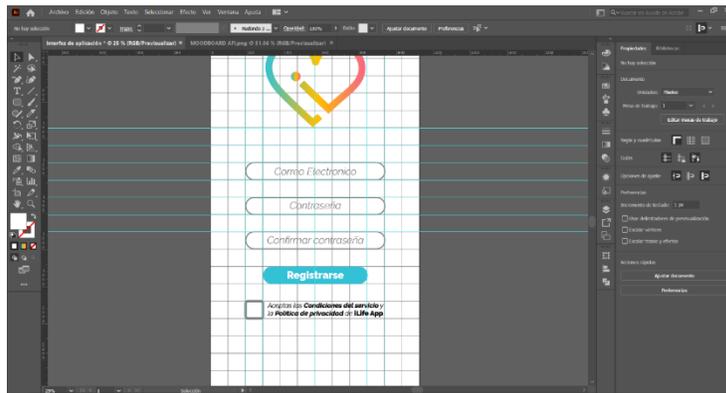
Digitalización de interfaz de aplicación mediante guías de retícula y líneas guía de regla en Adobe Illustrator. En la primera página elaborada se coloca el logo de aplicación, la retícula fue una gran herramienta para colocar cada imagen, texto y casilla.

7.4.1 Proceso de digitalización de página de registro



Se diseñó el botón de “Registrarse” y la opción de selección para aceptar las condiciones y políticas de la aplicación nativa.

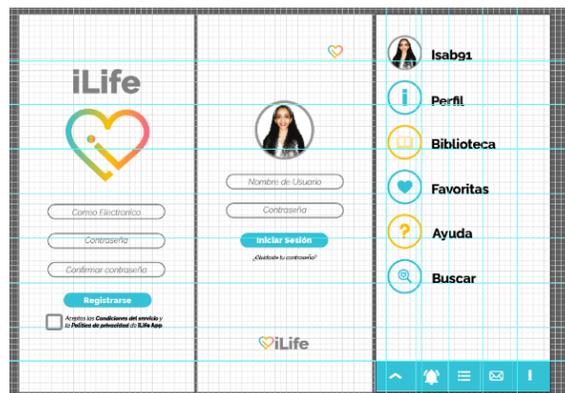
7.4.2 Proceso de digitalización de página de registro y botones



Se colocaron las casillas de “Correo Electrónico”, “Contraseña” y “Confirmar contraseña” con base en la retícula y los espacios necesarios.

Se diseñó la página de inicio de sesión del usuario, donde se utilizó una foto de las coordinadoras de AFI Joven – La Familia Importa – conjuntamente del logo de la aplicación.

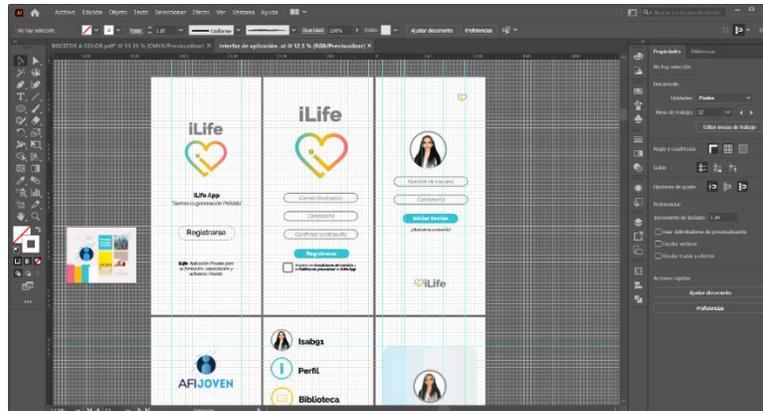
7.4.3 Proceso de digitalización de página de “Inicio de sesión”



Se elaboró la página de registro con los espacios y casillas para el correo electrónico, contraseña y confirmación de contraseña, el botón de registro y la selección de “Aceptar las condiciones y políticas” con las medidas estandarizadas de aplicaciones nativas.

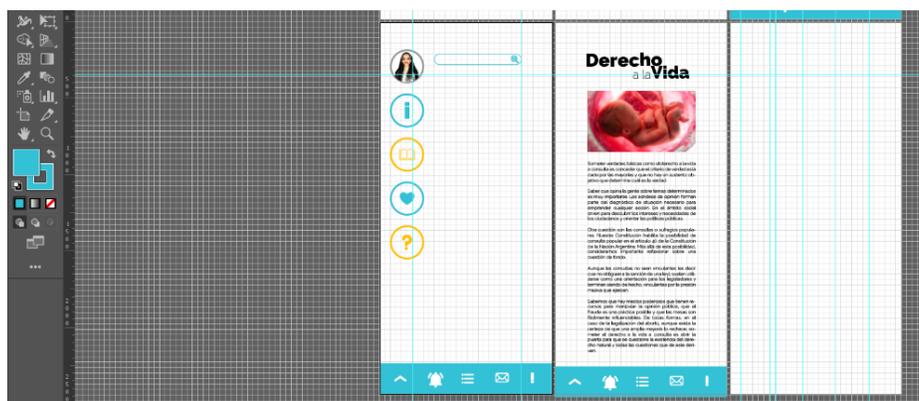
7.4.4 Proceso de digitalización de página de “Inicio de sesión” y botones de

acceso



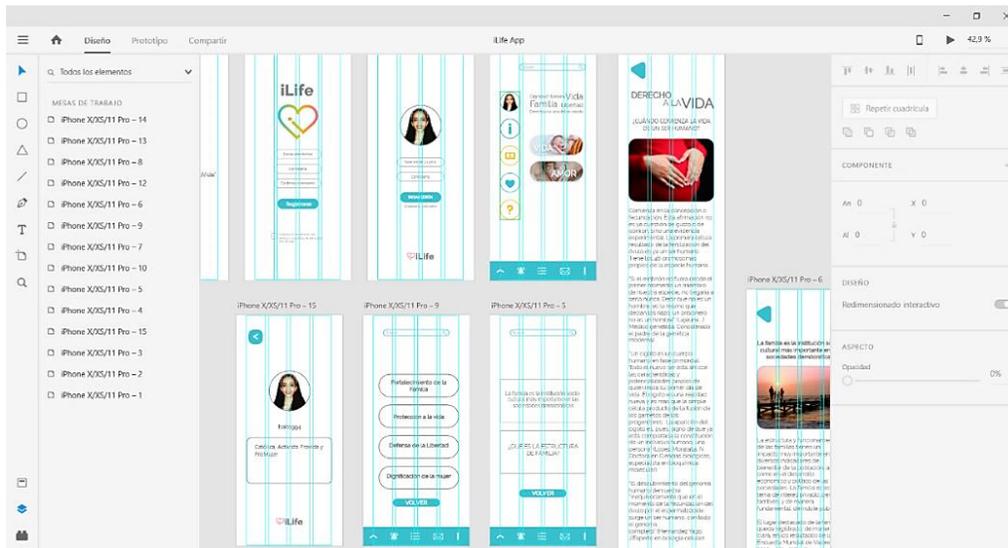
Se elaboró el menú principal superior con las secciones de “Nombre de usuario”, “Perfil del usuario”, “Biblioteca”, “Favoritas”, “Ayuda” y “Buscar”. Se diseñaron las páginas del contenido de los artículos y blogs, así mismo, se diseñó el menú inferior de la aplicación con los iconos de “Ocultar menú”, “Notificaciones”, “Blog”, “Mensajes” y “Ayuda”.

7.4.5 Proceso de digitalización de página principal y página de “Blog”



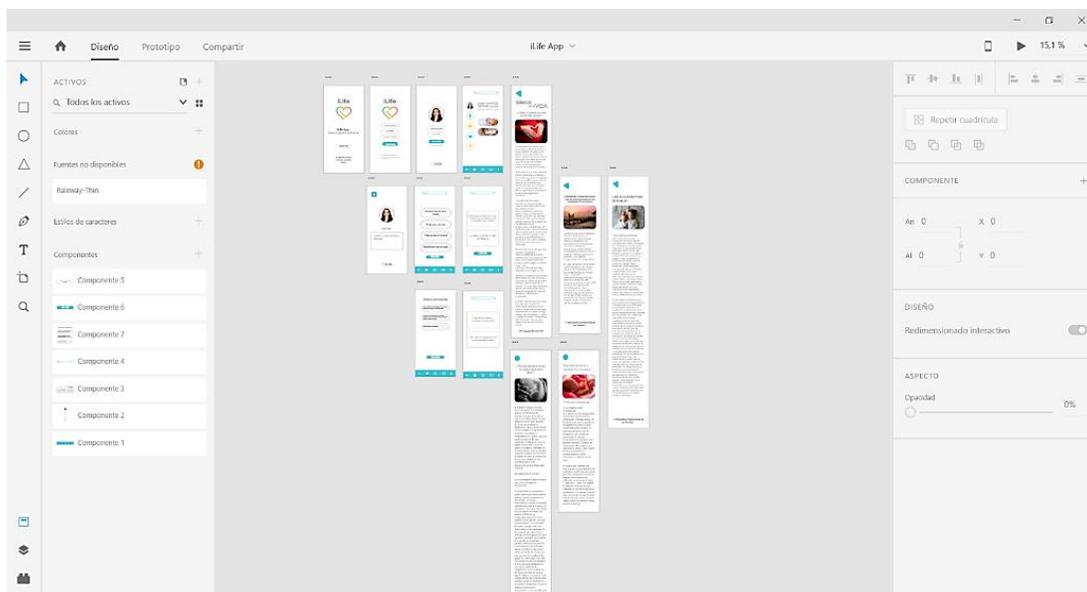
Se hizo el prototipo en Adobe XD para hacer la simulación de la aplicación nativa y sus diferentes funcionamientos, direccionando a cada página de selección.

7.4.5 Proceso de digitalización de prototipo en Adobe XD.



Después de elaborarlo en Adobe Illustrator se procedió a exportar a Adobe XD todas las piezas para hacer el prototipado de la aplicación nativa, cada pieza se hizo interactiva para mostrar como es el funcionamiento y desplazamiento de la aplicación. Enlace para ver la simulación <https://www.youtube.com/watch?v=OWLIHVF8jxY>

7.4.6 Proceso de digitalización de prototipo en Adobe XD.

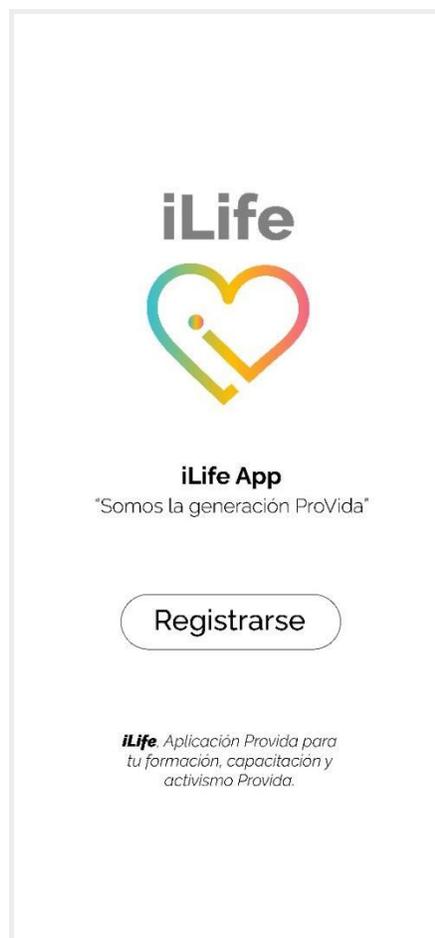


Cada pieza de la aplicación se hizo interactiva para poder simular una aplicación nativa.

7.4 Propuesta preliminar

7.4.1 Presentación digital preliminar. Página de inicio (principal): Se ha realizado la diagramación con base al bocetaje, incorporando las tendencias de geometría y paleta de colores de la marca, que prioriza el minimalismo, su funcionalidad, la usabilidad y centra la atención en la información de mayor relevancia.

Se utilizó el lienzo de iPhone 6 en el programa de illustrator, se hicieron líneas guía para delimitar los espacios y se construyó el menú principal con las opciones previstas.



1125 px X 2436 px

7.4.2 Presentación digital preliminar.

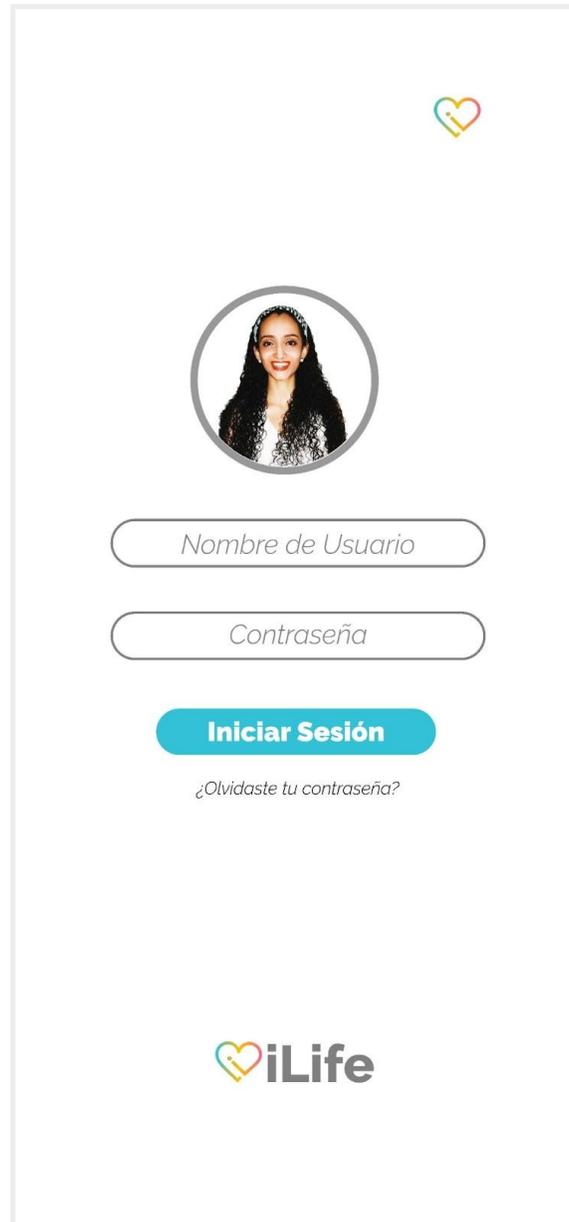


The image shows a digital registration form for the iLife App. At the top, the text "iLife" is displayed in a bold, grey font. Below it is a colorful heart logo composed of a rainbow gradient, with a stylized human figure inside. The form consists of several input fields and a button:

- A rounded rectangular input field containing the text "Correo Electronico".
- A rounded rectangular input field containing the text "Contraseña".
- A rounded rectangular input field containing the text "Confirmar contraseña".
- A blue rounded rectangular button with the text "Registrarse" in white.
- A checkbox followed by the text "Aceptas las **Condiciones del servicio** y la **Política de privacidad** de **iLife App**".

En la página de registro se colocó el logo de iLife, digitalizando las casillas y espacios para el correo electrónico conforme a la paleta de colores. Este será el proceso de registro para confirmar el acceso del usuario.

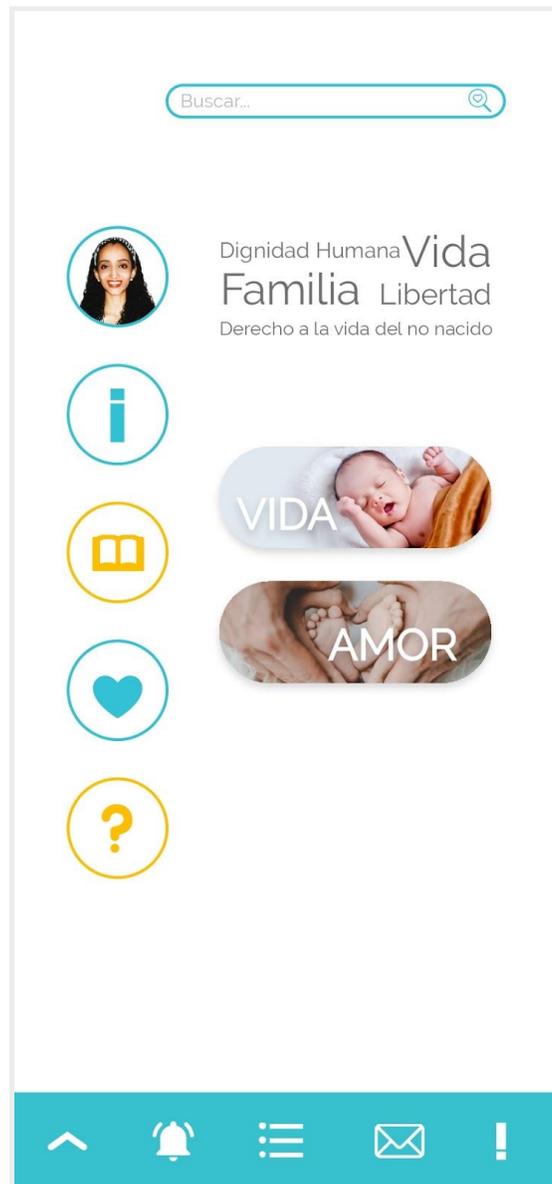
7.4.3 Presentación digital preliminar.



La imagen muestra una interfaz de usuario para el inicio de sesión. En la parte superior derecha hay un pequeño icono de un corazón con un lápiz. En el centro, hay un círculo que contiene una fotografía de una mujer con cabello largo y oscuro. Debajo de la foto, hay dos campos de entrada de texto con el texto "Nombre de Usuario" y "Contraseña" respectivamente. Debajo de estos campos, hay un botón azul con el texto "Iniciar Sesión". Debajo del botón, hay un enlace que dice "¿Olvidaste tu contraseña?". En la parte inferior, hay el logo "iLife" con un icono de un corazón con un lápiz.

En la página de inicio de sesión se coloca la foto del usuario, las casillas para llenar el nombre de usuario y su contraseña, se utilizó la tipografía de la línea gráfica de AFI Joven.

7.4.4 Presentación digital preliminar.



En el menú se graficaron las opciones de “Perfil”, “Biblioteca”, “Favoritos” para temas o documentos guardados, “preguntas frecuentes” direcciona al soporte técnico, y “búsqueda” que direcciona a la página de búsqueda; “Ocultar menú” para ampliar el espacio de pantalla para el contenido, “Notificaciones”, “Blog” para los artículos, “Mensajes” y “Ayuda”.

7.4.5 Presentación digital preliminar.



En el perfil del usuario se colocó su foto de perfil, el nombre del usuario y su biografía, en la parte superior se muestra una flecha para regresar al menú principal.

7.4.6 Presentación digital preliminar.



Se elaboraron las piezas de la biblioteca donde se colocaron los botones y su título determinado, el botón de “Volver” y el menú inferior de la aplicación.

7.4.7 Presentación digital preliminar.



La familia es la institución socio-cultural más importante en las sociedades democráticas



La estructura y funcionamiento de las familias tienen un impacto muy importante en diversos indicadores de bienestar de la población, así como en el desarrollo económico y político de las sociedades. La familia es así un tema de interés privado, pero también, y de manera fundamental, de índole público.

El lugar destacado de la familia queda registrado, de manera clara, en los resultados de la Encuesta Mundial de Valores 2010 – 2014 (<http://www.worldvaluessurvey.org>), pues es el tema que más interesa a la población de los 60 países entrevistados: 91% considera que es "muy importante". Un porcentaje bastante mayor al arrojado en los demás temas evaluados: trabajo (61.7%), religión (49.8%), amigos (46.3%), tiempo libre (36.3%) y política (14.9%).

- Observatorio Internacional de las Familias -

Se gráfica el botón de “Regresar” y título del tema seleccionado, se colocó la información y fuente.

Capítulo VIII: Validación de técnica

Capítulo VIII: Validación de técnica

El proceso de validación de técnica en el proyecto del diseño de la interfaz de la aplicación iLife, se realizó con una encuesta personal a los 3 diferentes grupos, expertos, clientes y grupo objetivo. Se escogió esta técnica para que el entrevistador pudiera explicar de manera más entendible y que los entrevistados comprendieran el objetivo del proyecto.

De esta manera el estudiante mostró en su ordenador el prototipo a los entrevistados enseñando la aplicación y que ellos pudieran ver la misma en sus dispositivos para después responder la encuesta, que fue entregada en hojas con un total de 15 preguntas que evaluaban la parte objetiva, semiológica y operativa de la aplicación digital págalo cash.

8.1 Población y muestreo.

La validación se realizará con 43 personas dentro de las que serán encuestados 36 del grupo objetivo, 3 de La Familia Importa – AFI Joven- y 4 expertos los cuales son:

1. Clientes: Se evaluaron a los clientes de La Familia Importa – AFI Joven- que están pendientes del proceso del diseño de interfaz de la aplicación iLife

Isabela Hernandez: Coordinadora General de AFI Joven

Maria Jose Gutierrez: Subcoordinadora de Marketing y diseño gráfico

Leonel Vasquez: Coordinador de Voceros

2. Expertos: Se escogieron profesionales con conocimiento en Diseño UX, programación y diseño gráfico.

- Marcelo Alfredo del Águila Moraga: Ingeniero de investigación biomédica
- Roberto Rocha: Ingeniero Electrónico
- Alejandro Pérez: Ingeniero en Sistemas / Programador IA
- Ingrid Vásquez: Administradora de empresas
- Gustavo Jolón Álvarez: Licenciado en Comunicación y diseño gráfico

3. Grupo objetivo: Se evaluaron hombres y mujeres dentro de los 16 y 36 años de edad que 36 puedan tener un interés en temas ProVida, ProFamilia y ProLibertad.

8.2 Método e instrumento

La encuesta consiste en un acercamiento personal en la cual se le evaluará al proyecto del estudiante de manera cuantitativa y cualitativa.

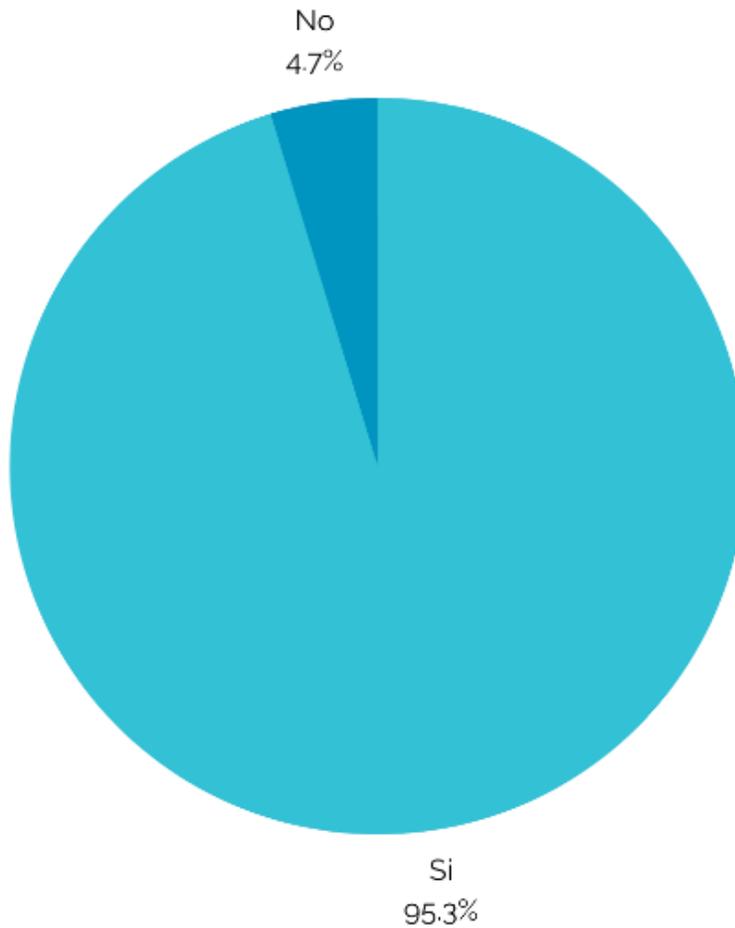
En la sección de anexos se encuentra una copia de la encuesta que se utilizó para entrevistar y evaluar los resultados.

8.3 Resultados e interpretación de resultados.

Según los resultados obtenidos en las encuestas realizadas se muestran las siguientes gráficas que el 100% representa a los expertos, clientes y grupo objetivo.

Parte Objetiva

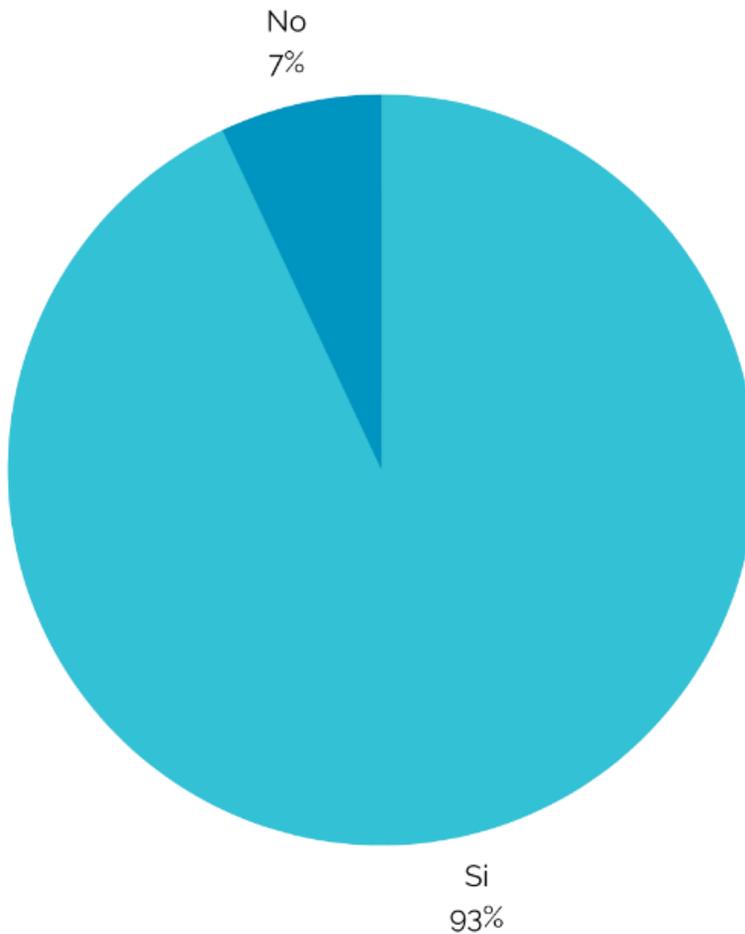
1. ¿Cree necesario diseñar una interfaz de aplicación nativa para dar a conocer a jóvenes comprendidos entre las edades de 16 a 26 años, temas de batalla cultural que aborda La Familia Importa - AFI- Joven Guatemala?



Interpretación:

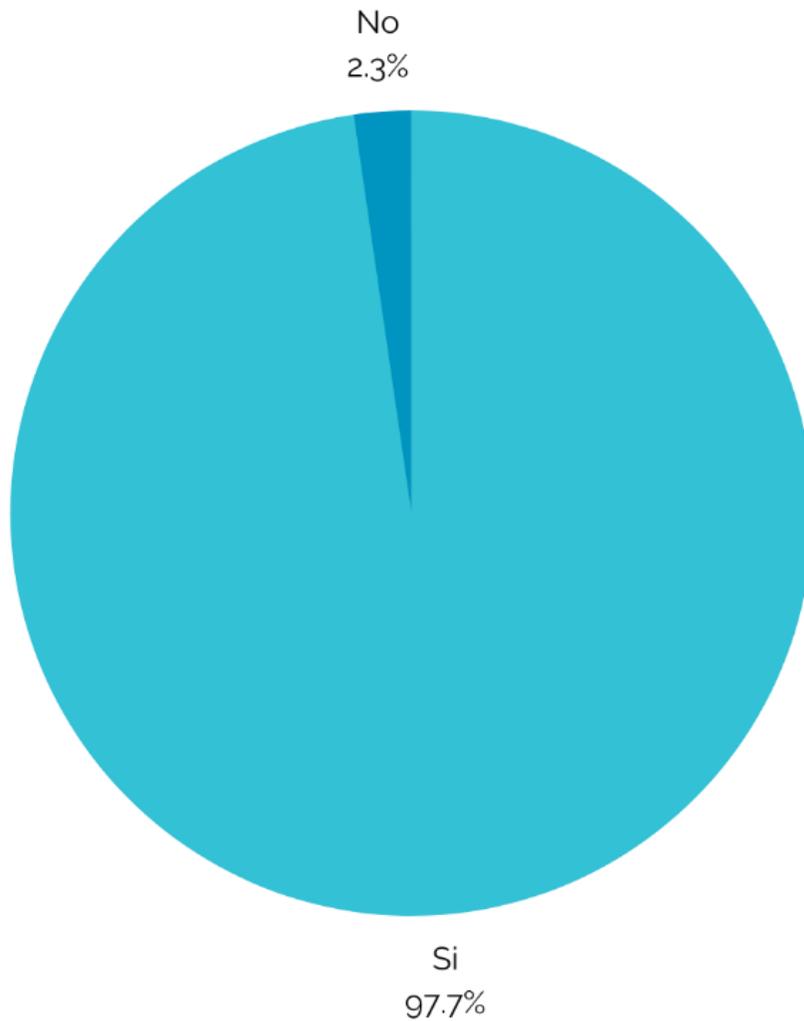
El 95.3% de los encuestados considera que si es necesario diseñar una interfaz de aplicación nativa para dar a conocer a jóvenes sobre el conflicto ideológico que aborda La Familia Importa AFI Joven y el 4.7% cree que no es necesario.

2. ¿Cree que es necesario recopilar información relacionada a los servicios de formación, capacitación y voluntariado que brinda AFI Joven para definir el contenido de la interfaz de aplicación nativa?



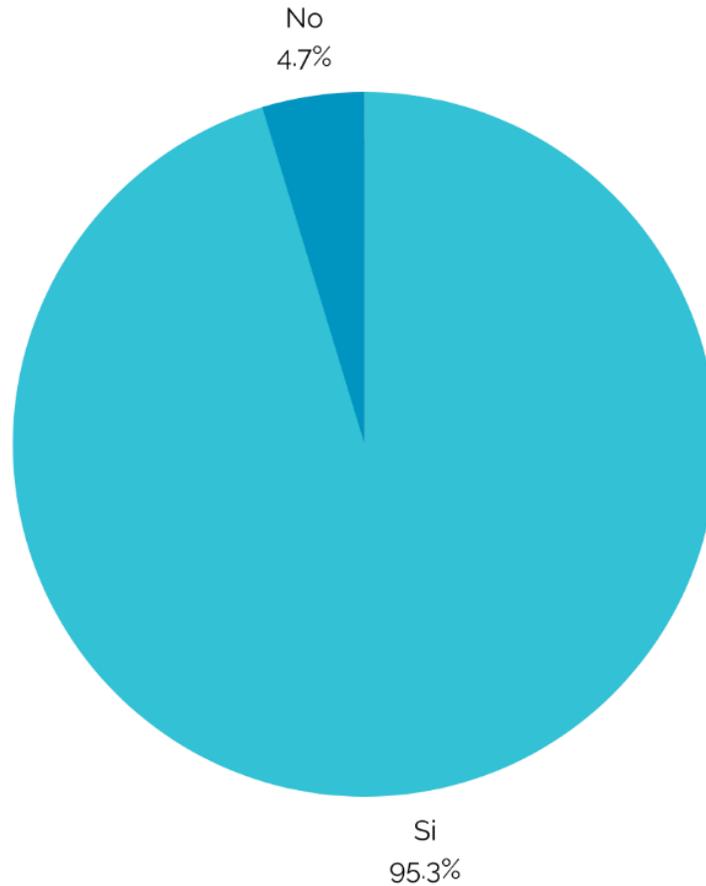
Interpretación: El 93% de los encuestados cree que es necesario recopilar información relacionada a los servicios de formación, capacitación y voluntariado que brinda a AFI JOVEN para definir el contenido de la interfaz de aplicación nativa y el 7% cree que no es necesario.

3. ¿Considera necesario investigar información relacionada a términos, conceptos, teorías y tendencias de diseño de interfaz de aplicaciones nativas para desarrollar de manera eficaz la propuesta gráfica de este proyecto?



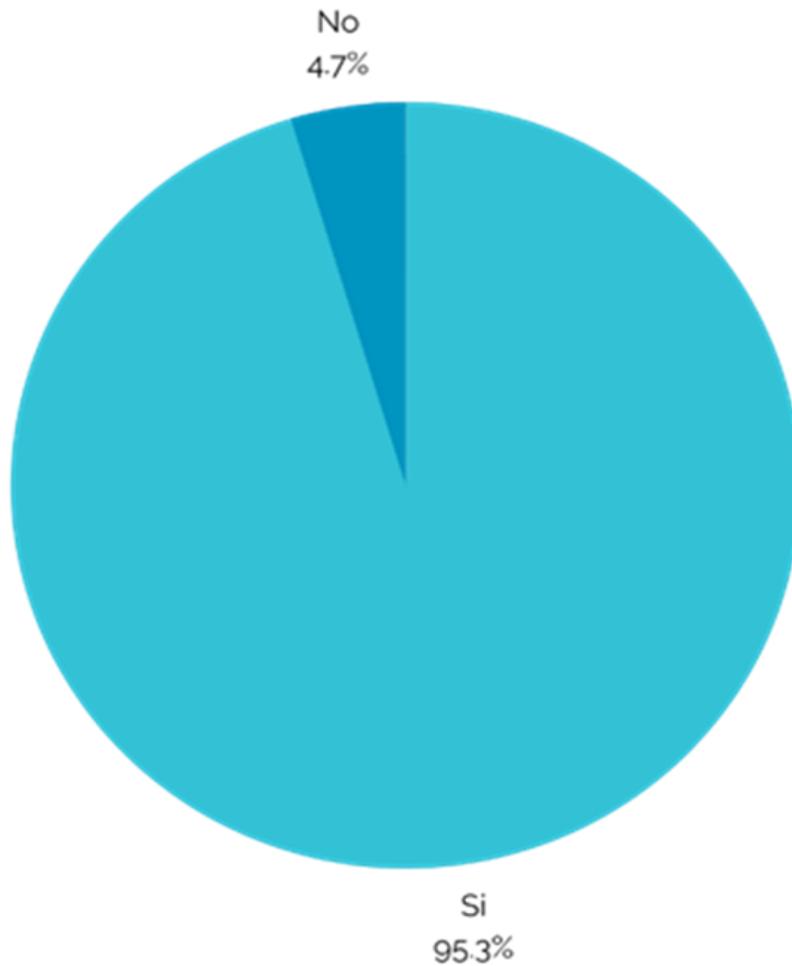
Interpretación: El 97.7% de los encuestados sí considera necesario investigar información relacionada a términos, conceptos, teorías y tendencias de diseño de interfaz de aplicaciones nativas para desarrollar de manera eficaz la propuesta gráfica de este proyecto y el 2.3% de los encuestados no lo considera necesario.

4. ¿Considera necesario crear los íconos con base a la línea gráfica de *AFI Joven La Familia Importa* para que los usuarios identifiquen fácilmente dentro de la aplicación nativa, los servicios e información que ofrecen?



Interpretación: El 95.3% de los encuestados sí considera necesario crear los íconos con base a la línea gráfica de -AFI Joven- La Familia Importa para que los usuarios identifiquen fácilmente dentro de la aplicación nativa, los servicios e información que ofrecen y el 4.7% de los encuestados no lo considera necesario.

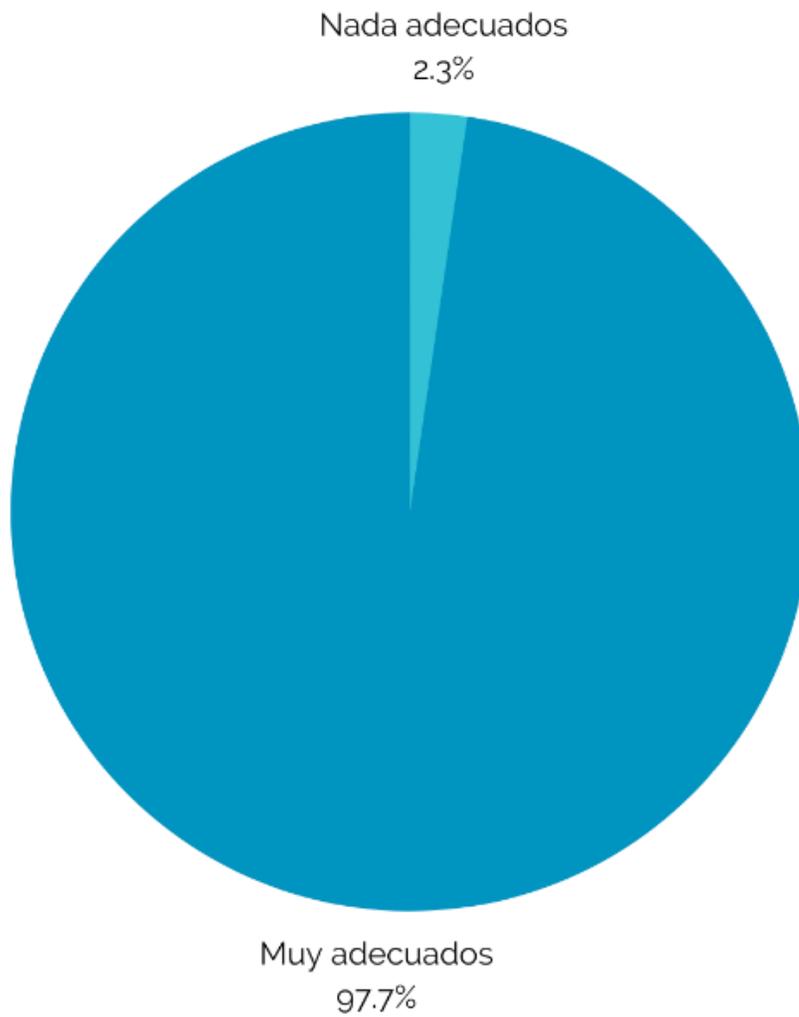
5. ¿Considera necesario aplicar la paleta de colores de manera adecuada para lograr uniformidad en el diseño de la aplicación nativa?



Interpretación: El 95.3% de los encuestados sí considera necesario aplicar la paleta de colores de manera adecuada para lograr uniformidad en el diseño de la aplicación nativa y el 4.7% de los encuestados no lo considera necesario.

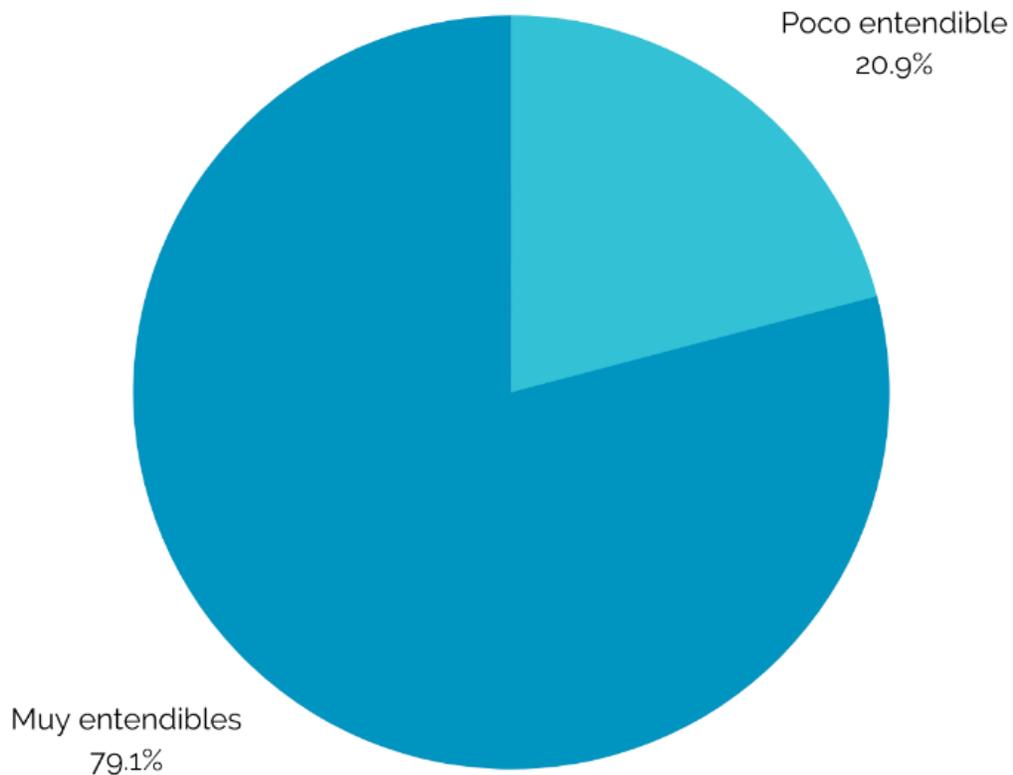
Parte Semiológica

6. ¿Considera que los colores en el diseño de aplicación nativa son?



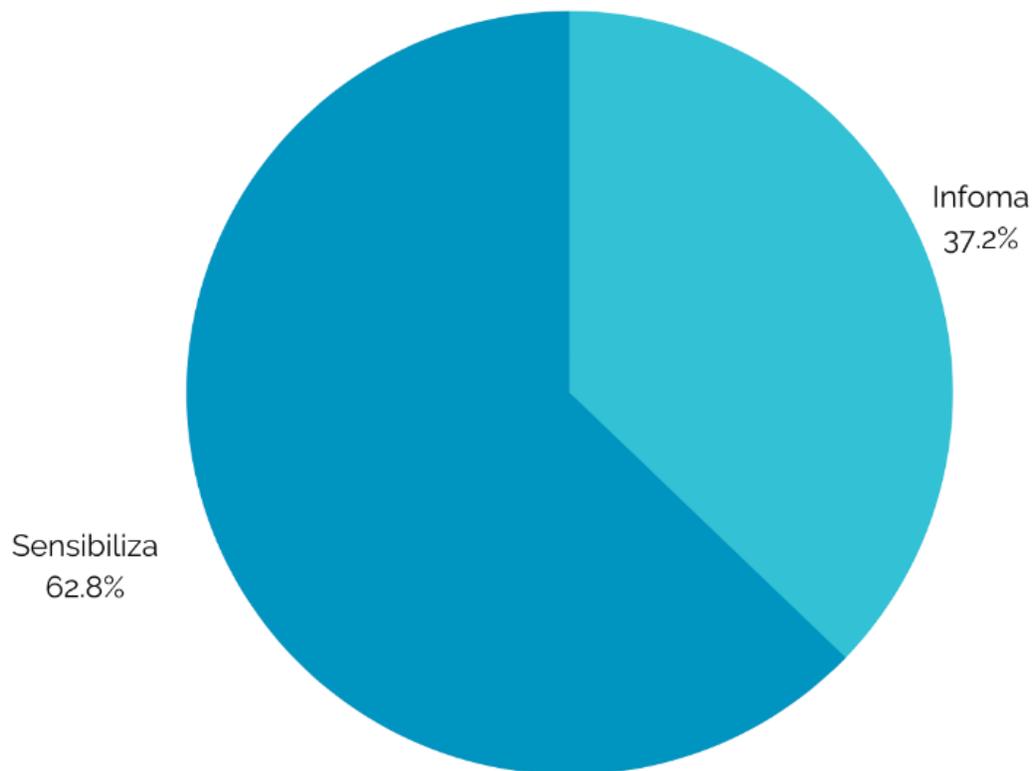
Interpretación: El 97.7% de los encuestados sí considera que los colores en el diseño de aplicación nativa son muy adecuados y el 2.3% de los encuestados nada adecuado.

7. ¿Considera que los iconos de la aplicación son entendibles para direccionar a los usuarios a cada sección?



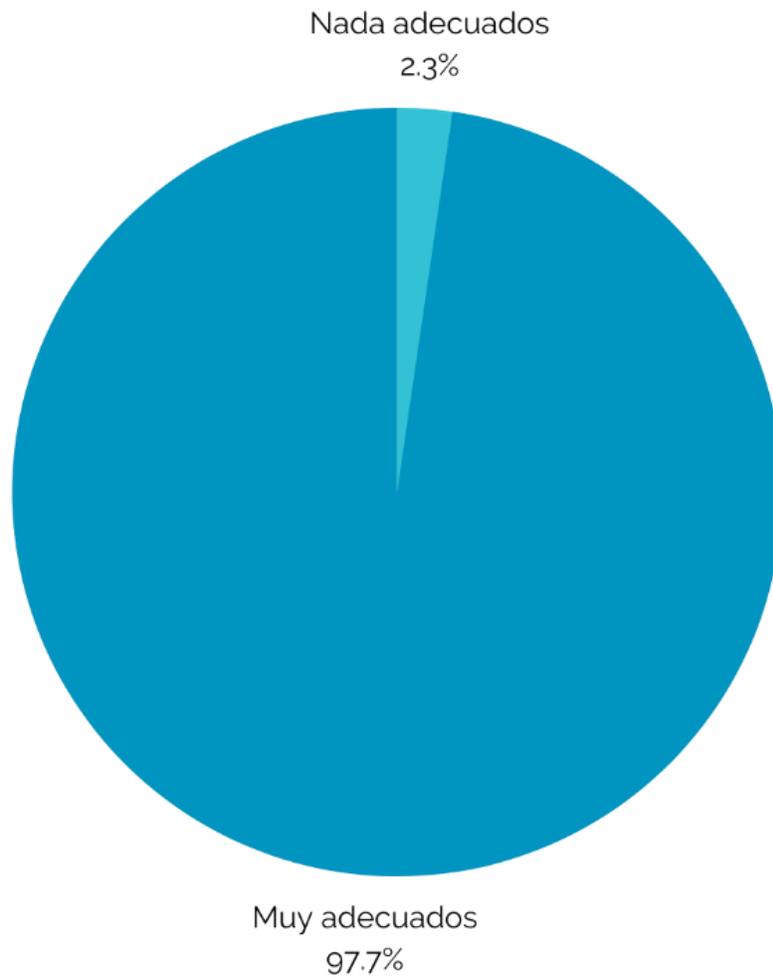
Interpretación: El 79.1% de los encuestados sí considera que los iconos de la aplicación son entendibles para direccionar a los usuarios a cada sección y el 20.9% considera poco entendible.

8. ¿Considera que el mensaje en la aplicación sensibiliza sobre los temas o solamente informa?



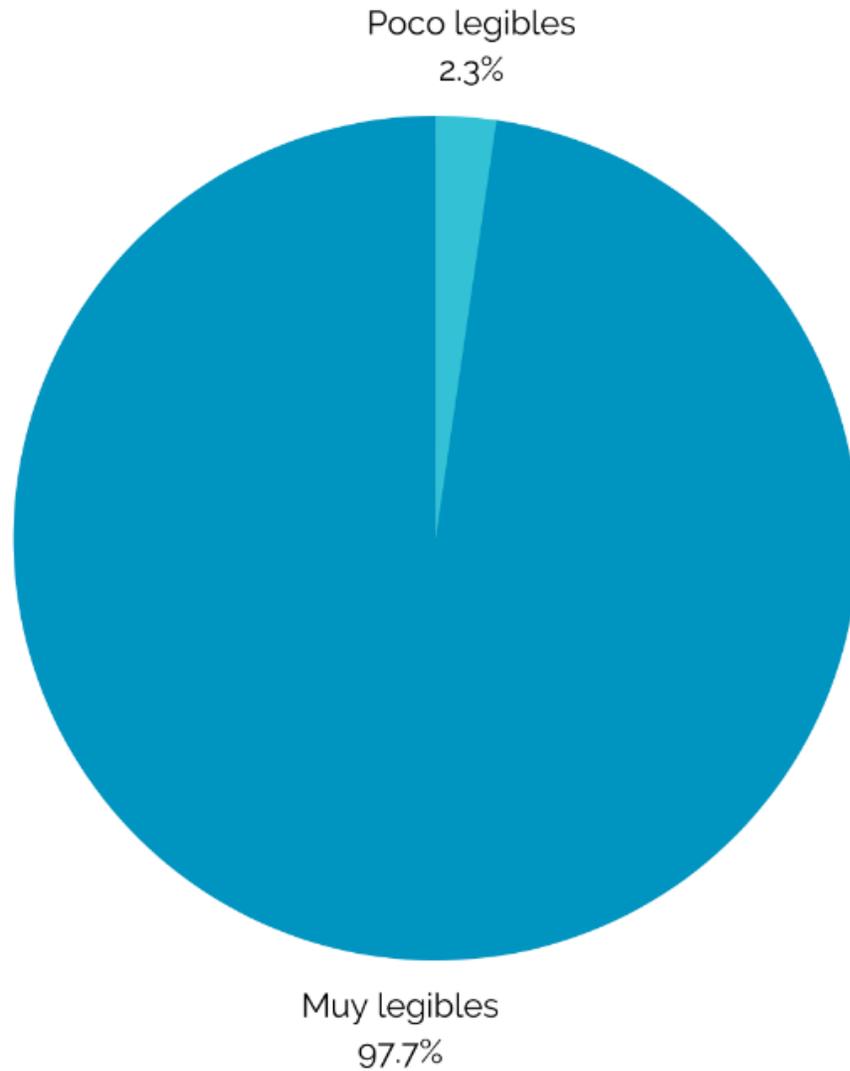
Interpretación: El 62.8% de los encuestados si considera que el mensaje en la aplicación sensibiliza sobre los temas y el 37.2% de los encuestados considera que informa.

9. ¿Considera que el uso de las fotografías generales es adecuado para representar visualmente la información brindada?



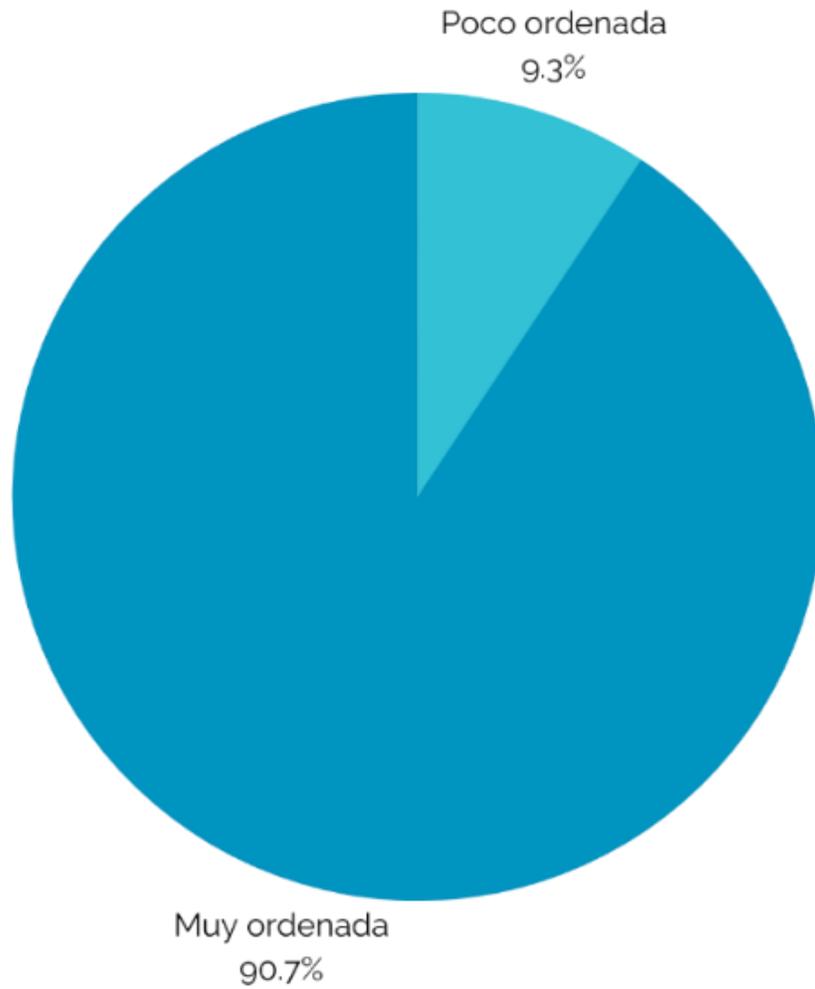
Interpretación: El 97.7% de los encuestados si considera que el uso de las fotografías generales es adecuado para representar visualmente la información brindada y el 2.3% de los encuestados consideran nada adecuado.

10. ¿Considera que las tipografías empleadas en los textos de la interfaz de aplicación son?



Interpretación: El 97.7% de los encuestados si considera que las tipografías empleadas en los textos de la interfaz de aplicación son muy legibles y el 2.3% de los encuestados no lo considera y el 2% considera poco legibles.

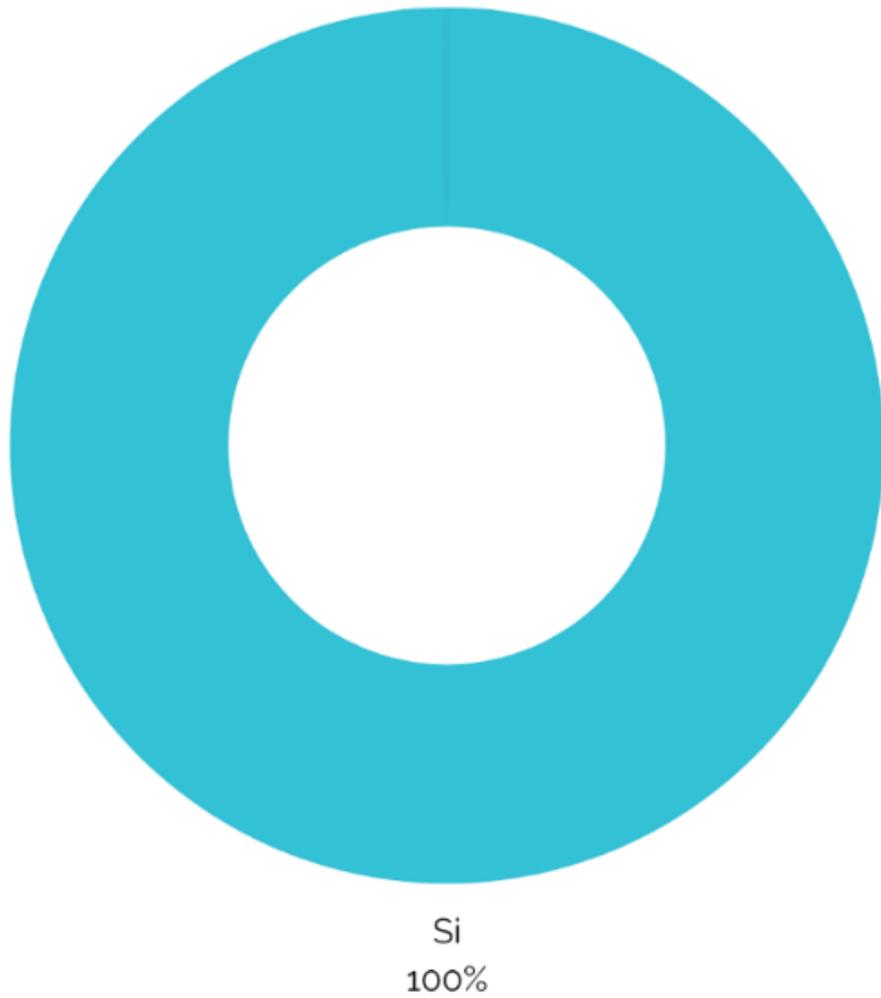
11. ¿Considera que la distribución de la información es?



Interpretación: El 90.7% de los encuestados considera que la distribución de la información es ordenada y el 9.3% de los encuestados no lo considera.

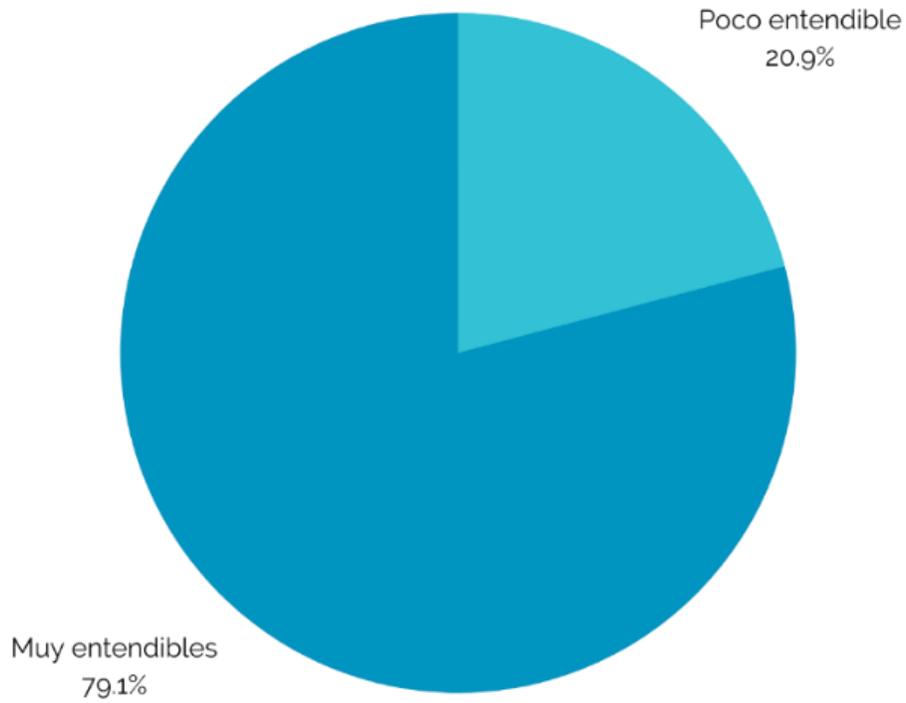
Parte Operativa

12. ¿Considera que la estructura de la aplicación nativa se adapta al contenido de AFI?



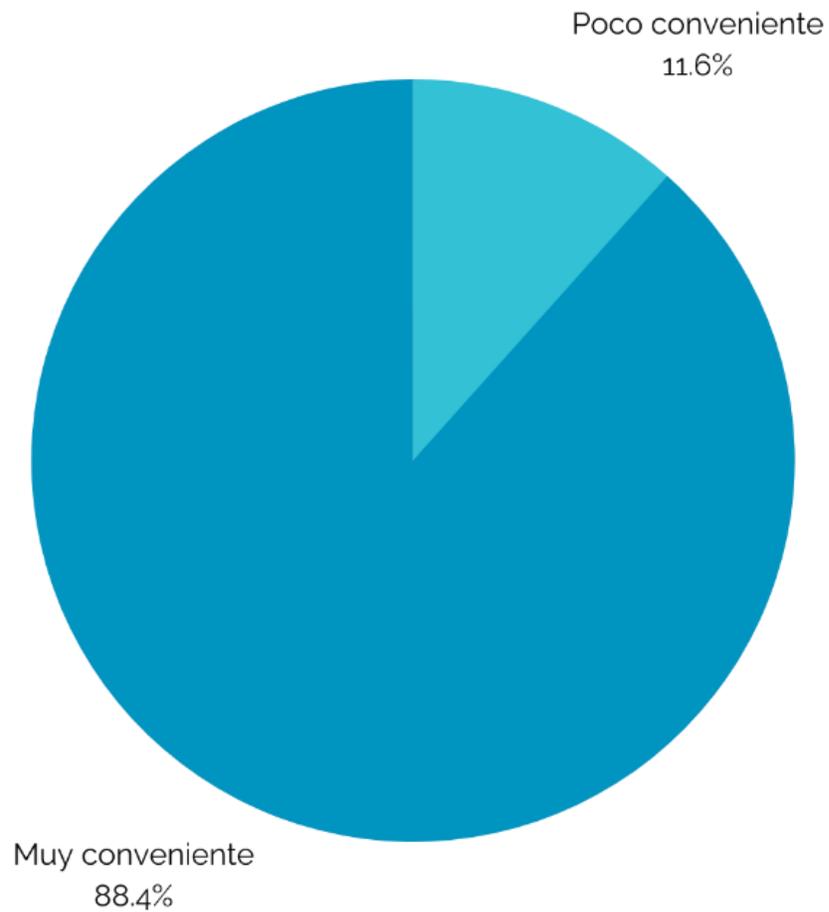
Interpretación: El 100% de los encuestados considera que la estructura de la aplicación nativa se adapta al contenido de AFI.

13. ¿Considera que las secciones del menú son?



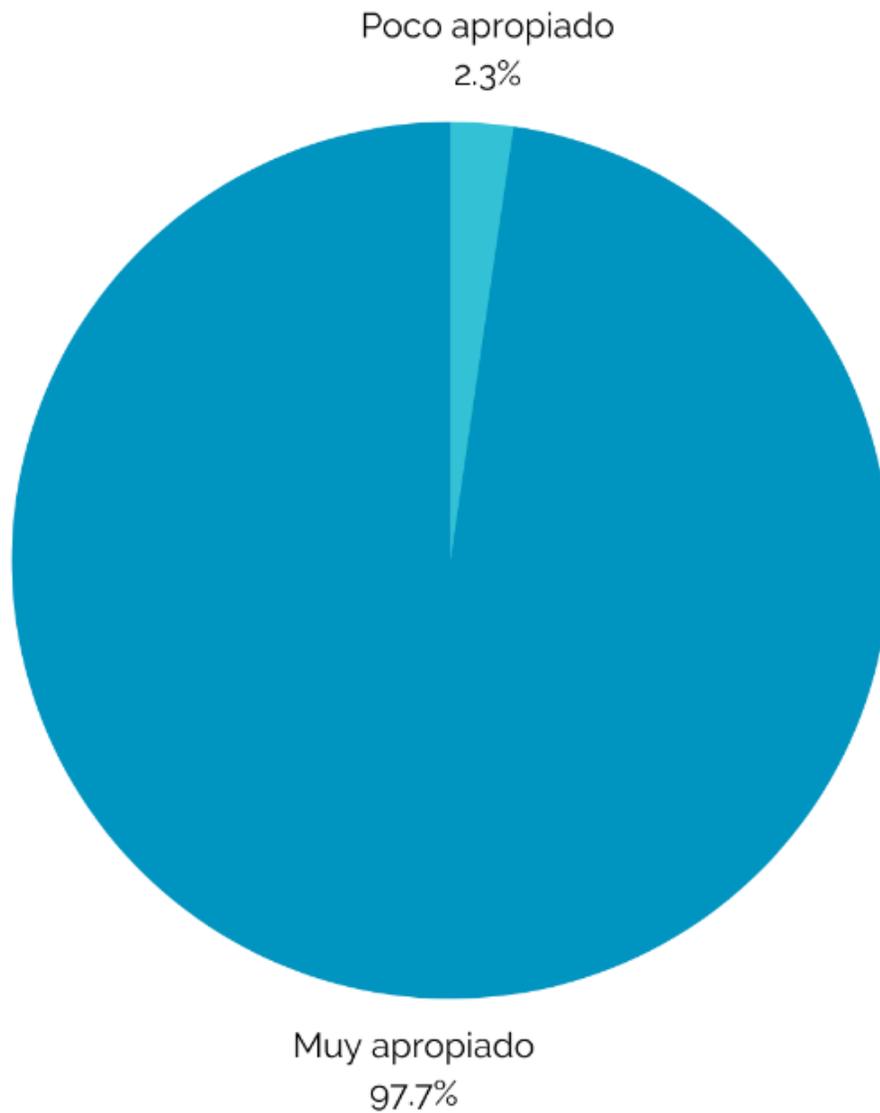
Interpretación: El 79.1% de los encuestados sí considera que las secciones del menú son muy entendibles y el 20.9% lo considera poco entendible.

14. ¿Considera conveniente crear una aplicación nativa para los temas de batalla cultural?



Interpretación: El 88.4% de los encuestados sí considera conveniente crear una aplicación nativa para los temas de batalla cultural y el 11.6% considera poco conveniente.

15. ¿Considera que los temas tanto de los títulos como la diagramación son apropiados para la aplicación?



Interpretación: El 97.7% de los encuestados sí considera que los temas tanto de los títulos como la diagramación son apropiados para la aplicación y el 2.3% considera poco apropiado.

8.4 Cambios con base a los resultados.



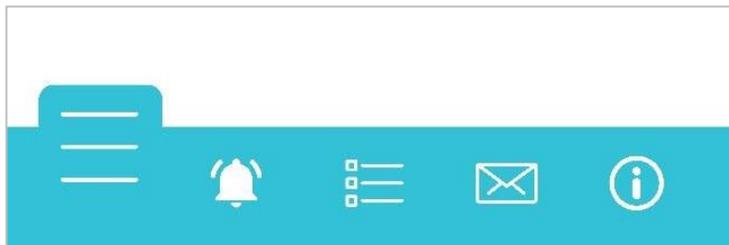
Debido al éxito obtenido en las encuestas de evaluación, el diseño, colores y diseño de interfaz permanecerán con la primera propuesta realizada por el estudiante, de igual manera se tomaron en cuenta las observaciones hechas por los encuestados, por lo que se realizaron cambios en la página de menú, iconos y orden de la aplicación digital nativa.

8.4.1 desplazamiento de iconos.



Según las sugerencias de los encuestados se cambiaron los iconos para que sean más entendibles, tomando en cuenta que en el momento de poner el cursor encima del icono se despliega para mostrar el nombre de cada icono del menú de la parte izquierda.

8.4.2 Menú inferior.

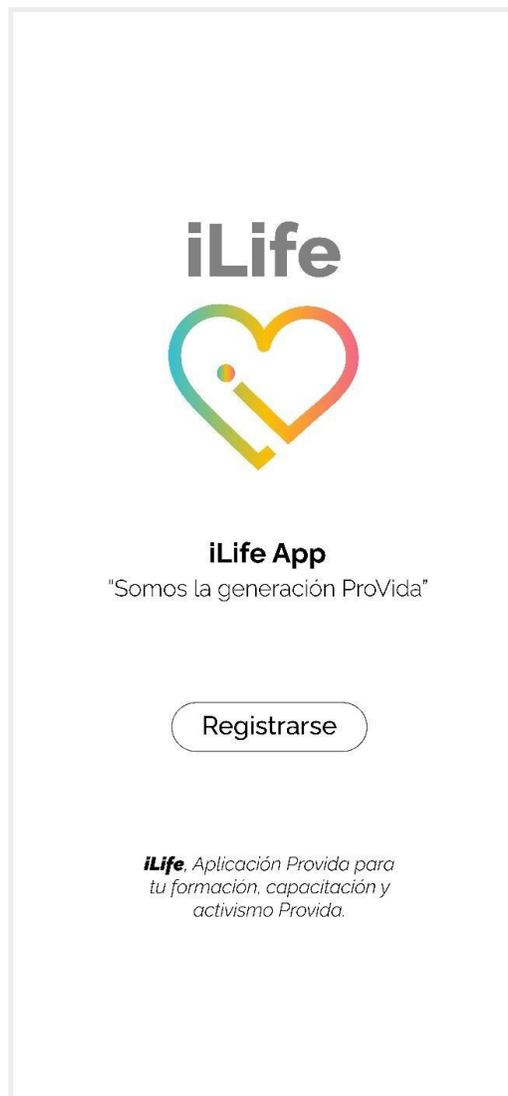


Según las sugerencias de los encuestados se cambió y se resaltó el icono para ocultar menú o mostrar menú para mayor comodidad de los usuarios que utilizan la aplicación nativa.

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

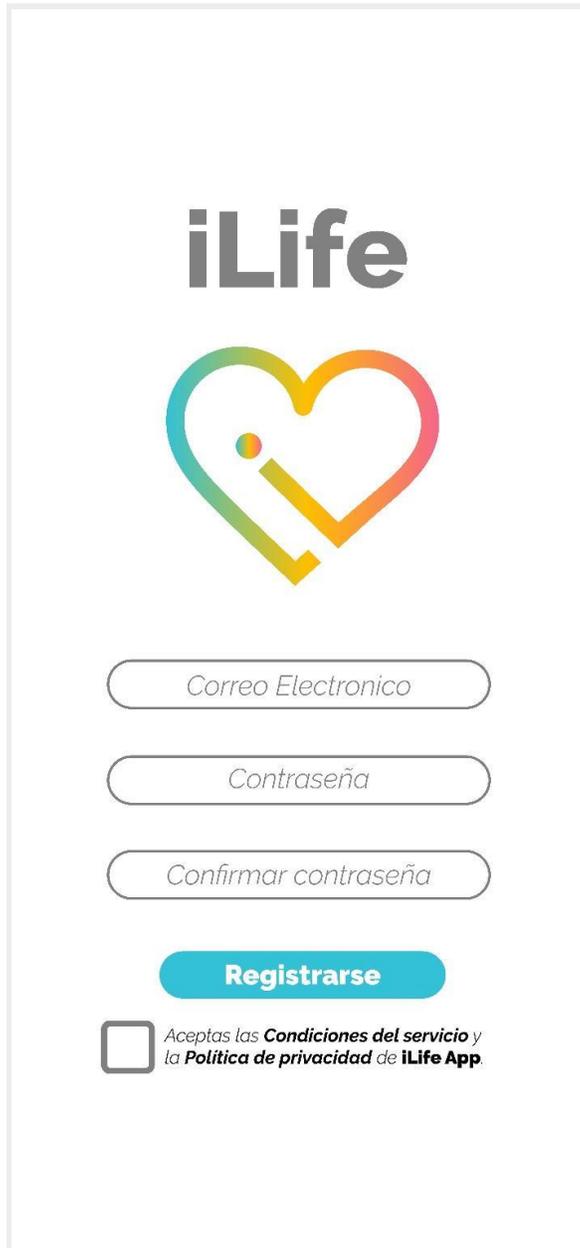
Capítulo IX: Propuesta gráfica final

9.1 Propuesta gráfica final de primera página.



Según las modificaciones añadidas la propuesta gráfica para la aplicación nativa de iLife queda de la siguiente manera. Pantalla de registro de la aplicación nativa y los datos del usuario.

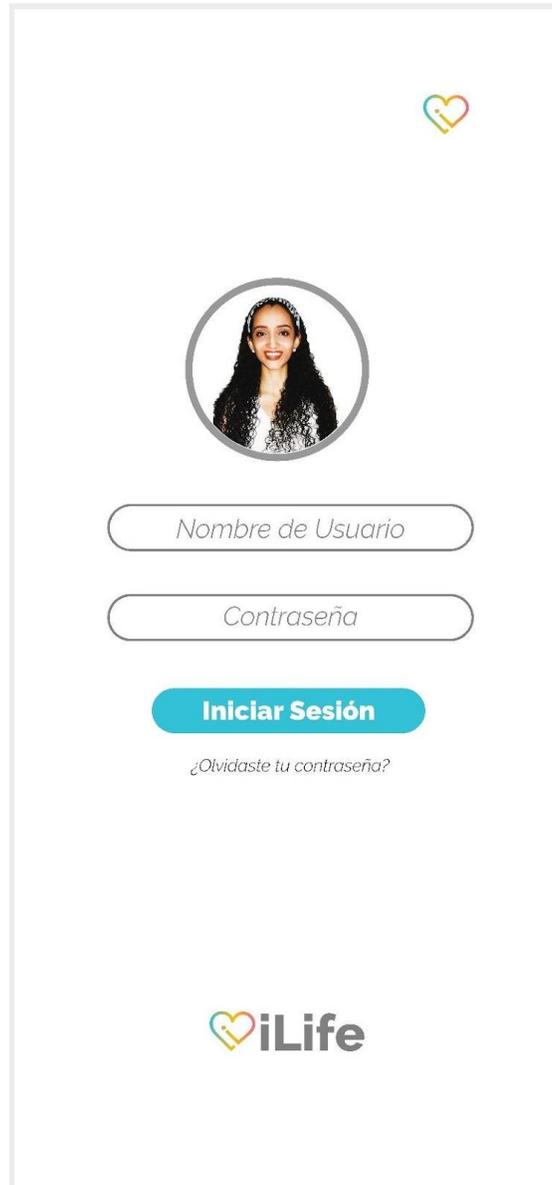
9.1.2 Propuesta gráfica final de segunda página.



The image shows a registration form for 'iLife'. At the top is the 'iLife' logo in a bold, grey sans-serif font. Below the logo is a colorful heart icon composed of a gradient from blue to red, with a white outline of a person's head and shoulders inside it. The form consists of four rounded rectangular input fields stacked vertically, each containing a label: 'Correo Electronico', 'Contraseña', and 'Confirmar contraseña'. Below these fields is a prominent blue button with the white text 'Registrarse'. At the bottom of the form is a checkbox followed by the text 'Aceptas las **Condiciones del servicio** y la **Política de privacidad** de **iLife App**'.

Las medidas finales de la pantalla son de acuerdo con el tamaño de un iPhone X estándar las cuales son de 2436 pxl. de alto por 1125 pxl. de ancho.

9.1.3 Propuesta gráfica final de tercera página.



Propuesta gráfica final de la tercera página de inicio de sesión. El diseño incluye:

- Un icono de corazón multicolor en la esquina superior derecha.
- Un círculo con una foto de perfil de una mujer.
- Un campo de entrada para el "Nombre de Usuario".
- Un campo de entrada para la "Contraseña".
- Un botón azul con el texto "Iniciar Sesión".
- Un enlace de texto que dice "¿Ovidaste tu contraseña?".
- El logo "iLife" con un icono de corazón multicolor a la izquierda.

Página de inicio de sesión, se coloca la foto del usuario y el espacio para el nombre de usuario, su contraseña y el botón de Inicio de sesión.

9.1.4 Propuesta gráfica final de cuarta página.



En la página de cada tema, se muestran los títulos y la información con la tipografía de la línea gráfica de AFI Joven.

Capítulo X: Elaboración, producción, reproducción y distribución

Capítulo X: Elaboración, producción, reproducción y distribución

En el capítulo a continuación se detalla de manera estimada el costo de la elaboración de diseño de interfaz de aplicación nativa, desde su creación hasta su publicación y mantenimiento.

10.1 Plan de costos de elaboración. Según lo trabajado en el desarrollo se estima que las horas trabajadas para la elaboración del primer concepto fueron 1 hora diaria por una semana dando un total de 6 horas en el proceso creativo, su costo se detalla en el siguiente cuadro. Según sugerencias el costo total por hora es de Q 25.00.

Al obtener la dirección creativa del proyecto se estima que se trabajó 6 horas diarias durante 1 mes con 9 días para llevar a cabo el diseño de la interfaz de la aplicación nativa lo cual da un costo representado en la siguiente tabla.

TOTAL DE SEMANAS LABORADAS	12 SEMANAS
TOTAL DE DÍAS LABORADOS	40 DÍAS (6 DÍAS A LA SEMANA)
TOTAL DE HORAS LABORADAS	240 HORAS (6 HORAS AL DÍA)
COSTO TOTAL DE ELABORACIÓN	240 HORAS POR Q25.00 CADA HORA
TOTAL	Q6000

10.2 Plan de costos de producción

En este proceso corresponde a Adobe Illustrator juntamente con Adobe XD, el diseñador entra como supervisor de apoyo para que el diseño de la interface de la aplicación nativa para que corresponda a lo establecido.

Según proyecciones estimadas por el cliente La Familia Importa – AFI Joven- la operación de programación necesita 6 horas diarias por 3 meses en las cuales se presupuesta un costo de Q 25.00 por hora, dando una sumatoria representada en la siguiente tabla.

Primer mes	Segundo mes	Tercer mes	Total de costos
120 h	120 h	120 h	Q9,000.00

10.3 Plan de costos de reproducción

Debido a que la aplicación digital iLife es un servicio digital, el cliente informa que para su reproducción lo que se necesita es el respaldo de IOS y de Android para publicar la aplicación nativa en dichas plataformas.

10.4 Plan de Costos de Distribución

Para su distribución la aplicación, iLife necesita estar publicada en las plataformas IOS en la que se cancelan \$90.00 (Q 675.00) y la publicación en Google cuesta \$25.00 (Q 188.00), además el cliente informa que el mantenimiento de servidores maneja un costo de \$300.00 (Q 2,250.00) mensuales los cuales deben cancelarse todo el tiempo que la aplicación se encuentre en línea sin embargo se hace un costo estimado de Q27,000.00 por el mantenimiento de servidores durante un año.

10.5 Margen de utilidad

Según los costos estimados (Q 42,000) se calcula un 20% de margen de utilidad que da como resultado Q 8,400.

10.6 IVA

Estimando la cantidad del 12% sobre costos el total del IVA es de Q 6,048.00

10.7 Cuadro con resumen general de costos

Según los costos y utilidades obtenidos se presenta el siguiente cuadro:

Plan de costos de elaboración	Q 6,000.00
Plan de costos de producción	Q 9,000.00
Plan de costos de reproducción	Q 0.00
Plan de Costos de Distribución	Q 27,000.00
Subtotal	Q 42,000.00
Margen de utilidad 20%	Q 8,400.00
<i>Subtotal</i>	Q 50,400.00
IVA 12%	Q 6,048.00
Gran Total	Q 56,448.00

Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones

Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones

11.1 Conclusiones

Se logró recopilar información relacionada a los servicios de formación, capacitación y voluntariado que brinda AFI Joven para definir el contenido de la interfaz de aplicación nativa.

Se investigó información relacionada a términos, conceptos, teorías y tendencias de diseño de interfaz de aplicaciones nativas para desarrollar de manera eficaz la propuesta gráfica de este proyecto.

Se crearon los íconos con base a la línea grafica de AFI Joven – La Familia Importa- para que los usuarios identifiquen fácilmente dentro de la aplicación nativa, los servicios e información que ofrece.

Se aplicó la paleta de colores de manera adecuada para lograr uniformidad en el diseño de la aplicación nativa.

11.2 Recomendaciones Buscar la simplicidad en el diseño de la interfaz para que el usuario pueda utilizarla de una manera fácil e intuitiva.

Acoplar el diseño creado para la aplicación iLife a las nuevas tendencias en diseño y experiencia de usuario.

Agregar interacción visual como videos e imágenes para agregar un valor de interacción de la aplicación para el usuario.

Seguir la línea gráfica de la asociación en la aplicación conjuntamente con redes sociales para familiarizar al usuario con el concepto.

Capitulo XII: Conocimiento general

Capítulo XII: Conocimiento general

CONOCIMIENTOS GENERALES

SOFTWARE

Los conocimientos permitieron realizar el diseño de logo, iconografía y diseño de tipografías, diagramación con retícula, prototipos de aplicaciones, elaborando gráficos vectoriales.

SEÑALÉTICA

La señalética permitió crear elementos gráficos para comunicar de manera persuasiva, de esta manera se escogió de forma conveniente los elementos, signos y símbolos para guiar y direccionar al usuario de manera cómoda y entendible.



FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

Estos fundamentos permitieron construir y definir una buena composición visual es la base para ejecutar una correcta comunicación. Una buena composición se encarga de captar la atención, transmitiendo el mensaje correctamente y manteniendo atento al receptor de este.

DISEÑO INTERACTIVO

Utilizando el diseño interactivo permitió elaborar gráficos, texto, videos, fotos, ilustraciones, sonidos conjuntamente de animación en el prototipo.

Capítulo XIII: Referencia

Capítulo XIII: Referencias

13.1 Referencias de libros

Laje, A. (2021). *La batalla cultural: Reflexiones críticas para una Nueva Derecha* (Spanish Edition) (Edición en Español ed., Vol. 1). HarperCollins Mexico.

Santos Garcia, D. (2012). *Fundamentos de la comunicación* (Español ed., Vol. 1). Red Tercer Milenio.

Ojeda, A. V. (2019, 10 mayo). La enseñanza de la Semiología en el Diseño Gráfico. Academia.edu.

Perspectivas sobre Diseño y Comunicación Digital: Investigación, Innovaciones y Mejores Prácticas. (2020). Springer.

Farina, A., & Cure, S. (2019). *Diseño gráfico y pensamiento visual*. Editorial Gustavo Gili.

Toni, S. G. I. (2022). *Diseño de sistemas interactivos centrados en el usuario* (2.^a ed., Vol. 3). Granollers Saltiveri Toni.

Godin, S. (2019). *Esto es marketing*. Ediciones Culturales Paidos S. A. De C. V.

Mas, S. C. M. (2022). **MARCA PERSONAL PARA POLÍTICOS SOBRESALIENTES: Claves de marketing y comunicación para no ser un político de marca blanca** (Spanish Edition). Independently published.

13.2 Referencias de sitios web

Adobe. (2020). Adobe Product: Adobe Photoshop.

<https://www.adobe.com/la/products/photoshop.html>

Adobe. (2020). Adobe Product: Adobe Illustrator.

<https://www.adobe.com/la/products/illustrator.htm>

Entidad no lucrativa. (2010, 8 julio). guiasjuridicas. Recuperado 10 de mayo de 2021, de https://guiasjuridicas.wolterskluwer.es/Content/Documento.aspx?params=H4sIAAAAAAAEAMtMSbF1jTAAASNjUxNLtbLUouLM_DxbIwMDS0NDA1OQQGZapUt-ckhIQaptWmJOcSoAknsQHjUAAAA=WKE

Diseño de interfaz de aplicación nativa - iLife App -. (2021, 19 octubre). [Vídeo]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=OWLIHVF8jxY>

Peiró, R. (2021, 13 octubre). Sociología. Economipedia.

<https://economipedia.com/definiciones/sociologia.html>

S. (2018, 19 noviembre). Significado de Organización. Significados. Recuperado 7 de mayo de 2021, de <https://www.significados.com/organizacion/>

Colaboradores de Wikipedia. (2021, 17 noviembre). Provida. Wikipedia, la enciclopedia libre.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Provida#:~:text=Las%20asociaciones%20provida%20se%20apoyan,%C3%B3ptimo%20de%20la%20mujer%20embarazada%22.>

Movimiento ProFamilia. (2009). Movimiento Pro familia Pro vida. Movimiento Pro familia Pro vida.

<http://www.movimientoprofamilia.com/quienes-somos.html>

S. (2018b, noviembre 21). Significado de Conservadurismo. Significados.

<https://www.significados.com/conservadurismo/>

Publicador Aliat. (2021, 14 septiembre). ¿Qué estudian la Ciencias Sociales? Mundo UVG.

<https://uvg.edu.mx/blog/index.php/ciencias-sociales/>

García, A. M. (2021, 13 octubre). Ciencia política. Economipedia.

<https://economipedia.com/definiciones/ciencia-politica.html>

IOR Consulting. (2020, 9 diciembre). Las nuevas tendencias en UX y UI. IOR - Network for talents.

<https://ior.es/nuevas-tendencias-ux-ui/>

Editorial Grudemi. (2021, 9 junio). Comunicación organizacional. Enciclopedia Económica.

<https://enciclopediaeconomica.com/comunicacion-organizacional/>

Llasera, J. P. (2021, 20 octubre). Psicología del color: Qué es y cómo escoger el mejor para tu marca. Imborrable.

<https://imborrable.com/blog/psicologia-del-color/>

Pérez Porto, J., & Merino, M. (2015, 5 mayo). Definición de arte digital — Definicion.de.
Definición.de. Recuperado 5 de junio de 2021, de

<https://definicion.de/arte-digital/>

de Puebla, U. D. V. (2021, 18 agosto). Artes Visuales. Blog UVP.

<https://uvp.mx/uvpblog/artes-visuales/>

Equipo editorial, Etecé. (2021, 6 agosto). Teoría del Color - Concepto, propiedades del color, RGB y CMYK. Concepto.

<https://concepto.de/teoria-del-color/>

Capítulo XIV: Anexos

Capítulo XIV: Anexos

Anexo 1: infografía de tendencias del 2021 en UX y UI.

¿Cuáles son las tendencias para 2021 en UX y UI?

Experiencias multidispositivo
La inclusión en nuestra vida diaria de apps para visualizar contenidos de los smart TV es una de las áreas donde mayor desarrollo tendrá la UX / UI / CX y será una realidad poder comprar productos mientras vemos una serie desde la misma app o entlazándonos al ecommerce que correspondá.

Navegación 2.0
La navegación 2.0 se centra en movimiento natural del pulgar. Se estandariza con la "navegación de fondo" (impulsada por Google, Facebook y Amazon), que se refiere al uso de "hojas inferiores" para acceso a funciones principales.

Simplicidad basada en datos
La simplicidad operativa como tendencia, es decir, la organización correcta de productos y servicios de acuerdo a las necesidades del consumidor y comprador.

Interfaz de voz (UX)
En un momento en el que también las búsquedas por voz están desbancando a las tradicionales, incorporar una interfaz de este tipo es adelantarse a su tiempo y conseguir una mayor rapidez para el usuario en el uso de la página.

Importancia de vídeos y de elementos visuales
La información es más fácil de consumir y por otro lado también es más fácil de compartir.

IOR Consulting
IOR es una plataforma única de profesionales independientes que forman una exclusiva comunidad de expertos con el fin de hacer más fácil, al profesional independiente y a potenciales clientes, establecer contacto y realizar negocios.

Anexo 2. Encuesta de técnica de validación

forms/d/1Cmx8zWZ34D_L6SKYB3TWkLTFI_pi2zbTXIU0exRPo/edit

Preparar Respuestas Configuración

Diseño de Interfaz de aplicación nativa

APP NATIVA PARA AFI JOVEN - Life App

Sexo

Femenino

Masculino

Edad

Texto de respuesta corta

Evaluación de:

Experto

Cliente

Grupo Objetivo

Nombre y Apellido

Texto de respuesta corta

Profesión

Texto de respuesta corta

Parte Objetiva

Responde

¿Cree necesario diseñar una interfaz de aplicación nativa para dar a conocer a jóvenes comprendidos entre las edades de 16 a 26 años, temas de batalla cultural que aborda La Familia Importa - AFI- Joven Guatemala?

Sí

No

¿Cree que es necesario recopilar información relacionada a los servicios de formación, capacitación y voluntariado que brinda AFI Joven para definir el contenido de la interfaz de aplicación nativa?

Sí

No

8:10
WhatsApp

¿Considera necesario investigar información relacionada a términos, conceptos, teorías y tendencias de diseño de interfaz de aplicaciones nativas para desarrollar de manera eficaz la propuesta gráfica de este proyecto?

Sí
 No
 Sí

¿Considera necesario crear los iconos con base a la línea gráfica de AFI Joven – La Familia Importa- para que los usuarios identifiquen fácilmente dentro de la aplicación nativa, los servicios e información que ofrecen?

Sí
 No

¿Considera necesario aplicar la paleta de colores de manera adecuada para lograr uniformidad en el diseño de la aplicación nativa?

docs.google.com

8:10
WhatsApp

¿Considera necesario aplicar la paleta de colores de manera adecuada para lograr uniformidad en el diseño de la aplicación nativa?

Sí
 No

Parte Semiológica
Responda

¿Usted cree que los colores en el diseño de aplicación nativa son?

Muy adecuados
 Poco adecuados
 Nada adecuados

¿Considera que los iconos de la aplicación son entendibles para direccionar a los usuarios a cada sección?

Muy entendibles
 Poco entendibles

docs.google.com

8:10 WhatsApp

¿Usted cree que las tipografías empleadas en los textos de la interfaz de aplicación son?

- Muy legibles
- Poco legibles
- Nada legibles

¿Considera que la distribución de la información es?

- Muy ordenada
- Poco ordenada
- Nada ordenada

Parte Operativa
Responda

¿Usted cree que la estructura de la aplicación nativa se adapta al contenido de AFI?

- Si
- No

docs.google.com

8:10 WhatsApp

¿Considera que los iconos de la aplicación son entendibles para direccionar a los usuarios a cada sección?

- Muy entendibles
- Poco entendibles
- Nada entendibles

¿Usted cree que el mensaje en la aplicación sensibiliza sobre los temas o solamente informa?

- Sensibiliza
- Informa

¿Considera que el uso de las fotografías son adecuadas para representar visualmente la información brindada?

- Muy adecuados
- Poco adecuados
- Nada adecuados

¿Usted cree que las tipografías empleadas...

docs.google.com

8:10 WhatsApp

Según su criterio, ¿Considera conveniente crear una aplicación nativa para los temas de batalla cultural?

Muy conveniente

Poco conveniente

Nada conveniente

¿Considera que los temas tanto de los títulos como la diagramación son apropiados para la aplicación?

Muy apropiado

Poco apropiado

Nada apropiado

Comentarios generales

Tu respuesta

Enviar Borrar formulario

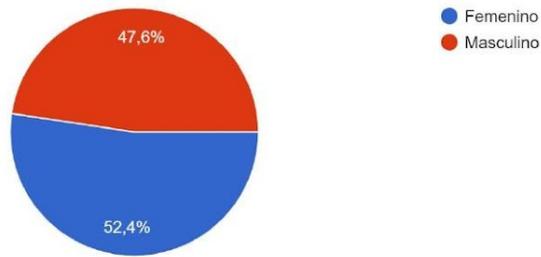
¡Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Este formulario se creó en Universidad Católica. Modificar...

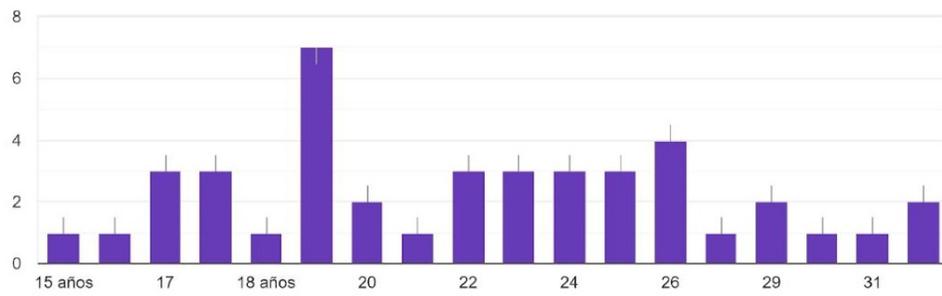
docs.google.com

Anexo 3. Resultados y muestreo de encuestas

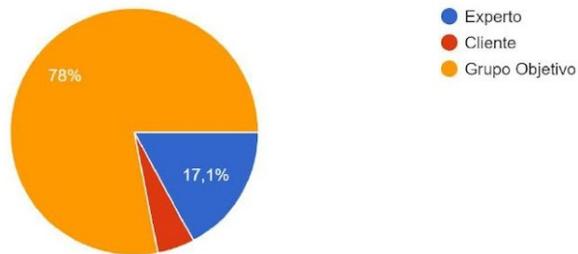
Sexo
42 respuestas



Edad
42 respuestas

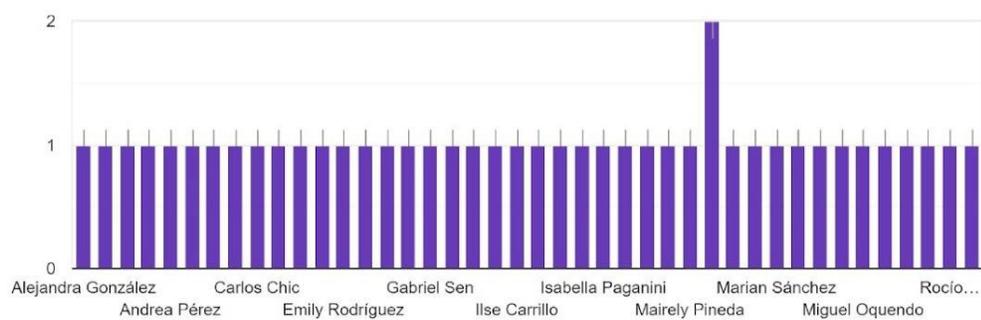


Evaluación de:
41 respuestas



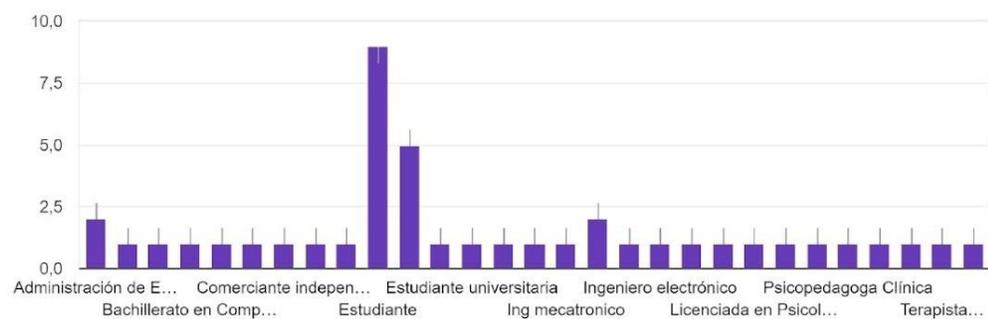
Nombre y Apellido

43 respuestas



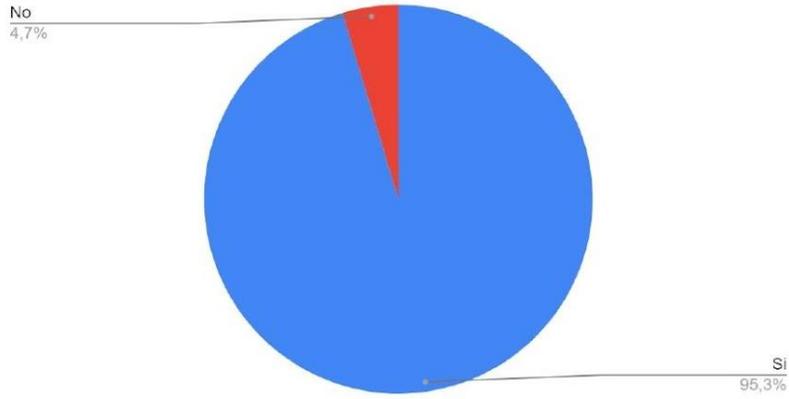
Profesión

43 respuestas

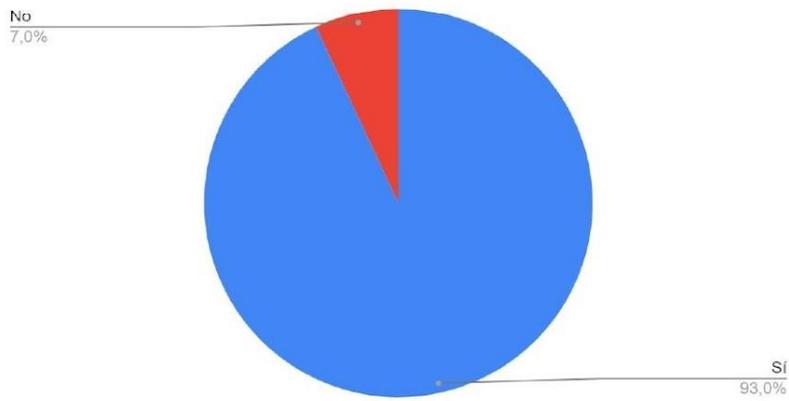


Parte Objetiva

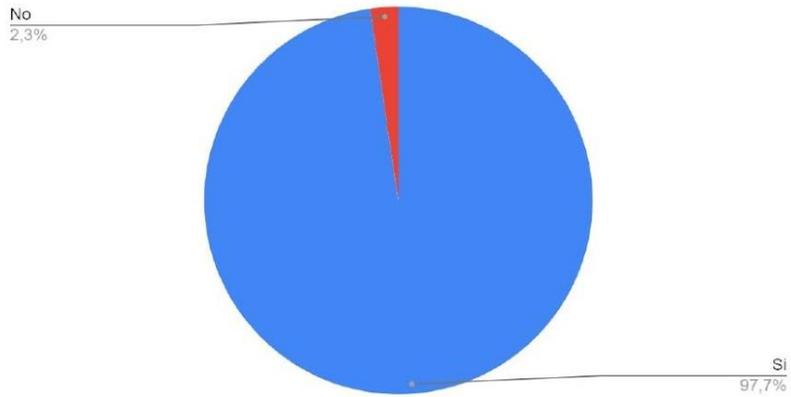
Recuento de ¿Cree que es necesario recopilar información relacionada a los servicios de formación, capacitación y volu...



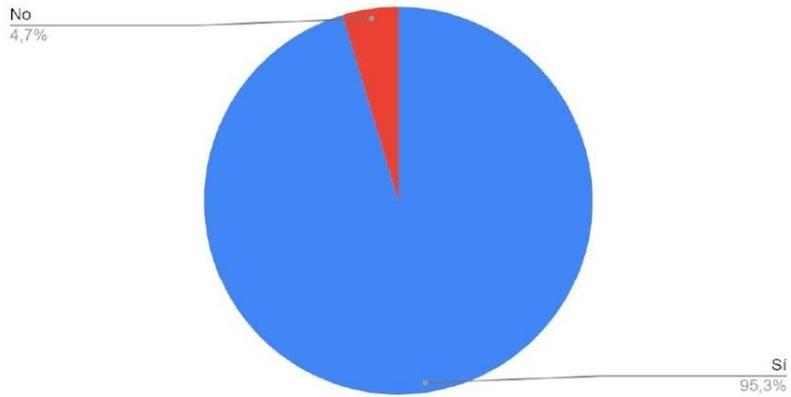
Recuento de ¿Cree necesario diseñar una interfaz de aplicación nativa para dar a conocer a jóvenes comprendido...



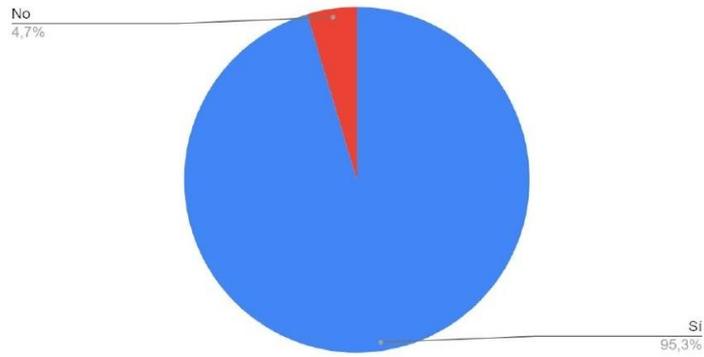
Recuento de ¿Considera necesario investigar información relacionada a términos, conceptos, teorías y tendencias de d...



Recuento de ¿Considera necesario crear los íconos con base a la línea grafica de AFI Joven – La Familia Importa- para qu...

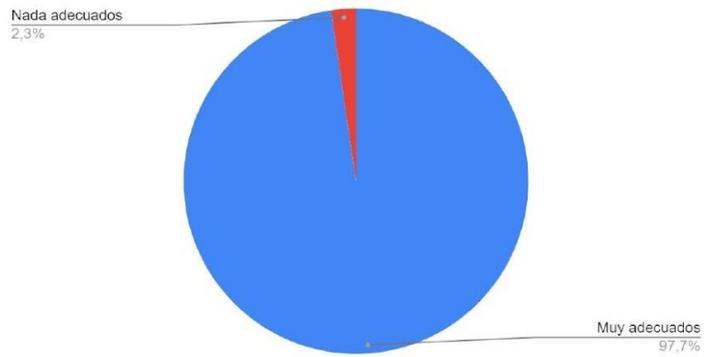


Recuento de ¿Considera necesario aplicar la paleta de colores de manera adecuada para lograr uniformidad en el diseño de...

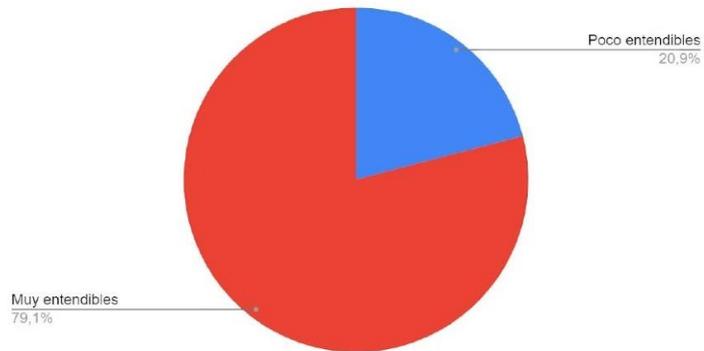


Parte Semiológica

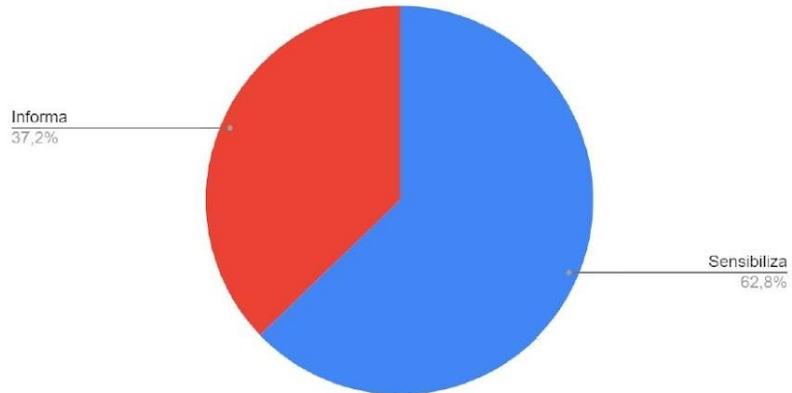
Recuento de ¿Usted cree que los colores en el diseño de aplicación nativa son?



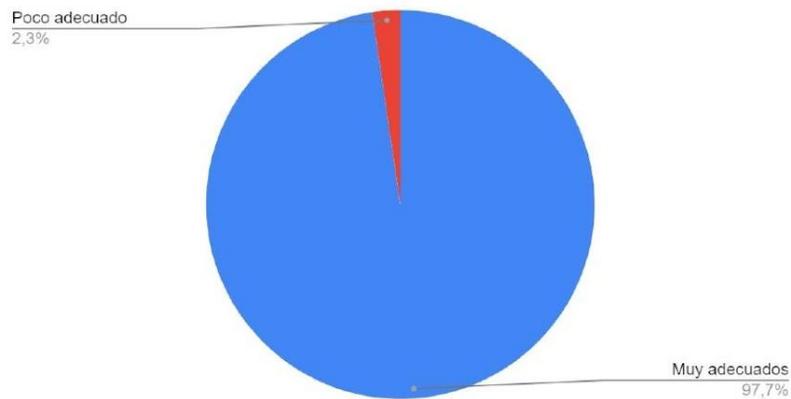
Recuento de ¿Considera que los iconos de la aplicación son entendibles para direccionar a los usuarios a cada sección?



Recuento de ¿Usted cree que el mensaje en la aplicación sensibiliza sobre los temas o solamente informa?



Recuento de ¿Considera que el uso de las fotografías son adecuadas para representar visualmente la información brin...

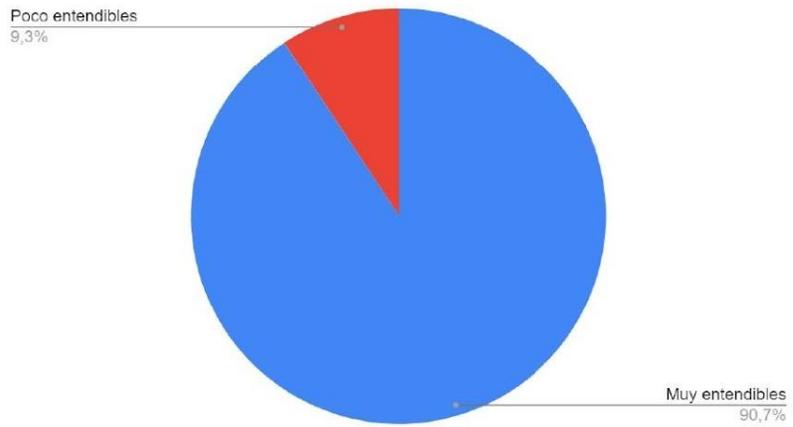


Parte Operativa
Responda

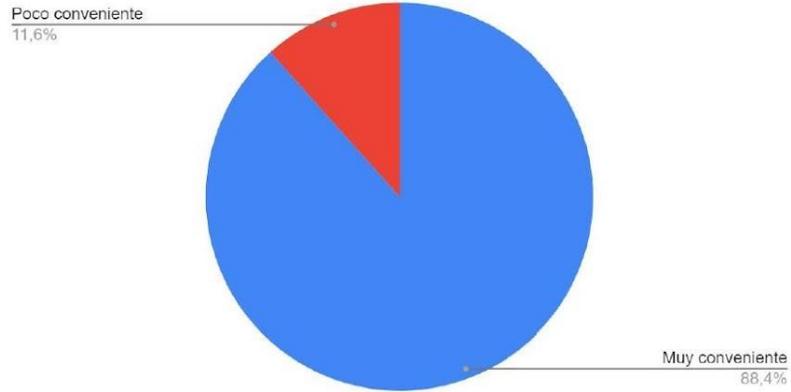
¿Usted cree que la estructura de la aplicación nativa se adapta al contenido de AFI?
43 respuestas



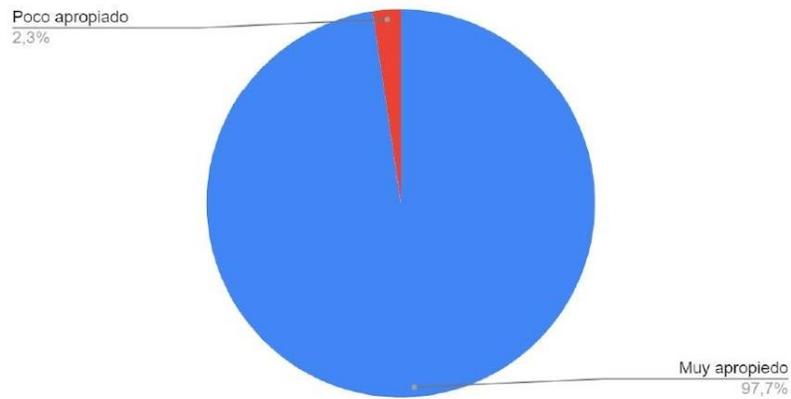
Recuento de ¿Considera que las secciones del menú son?



Recuento de Según su criterio, ¿Considera conveniente crear una aplicación nativa para los temas de batalla cultural?



Recuento de ¿Considera que los temas tanto de los títulos como la diagramación son apropiados para la aplicación?



Comentarios generales