

Diseño de una aplicación móvil para información y conocimiento de terapias de sanación alternativas.



**UNIVERSIDAD  
DEL AZUAY**

**UNIVERSIDAD DEL AZUAY**

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

PROYECTO DE GRADUACIÓN PREVIO A  
LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

Diseñadora Gráfica

**AUTOR**

Marina Belén Ordóñez Merchán

**DIRECTORA**

Dis. Toa Tripaldi



CUENCA - ECUADOR

2017







Diseño de una aplicación móvil  
para información y conocimiento  
de terapias de sanación  
alternativas.



## DIRECTOR

Toa Tripaldi

## FOTOGRAFÍAS E ILUSTRACIONES

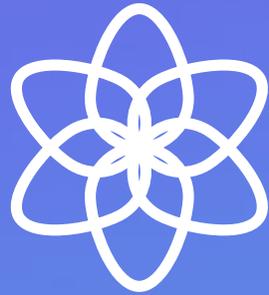
Todas las imágenes son realizadas por el autor, excepto aquellos que se encuentran con su cita respectiva

## DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

Marina Ordóñez

## IMPRESIÓN

La Huella digital



# DEDICATORIA

Dedico este proyecto a todas las personas que estén en un camino de desarrollo personal, que se inclinan por un estilo de vida natural y buscan una sanación a nivel físico, emocional y espiritual.



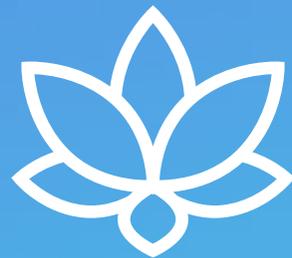
# AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mis padres, Carmen Merchán y Javier Ordóñez por todo su apoyo durante mi carrera; a mi hermana Juana por ser incondicional y a mi Abuelo Nicanor por incentivar me siempre a ser mejor.

A Pablo Ochoa por su infinita paciencia y cariño.

A mis amigos más cercanos Vanessa Rubio, Pamela Salazar, Joshe Ordóñez, Luna Piedra y Nicolás León por creer en mí.

A mis tutores: Toa, Diego y Juan por sus recomendaciones y guía dentro de todo el proceso.



¡GRACIAS!



# ÍNDICE

DEDICATORIA	5
AGRADECIMIENTOS	7
RESUMEN	11
ABSTRACT	12
OBJETIVOS	13
INTRODUCCIÓN	15

## CAPÍTULO 1 CONTEXTUALIZACIÓN 17

### 1.1 Terapias alternativas de sanación 19

1.1.1 Introducción	21
1.1.2 Antecedentes históricos	22
1.1.3 ¿Qué son las terapias alternativas de sanación?	23
1.1.4 Tipos de terapias alternativas	24

### 1.2. Marco teórico 33

1.2.1 Diseño gráfico	35
1.2.2 Diseño multimedia	36
1.2.3 Aplicaciones Móviles	39
1.2.4 Experiencia del usuario	52
1.2.5 Diseño de interfaz IU	58
1.2.6 Diseño de interacción IxD	63
1.2.7 Usabilidad	66
1.2.8 Accesibilidad	68
1.2.9 Comunidades de usuario	69

### 1.3. Investigación de campo 71

1.3.1 Entrevistas a expertos	73
1.3.2 Observaciones	77

### 1.4. Homólogos 79

1.4.1 Homólogo general	81
1.4.2 Homólogos de forma	84
1.4.2 Homólogos de función	90
1.4.3 Homólogos de Tecnología	96

### 1.5. Conclusiones 101

1.5.1 Investigación bibliográfica	103
1.5.2 Investigación de campo	104
1.5.3 Análisis de homólogos	105

## CAPÍTULO 2 PLANIFICACIÓN 107

### 2.1 Target 109

2.1.1 Segmentación	111
2.1.2 Mapa de actores	113
2.1.3 Perfil de usuario	
- persona design	114
2.1.4 Viaje del usuario - Escenarios	119

### 2.2 Partidos de diseño 121

2.2.1 Forma	123
2.2.2 Función	126
2.2.3 Tecnología	129

### 2.3 Plan de negocios 131

2.3.1 Producto	133
2.3.2 Precio	134
2.3.3 Plaza	135
2.3.4 Promoción	136

## CAPÍTULO 3 DISEÑO 137

### 3.1 Ideación 139

3.1.1 Ideas creativas 141

3.1.2 Ideas seleccionadas 152

3.1.3 Idea final 158

### 3.2 Proceso creativo 159

3.2.1 Desarrollo 161

### 3.3 Sistema de diseño 177

3.3.1 Marca 179

3.3.2 Manual de marca 180

3.3.3 Icono 184

3.3.4 Tipografía 185

3.3.5 Cromática 186

3.3.6 Iconografía 187

3.3.7 Fotografías 189

3.3.8 Reticulas 190

3.3.9 Elementos visuales 191

3.3.9 Constantes y variables 192

### 3.4 Diseño final 193

3.4.1 Splash 195

3.4.2 Pantallas 196

3.4.3 Categorías 197

3.4.4 Mis terapias 205

3.4.5 Comunidad 208

3.4.6 Perfil 212

3.4.7 Funcionamiento de la aplicación 215

### 3.5 Prototipo final 219

## CAPÍTULO 4 CONCRECIÓN 223

### 4.1 Validación 225

4.1.1 Encuestas 227

4.1.3 Observaciones 231

### 4.2 Comercialización 233

4.2.1 Página web 235

Contenidos web 236

4.2.2 Video promocional 238

4.2.3 Redes sociales 241

4.2.4 Souvenirs 245

### 4.3 Extras 247

4.3.1 Productos 249

### 4.4 Conclusiones 257

### 4.5 Recomendaciones 261

## 4.6 Anexos 265

4.6.1 Bibliografía 267

4.6.2 Índice de imágenes 269

# RESUMEN

En los últimos años la sociedad ha comenzado a tener un estilo de vida más natural, las terapias alternativas de sanación han mostrado cada vez mayor acogida, es por lo que es necesario tener información sobre estas, y quienes las realizan dentro de la ciudad.

Este proyecto analizó estrategias de diseño centrado en el usuario (DCU), así como teorías de usabilidad, comunidades de usuarios, entre otras. Como resultado se obtuvo el diseño de una aplicación móvil para el sistema operativo iOS, que ayudará a que los usuarios puedan tener mayor información sobre estas terapias y que así se conviertan en una alternativa de salud para ellos.

## **Palabras clave:**

terapias alternativas, aplicación móvil, usabilidad, diseño de interfaz, experiencia del usuario, interacción, iOS

# ABSTRACT

## ABSTRACT

### **Design of a mobile application to get information and knowledge of alternative healing therapies**

In the last years, society has begun to have a more natural lifestyle. Alternative healing therapies have shown increasing acceptance, which is why it is necessary to have information about these and about the people who perform them in the city. This project analyzed User-Centered Design (UCD) strategies, as well as usability theories, and user communities among others. As a result the design of a mobile application for the iOS operating system was obtained, which will help users to have more information about these therapies, so that they can become a health alternative.

**Keywords:** alternative therapies, mobile application, usability, interface design, user experiences, interaction, iOS

Dis. Toa Tripaldi  
**Project Director**

Marina Ordoñez  
**Student**



  
Translated by,  
Lic. Lourdes Crespo



## Objetivo general

Aportar con información y conocimientos a las personas sobre terapias alternativas de sanación mediante el diseño de una aplicación móvil.



## Objetivo específico

Diseñar una aplicación móvil, sobre terapias alternativas de sanación.



# INTRODUCCIÓN

La medicina tiene su origen desde la prehistoria, en un inicio las enfermedades se curaban mediante prácticas místicas; y es a partir del siglo XVII que la medicina da un giro radical y comienza a utilizar productos químicos para tratar las enfermedades, es aquí donde surge la medicina occidental y se alejan las prácticas de la medicina tradicional. Sin embargo la medicina alternativa ha mostrado resurgir en los últimos años; investigadores señalan que en "Estados Unidos cada año el 30% de los enfermos que han visitado en un primer momento a un médico tradicional, acaba probando la medicina natural." (Morales, 2006).

Hoy en día el deseo del ser humano es buscar un equilibrio entre el cuerpo y la mente es por ello que la medicina alternativa ha tomado mucha fuerza, a pesar de no ser comprobada científicamente, esta asegura la sanación del individuo como un todo.

La falta de convicción de las personas a estas terapias, se debe a la industria y el negocio de la medicina, que nos han acostumbrado a prácticas o fármacos que garantizan soluciones instantáneas. La sociedad recién está tomando conciencia y se está informando de nuevas alternativas que le permitan mejorar el estilo de vida.

Es necesario que conozcamos que no hay un solo camino para sanar, a más de la medicina occidental, existen alternativas milenarias que nos permiten encontrar el bienestar y la felicidad. La importancia de estas terapias es conocer y escuchar a nuestro cuerpo para aprender que la sanación viene desde uno mismo. Es por ello que al tener información sobre estas alternativas podemos obtener el cambio de vida que buscamos.



# CONTEXTUALIZACIÓN



## Capítulo 1





# 1.1 Terapias alternativas de sanación



# 1.1.1 Introducción

Por definición, la medicina es la ciencia y arte de prevenir y curar las enfermedades del cuerpo humano. Se considera que la medicina es una y las modalidades terapéuticas pueden ser diversas, por lo que se busca integrarlas a favor del bienestar, la salud del individuo y la humanidad. (El Consumidor, s.f)

El origen de la medicina convencional, también llamada alopátia, que es a la que muchos estamos acostumbrados y se fundamenta en un sistema de bases científicas, la cual, utiliza recursos contrarios para contrarrestar cualquier síntoma de cierta enfermedad.

Contrario a este concepto, la teoría *Similia Similubus Curantor*, afirma que "lo semejante se cura con lo semejante", es decir, toda enfermedad es producida por lo semejante y por lo semejante que se subministra al paciente, este evoluciona de la enfermedad.

Estos dos principios fueron los que dividieron a la medicina en dos ramas; todo lo que no forme parte de la medicina tradicional o alópata se la conoce como medicina natural, alternativa, complementaria, homeopatía, entre otros. El objetivo es establecer la mayor semejanza del paciente enfermo con el medicamento homeopático que lo puede curar.

Vale señalar que, de acuerdo con la Organización Mundial de la Salud (OMS), los procedimientos terapéuticos (sistemas, prácticas y productos) que no forman parte de la medicina alópata o de la medicina convencional usada en la región o país de origen, conforman la medicina alternativa o complementaria.

Ya que día con día se concede más importancia a la medicina alternativa, no está de más que los consumidores o pacientes potenciales se formen un criterio preliminar sobre las opciones que hay en materia de medicina y sus tratamientos respectivos.



Imagen 1

# 1.1.2 Antecedentes históricos

## Origen mitológico de la medicina

En la mitología griega se dice que el Dios de la medicina era Apolo, también llamada *Alexikako* (el que evita los males). Era el médico de los dioses olímpicos cuyas heridas sanaba empleando una raíz de *peonia* (Colegio de Medicos y Cirujanos de Costa Rica, 2001).

A raíz de ese mito se crean otros, en uno de ellos se encuentra Hygieia y Panacea, hijas de Esculapio, las cuales se dice que asistían a los ritos del templo donde sanaban a los enfermos y alimentaban a serpientes sagradas, ya que según los griegos estas ayudaban a curar a los enfermos.

Hygieia es representada como una joven bella y fuerte, sosteniendo en sus manos una copa (símbolo de vida) y una serpiente enrollada en su brazo izquierdo el cual se dirige a la copa. La palabra "higiene" se deriva del nombre de esta diosa y habla del cuidado de la salud tanto física como mental. Panacea es considerada la diosa de los medicamentos. Desde esos orígenes la medicina y la salud se relacionan.

## Inicios de las practicas medicinales

Se dice que, en Egipto, por los años 2700 a.C, cuando estaba en su reinado el faraón *Zoser, Imhotep* arquitecto y médico de la corte, fue el primer médico del mundo y por ello fue divinizado por su pueblo.

En los principios de las civilizaciones por los años 4000 a.C la medicina mesopotámica se basaba en la magia, se creía que las enfermedades eran producto de espíritus malignos. En Egipto, las prácticas mágicas también se relacionaban con la medicina, los cuales también fueron incorporando remedios como plantas, yodo, laxantes, entre otros.

El inicio de la medicina científica se centra en la aparición en Grecia de una figura histórica excepcional símbolo del médico ideal, Hipócrates. (Colegio de Medicos y Cirujanos de Costa Rica, 2001)

Hipócrates creó lo que se conoce como "Método Experimental", ya que analizaba a sus pacientes para crear diagnósticos. La medicina moderna se basa en sus teorías y con la tecnología comprueba que las teorías de Hipócrates eran ciertas. Él afirmaba que se debe evitar la magia y las especulaciones religiosas y que el razonamiento era la base para lograr curar a los enfermos.

A partir de sus teorías se crea lo que se conoce como "Medicina Moderna" la cual sana al individuo por medio de la razón y de métodos científicos.

## 1.1.3 ¿Qué son las terapias alternativas de sanación?

La Organización Mundial de la Salud (OMS) propone como definición de salud: "Un completo estado de bienestar físico, mental y social y no meramente la ausencia de enfermedad o incapacidad" (OMS, 2016). Es por ello que muchas terapias holísticas tienen un enfoque de ver al paciente como un 'todo' e integrarlo junto con su mente y emociones en relación con su cuerpo.

En su libro "Sanación Cuántica", Deepak Chopra dice que "la mayoría de nosotras subestimamos el poder de la conciencia. Generalmente, no examinamos nuestra conciencia interior ni utilizamos sus verdaderos poderes" (1989, p. 32) es decir, la conciencia es el eje de la sanación. Habla de que los pacientes que tienen éxito han aprendido a motivar su propia curación y se vuelven genios de la relación entre su mente y su cuerpo.

Según encuestas recientes realizadas en Inglaterra y Estados Unidos, hasta el 80% de pacientes piensan que sus padecimientos fundamentales – motivo que los hizo acudir al médico- no quedaron adecuadamente resueltos al salir del consultorio. "Algunos estudios que datan de fines de la Segunda Guerra Mundial, demostraron que varios pacientes abandonaron el hospital de la Escuela de Yale aún más enfermos que el día que ingresaron". (Chopra, La curación cuántica, 1989)

La base de las terapias alternativas es encontrar el equilibrio de la mente y el cuerpo, para integrar al individuo. Muchas veces pensamos que factores externos producen la enfermedad, lo cual Chopra afirma que es equivocado, pues la mente es la única capaz de enfermarse (desequilibrio) y, por lo tanto, de sanarse (equilibrio).

*Master Choa Kok Sui* tuvo muchos años como practicante de la medicina alopática; insatisfecho con sus resultados en pacientes comenzó a estudiar al paciente y reconoció que las emociones negativas guardadas en el cuerpo bloquean la energía del cuerpo y, por lo tanto, las células comienzan a deteriorarse. Es ahí donde conoció la Sanación Pránica, la cual afirma que "llena los vacíos" de la medicina moderna. Sus colegas comenzaron a enviarles a sus pacientes difíciles, los cuales pudo curar satisfactoriamente utilizando estas técnicas de manejo de la energía en el cuerpo.

Muchos de sus colegas quienes adquirieron su conocimiento, afirmaban que "es como si se les hubiera olvidado enseñarnos esto en la escuela de medicina".

Las terapias alternativas, por lo tanto, son la respuesta a muchas personas las cuales no han encontrado el fin de sus padecimientos en la medicina moderna o buscan conocer el poder de sanación de su propio cuerpo.

Vale recalcar que muchas de estas terapias no sustituyen a la medicina que estamos acostumbrados, sino buscan complementarla. Muchos piensan que estas terapias son opuestas, pero, al contrario, si se las logra combinar, los pacientes podrán encontrar la sanación que buscan.

## 1.1.4 Tipos de terapias alternativas



La OMS ha definido a la medicina alternativa como medicina complementaria, estas terapias alternativas existen desde tiempos milenarios, muchos de ellas se basan en la naturaleza, otras en la mente, energía, física cuántica, etc. Ya que su campo es muy extenso se destacaran las principales:

Imagen 2

## 1.4.1 Sistemas de integración médica

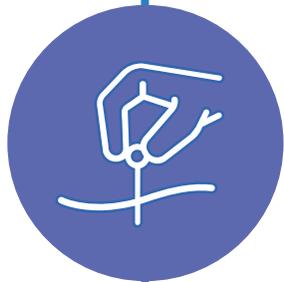
Esta categoría hace referencia a las disciplinas o sistemas integrales, se basan en sus propias teorías sobre los fundamentos que rigen la vida y al ser humano. Generalmente, se basan en prácticas o filosofías orientales, tales como la medicina tradicional china las cuales poseen un carácter holístico que es considerar al ser humano como unidad: cuerpo, mente y espíritu.



### Homeopatía

“El remedio homeopático abre camino a una medicina de la energía que interrogará de diferente manera a la naturaleza y sus recursos” (Sananés, 1990,).

Hoy en día la homeopatía tiene una gran acogida por las personas y basa sus teorías en tratar lo semejante con lo semejante, contrario a la medicina normal que trata las afecciones con un antibiótico.



### Acupuntura

La acupuntura es una terapia originaria de China y consiste en utilizar agujas para desbloquear el flujo de la energía. Esta se basa en el pulso y meridianos; el pulso es una onda que recorre todo el cuerpo con cada latido, este lleva y trae energía; los meridianos son puntos repartidos en el cuerpo, unos “yin” (energía femenina) y otros “yang” (energía masculina), estos meridianos se entrelazan en el cuerpo y por medio de estímulos se puede armonizar el paso de la energía.

### Ayurveda

Es una medicina tradicional de la India. Etimológicamente significa ayus = vida y veda = conocimiento, es decir, “conocimiento de la vida”, siendo uno de los modos de sanación más completos y antiguos que se conocen.



Deepak Chopra, el reconocido médico alopático y ayurvédico, en su obra “El regreso del maestro” dice que el Ayurveda no es otra cosa que flujo. Ésa es la esencia de su inteligencia. Un hombre es visto en el mismo instante. Tiene un cierto tipo de cuerpo del que es una variante. Lo que es más fascinante: cada enfermedad es vista por sí misma y no existen dos diagnósticos iguales. (2014,)

## 14.2 Terapias de integración del cuerpo y mente

Muchos doctores y científicos han comprobado que las enfermedades tienen un origen mental y emocional en la persona. Estas categorías de terapias se centran en la interacción de la mente con el cuerpo. También llamada medicina holística, ya que integra al individuo como un todo (cuerpo, mente y espíritu).

### Meditación

La meditación también es muy conocida, aunque practicada por pocos. Se relaciona con la consciencia, prácticas de respiración para aquietar la mente y los sentidos; en ella, se puede encontrar múltiples beneficios ya que en meditación se activan zonas del cerebro que no se utilizan normalmente como la glándula pineal que manda información a todo el cuerpo.

Brian Weiss (2002), en sus experiencias como terapeuta dice que los beneficios de la meditación se basan en estos aspectos principalmente:

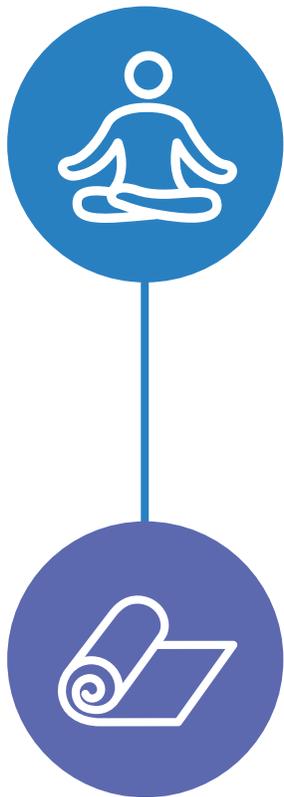
- Resolver conflictos personales y relaciones difíciles.
- Ayuda al cuerpo y la mente a curarse.
- Inicia el camino del crecimiento y el desarrollo espiritual.
- Mejora la concentración.

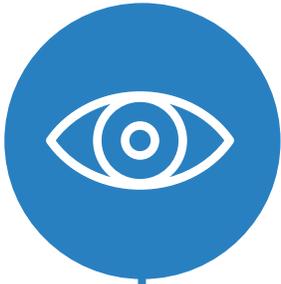
### Yoga

Esta práctica es más un estilo de vida que una terapia en sí; hoy en día está se encuentra en auge gracias a sus múltiples beneficios. La palabra yoga proviene del sanscrito "yuj" que significa unir o integrar; se basa en integrar la emoción, acción y la inteligencia para lograr un equilibrio.

El centro de yoga Helios dice que el yoga no lo tenemos que interpretar como una religión, es más como una filosofía de vida, una forma de ser, de actuar y de comportamiento con nosotros mismos y con los seres que nos rodean; es por estos criterios que también se puede definir como un camino de crecimiento personal, de autoconocimiento de nosotros mismos. (Saludterapia, 2012)

Es decir, el yoga es un tipo de meditación en movimiento, para lograr la armonía perfecta entre el cuerpo, la mente y el espíritu; este se basa en tres principios esenciales: equilibrio, flexibilidad y fuerza.





## Hipnoterapia o terapias regresivas

La hipnosis es generalmente guiada, se realiza mediante el uso de palabras clave llevando a la persona a un viaje dentro de su mente, para entrar al subconsciente de la persona poniéndola en un trance. Esta puede mejorar la calidad de vida ya que trata bloqueos emocionales que pueden ser relacionados con enfermedades crónicas; además, de cambiar conductas nocivas.

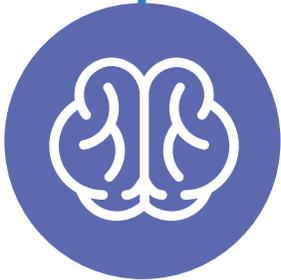
Las terapias regresivas se encuentran dentro de la hipnosis, pues consiste en entrar en un estado alterado de consciencia para acceder a memorias o bloqueos emocionales.

## Mindfulness (el “yo observador”)

*Mindfulness* o “atención de consciencia plena” consiste en un tipo de meditación en la que la persona logra aquietar la mente para conseguir un estado de observador. Este observa conscientemente el presente sin juzgarlo.

Teal Swan en su video *Mindfulness Meditation* señala que esta antigua práctica espiritual se originó cuando el hombre se dio cuenta de sus propios pensamientos. El hombre se dio cuenta de que hay dos perspectivas inseparables: la primera, el experimentador (el cuerpo o ego) y la segunda, es el observador (la consciencia o el alma); es así como las prácticas espirituales se originaron.

Dicho esto, el estado de observador ayuda a aceptar y permanecer en el momento presente con atención plena y con una actitud más amplia de cualquier situación en nuestra vida.



## 1.4.3 Terapias basadas en energía

Esta categoría abarca el uso de la energía o campos de energía como elemento fundamental del bienestar y el equilibrio. Muchas veces estas terapias no son muy reconocidas por las personas, ya que actúan sobre lo que no se ve y, como sabemos, las personas están acostumbradas a “ver para creer”.

### Sanación pránica

La sanación pránica está basada en la estructura total del cuerpo humano. La totalidad del cuerpo humano se compone de dos partes: el cuerpo físico visible y el cuerpo energético invisible llamado “cuerpo bioplásmico”. El cuerpo físico visible es aquella parte del cuerpo humano que vemos, tocamos y al que estamos acostumbrados (Kok Sui, 2013, p. 39)

Se conoce como sanación pránica, a la ciencia y arte que utiliza o manipula el prana (energía vital del cuerpo y la tierra) para sanar con totalidad el cuerpo físico; se basa en los chakras o centros de energía del cuerpo. Tiene dos principios esenciales: limpieza y energización.

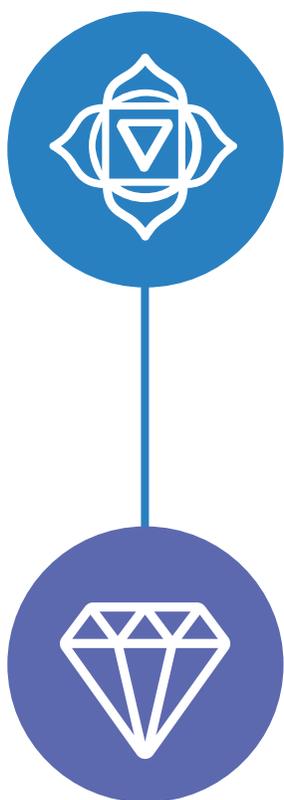
### Gemoterapia

También llamada “terapia con cristales”. Se basa en el uso de piedras para devolver el equilibrio en el cuerpo y las emociones.

Alejandro Beltrán (2016) especialista en gemoterapia y propietario de espacio Amalá en Cuenca, explica que los cristales tienen cierta vibración energética y resonancia y que cada uno de ellos posee propiedades diferentes que pueden ser utilizadas para nuestro beneficio.

Se ha comprobado por diferentes equipos de medición que este cristal posee un pulso, además, una composición química que al entrar en contacto con el cuerpo pueden ayudar a restablecerlo. Las gemas han sido brindas por la tierra para que, al igual que las plantas medicinales, aprovechemos sus beneficios.

Además, los cristales son conductores de información; como sabemos, mucha de la tecnología de hoy en día se basa en el almacenamiento o transmisión de información por medio de cuarzos.





## Reiki

Es una técnica ancestral que tiene sus orígenes en los antiguos egipcios. La palabra "Reiki" proviene del japonés *Rei* = universal y *ki* = energía vital, es decir, energía vital universal.

Consiste en que la persona se vuelve un transmisor de energía para conducir a la sanación. Esta se realiza por medio de las manos y la utilización de símbolos. En el reiki no hay manipulación de la energía, solo paso de la misma.

Marta Pug, maestra de Reiki, dice que es la técnica de paso de energía en la cual uno se entrega como un canal de luz o instrumento para que la energía divina haga su trabajo. (Pug, 2016)

## Feng Shui

Hablar de *Feng Shui* es hablar de la energía o *Qi*, esa sutil fuerza que rodea, que está presente en todos los lugares donde fijemos la mirada; la observamos, sentimos, estudiamos y utilizamos para nuestra conveniencia, buscando su calidez y su apoyo, para encontrar el equilibrio entre nosotros y la naturaleza (Saludterapia, 2012).

Esta habla de la relación del hombre con su entorno y cómo nos influye. Conocer cómo la energía se moviliza en los lugares es fundamental para estar en equilibrio constante. Todos alguna vez hemos experimentado entrar a un lugar y sentir el ambiente pesado o estar en la playa y sentirnos relajados; esto se debe a que nuestro cuerpo capta la energía del entorno; de allí su importancia para llevar estos conocimientos de energía a nuestro hogar ya que pasamos la mayor parte del tiempo en él.

## Sonoterapia

Conocido mejor como "Terapia de Sonido", consiste en la aplicación de la voz e instrumentos musicales y vibratorios en los campos energéticos y sobre el cuerpo físico (Saludterapia, 2012).

Los sonidos son vibraciones. Estas comienzan a vibrar a cierta frecuencia por medio de ondas y hacen que el cuerpo se sintonice con esa frecuencia y comience a vibrar a la misma sintonía hasta liberar memoria celular y devolver el equilibrio en cada centro.

Al igual que muchas terapias energéticas, esta actúa principalmente sobre los centros de energía en el cuerpo o chakras. Estos instrumentos están diseñados para producir ondas que resuenen y equilibren cada centro en específico. El beneficio de esta terapia es alinear al cuerpo a que vibre en la frecuencia correcta.



## 14.2 Terapias de integración del cuerpo y mente

Se basa en la manipulación física del cuerpo aprovechando la relación cuerpo-mente. Lo que altera el cuerpo también altera la mente, ya sea de manera beneficiosa o perjudicial.



### Reflexología

Tiene como base la manipulación de los pies u orejas, ya que se dice que todas las zonas del cuerpo, tanto órganos como glándulas, tienen terminaciones nerviosas en diferentes puntos de la oreja o los pies. Por medio de estos puntos de presión se pueden activar los órganos que estén relacionados.

### Masajes

Los masajes son una combinación de estímulos en el cuerpo (presión, estiramiento, rotaciones, entre otros); estos pueden realizarse de manera manual o con la ayuda de elementos mecánicos o naturales.

Entre sus beneficios se encuentran relajación, activan a la circulación, eliminan toxinas, dolencias específicas, mejoran el aspecto de la piel y el bienestar general de la persona.

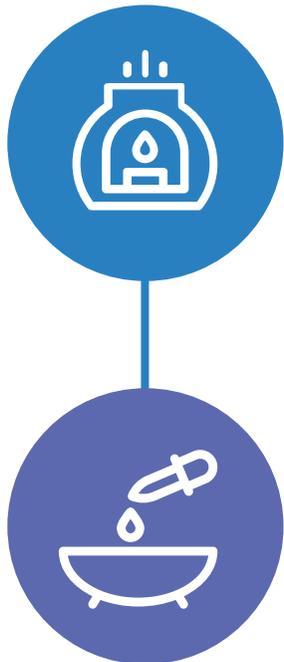
Los masajes tiene una extensa clasificación, entre los principales se encuentran:

- **Masaje relajante:** consiste en eliminar las tensiones musculares.
- **Cupping :** utiliza ventosas para mejorar la circulación.
- **Drenaje linfático:** moviliza los líquidos del cuerpo para mejorar la eliminación de desechos del cuerpo.
- **Masaje Balnés:** utiliza diferentes tipos de acu presión.
- **Masaje Californiano:** tiene un enfoque de entrar en un estado de meditación profunda para ello se realizan ciertos ejercicios y conversaciones antes de la terapia para poder silenciar la mente durante el masaje.
- **Masaje circulatorio:** activa el ritmo sanguíneo y linfático, para favorecer la regeneración y el intercambio celular.
- **Masaje deportivo:** se preparan o estimulan los músculos o tejidos para prever lesiones en la práctica deportiva.
- **Masaje geotermal:** se incorporan piedras calientes en diferentes zonas del cuerpo las cuales estimulas la relajación.

## 1.4.5 Terapias basadas en plantas

Son las que utilizan plantas o flores aprovechando sus diferentes propiedades para tratar malestares tanto físicos como emocionales.

La inteligencia de la naturaleza es donde se encuentra la cura verdadera. Las hierbas, minerales y metales que utiliza "piensan del mismo modo que nosotros" (Chopra, 2014, p. 175). Para cada parte de nuestro cuerpo, la naturaleza proporciona una sustancia para complementarla.



### Aromaterapia

Terapia basada en aceites naturales esenciales que se extraen de plantas. La aromaterapia es parte de la medicina herbal y se utilizan para el bienestar físico y psicológico; estos aceites funcionan ya que los aromas, una vez que son olfateados, llegan al cerebro y mandan ciertas órdenes por medio del sistema nervioso. También, los aceites se utilizan para masajear zonas específicas, ya que la piel absorbe estas propiedades de las plantas.

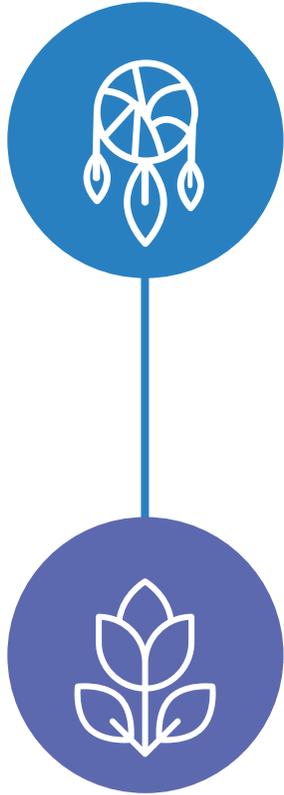
### Flores de Bach

Edward Bach dice que "la salud depende de estar en armonía con nuestras almas". Después de una serie de investigaciones el doctor Bach testificaba que las enfermedades físicas tienen su origen emocional, es por ello que encontró 38 esencias a lo que llamamos "Flores de Bach".

Estas flores tratan directamente los desequilibrios emocionales como método preventivo de afectaciones físicas en un futuro.

## 1.4.6 Otras terapias

Hay otras técnicas las cuales se consideran como terapias.



### Consultoría chamánica

“Chaman” es una palabra que encontramos en el lenguaje de la tribu Tungust (Siberia) que significa el que viaja, el que ve, el que sabe. El chamán trabaja con espíritus de otra realidad, en estado de trance, accede a otro Mundo para recabar información para su tribu, adivinación u otras consultas de la vida diaria; para ello recibe la ayuda de los espíritus de esa realidad (Saludterapia, 2012).

El chamanismo está basado en la espiritualidad, no como religión sino como esencia del ser. Según la creencia de cada región, la consultoría chamánica habla de un guía el cual puede actuar de mediador entre el mundo sutil y el mundo físico; este nos ayuda a conocernos mejor, saber qué nos pasa y cómo solucionarlo.

### Renacimiento

También conocido en inglés como Breathwork (trabajo de respiración) es el proceso de respirar de manera consciente y circular (sin pausas, haciendo fluir por el organismo tanto energía como oxígeno) y de tomar conciencia del poder de nuestro pensamiento como creador de nuestra vida (Saludterapia, 2012).

Rocío Ulluari (2016) especialista en la Técnica de Renacimiento en Cuenca, cuenta que es una técnica de respiración continua de aproximadamente una a una hora y media para ver en el interior de la persona, el bloqueo de sus emociones y se puede llegar a conocer traumas desde hasta nueve meses antes del nacimiento de la persona. Además, ayuda a liberar memoria celular que ya no sirve, lo cual hace que se eliminen hábitos perjudiciales en los pacientes.



## 1.2. Marco teórico



## 1.2.1Diseño gráfico



Imagen 3

Frascara en su obra diseño y comunicación nos dice que se podría decir que el diseño gráfico, visto como actividad, es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados. (Frascara, 2000, p. 19)

El Diseño Gráfico es la actividad o disciplina que permite comunicar de una manera gráfica las ideas en diferentes ámbitos: sociales, culturales, tecnológicos, económicos etc.

Entre algunas de las clasificaciones del Diseño Gráfico están: diseño publicitario, editorial, web, identidad corporativa, fotografía, tipografía, cartelería, packaging, señalética y diseño multimedia.

Para el correcto desarrollo del proyecto y con la finalidad de resolver los objetivos planteados se profundizará en el campo del Diseño Multimedia, el cual está basado en la problemática planteada.

*“El diseño es un intermediario entre la información y el entendimiento”*

*Hans Hoffman*

## 1.2.2 Diseño multimedia

“Etimológicamente, la palabra multimedia significa “múltiples medios”, y utilizada en el contexto de las tecnologías de la información, hace referencia a que existen múltiples intermediarios entre la fuente y el destino de la información, es decir, que se utilizan diversos medios para almacenar, transmitir, mostrar o percibir la información”. (Murcia, 2004)

Se le puede ver a la Multimedia como el uso o combinación de varios medios de información, los cuales se integran de una manera coherente con el fin de crear un vínculo más directo con el usuario.

La multimedia digital es la que integra medios de comunicación tales como: gráfico, imagen, texto, sonido, animación, video (entre otros medios digitales) en un solo sistema gráfico que permiten al usuario navegar, interactuar y comunicarse.



Imagen 4

La información se presenta en diferentes medios de comunicación y cada una de sus características puede facilitar el aprendizaje para una mejor comprensión, cada una de estos códigos presenta diferentes funciones.



### Texto

El texto es uno de los medios más comunes para la comunicación, es por ello que se lo utiliza para reforzar el contenido de la información; además, ayuda a una mejor comprensión del lector.

La mayoría de textos se los utilizan como complemento de elementos gráficos o íconos en la multimedia; en su mayoría se los utiliza para títulos, menús y botones es por ello que la palabra a utilizarse debe ser precisa ya que el usuario debe comprender el concepto con facilidad.



### Audio

Los sonidos tienen la capacidad de facilitar la comprensión del mensaje en el receptor y hacer que el producto o servicio sea más atractivo o interactivo; evitar la monotonía. Se los puede incorporar de diferentes maneras tales como: música de fondo, efectos de sonido, locuciones, diálogos, entre otros.

El recurso audiovisual es uno de los más utilizados gracias a la televisión y el cine.



### Gráficos e íconos

Los íconos son representaciones de palabras, ideas o conceptos mediante dibujos o imágenes; para ello, es esencial la abstracción de los conceptos ya que se busca que sean de un lenguaje universal.



### Imágenes estáticas

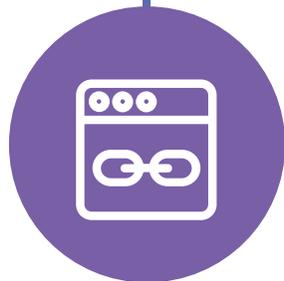
Las imágenes estáticas pueden ser fotografías, ilustraciones, representaciones gráficas, infografías, etc. Su finalidad es complementar o facilitar la información.

Según Rodríguez Diéguez (1996), la imagen puede realizar seis funciones distintas: representación, alusión, enunciativa, atribución, canalización de experiencias y operación.



### Imágenes dinámicas

Estas transmiten secuencias completas del contenido, estas pueden ser videos o animaciones, las animaciones permiten crear situaciones que no se permiten en filmaciones normales.



### Hipervínculos

Los hipervínculos son enlaces entre contenidos y pueden ser internos al sitio web como: imágenes, ficheros, etc. También pueden ser externos, es decir, que el enlace los lleva a otro sitio web; esto es muy común en las publicidades web.



### Hipertextos

Son unidades de información que se conectan unas a otras por medio de textos; son muy útiles en las aplicaciones multimedia ya que los usuarios establecen una relación directa con el programa y le dan la libertad al usuario de elegir su recorrido dentro de la aplicación.

## 2.3.1 ¿Qué son las aplicaciones?

Para hablar sobre las aplicaciones móviles es importante conocer su definición conceptual:

Las aplicaciones móviles son uno de los segmentos del marketing móvil que mayor crecimiento ha experimentado en los últimos años. Se pueden encontrar en la mayoría de los teléfonos, incluso en los modelos más básicos (donde proporcionan interfaces para el envío de mensajería o servicios de voz), aunque adquieren mayor relevancia en los nuevos teléfonos inteligentes. (Mobile Marketing Association, 2011, p. 1)

Debido al auge que ha tenido y su importancia en la vida cotidiana se han ofertado múltiples aplicaciones.

Las aplicaciones comparten la pantalla del teléfono con las webs móviles, pero mientras las primeras tienen que ser descargadas e instaladas antes de usar, a una web puede accederse simplemente usando Internet y un navegador; sin embargo, no todas pueden verse correctamente desde una pantalla generalmente más pequeña que la de un ordenador de escritorio. (Cuello & Vittone, 2013, p. 21)

Las aplicaciones móviles han tenido una serie de definiciones de lo que se podría decir que las aplicaciones móviles son programas o softwares en los dispositivos móviles (tableta y smartphone) los cuales, por medio de herramientas o tareas, buscan satisfacer las necesidades de los usuarios por su gran crecimiento en el mercado actual.



## 2.3.2 Beneficios de las aplicaciones

### Apps vs sitios móviles

La MMA en su libro Banco de apps (2011, p. 7) señala que en ocasiones se escucha a profesionales defender las ventajas de las aplicaciones móviles frente a las páginas adaptadas para dispositivos móviles y viceversa, aunque se trata de dos vías totalmente complementarias en la estrategia de Mobile Marketing de una empresa.

Con esto se entiende que las aplicaciones y los sitios web en muchas ocasiones dependen uno del otro, aunque las aplicaciones brindan algunas ventajas en cuanto a otras soluciones ya que estas, al ser un software, pueden aprovechar ciertas funciones de los dispositivos a más de funcionar sin la necesidad de conexión a internet.



#### **Usuarios**

Los usuarios se benefician de las aplicaciones en cuanto a la facilidad de acceder a contenidos, almacenamiento de datos, notificaciones personalizadas; además son accesibles fácilmente debido a que muchas no necesitan conectividad de internet.



#### **Marcas**

Empresas y marcas se benefician con la presencia de las aplicaciones ya que gracias a las nuevas tendencias sociales les brinda presencia y popularidad; también, establecen comunicaciones directas con sus clientes con el uso de notificaciones.v

## 2.3.3 Objetivos de las aplicaciones:

La Mobile Marketing Association (MMA) clasifica los objetivos de las aplicaciones en:

1

### Aplicación como generadora de notoriedad e imagen de marca

Se genera notoriedad y una buena imagen de la marca por medio de impactar con experiencias o contenidos a los usuarios. Si la aplicación genera un interés efectivo en el usuario esta puede difundirse fácilmente de forma viral.

2

### Como objetivo de fidelización de usuarios/ clientes

Se genera un aumento de frecuencia en las compras ya que el cliente establece una conexión más intensa con la marca y, por lo tanto, su fidelidad hacia ella aumenta.

3

### La aplicación como herramienta de gestión

Las aplicaciones en las que se tiene una base de datos, control de calidad o seguimientos de procesos pueden contribuir con esta información para que ciertas empresas presten mejores servicios o productos a sus clientes.

4

### La aplicación como herramienta y canal de venta (*mobile commerce*)

Para llegar a nuevos clientes o ser canales exclusivos, las aplicaciones pueden crear nuevos hábitos de consumo en los usuarios.

5

### Aplicaciones generadoras de ingresos

Las aplicaciones que generan ingresos pueden ser: gratuitas y ganar por medio de publicidad o pueden tener directamente un costo para su descarga.

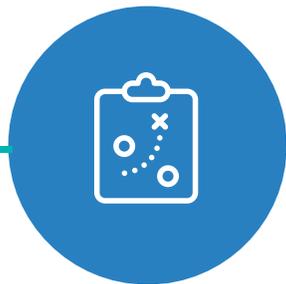
El proceso de diseño y desarrollo de una aplicación, abarca desde la concepción de la idea hasta el análisis posterior a su publicación en las tiendas. Durante las diferentes etapas, diseñadores y desarrolladores trabajan –la mayor parte del tiempo– de manera simultánea y coordinada. (Cuello & Vittone, 2013, p. 29)

Para obtener mejores resultados en el resultado final de la aplicación, las diferentes fases del proceso de diseño nos ayudarán con diferentes pautas durante el desarrollo de la misma.

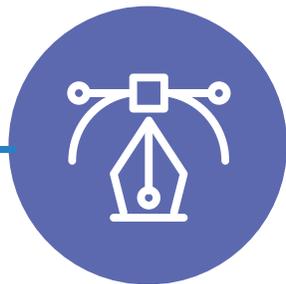
### 1. Conceptualización



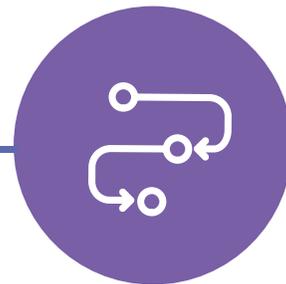
### 2. Definición



### 3. Diseño



### 4. Desarrollo y programación



### 5. Publicación y posicionamiento

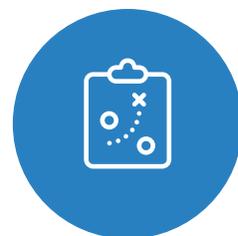




## 1. Conceptualización

En esta etapa se deben tomar en cuenta las necesidades, deseos y problemas de los usuarios, para ello es importante una investigación previa para marcar los parámetros y una investigación para comprobar la viabilidad de los conceptos.

- Ideación
- Investigación
- Formalización de la idea



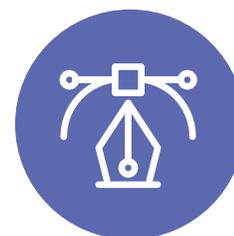
## 2. Definición

En esta etapa se define el usuario, se determinan bases para la funcionalidad, los alcances del proyecto, la complejidad de la programación, navegabilidad y diseño de la aplicación.

- Definición de usuarios
- Definición funcional

La MMA (2011, p. 41) también nos habla que en esta fase es importante un análisis y planificación para que la aplicación tenga éxito, para unas buenas bases del proyecto se deben tener en cuenta los siguientes puntos:

- 1. Fijar objetivos:** lo que buscamos obtener del público o de la aplicación en sí.
- 2. Conocer la competencia:** saber qué es lo que ya se ha hecho es esencial, ya que nos puede facilitar el momento de innovar a nuestro usuario.
- 3. Determinar la plataforma:** para validar la viabilidad de la aplicación es necesario conocer los términos de uso de las plataformas que van a utilizarse.
- 4. Documento funcional:** describir que va a hacer la aplicación, que contenidos tendrá, navegabilidad, etc.
- 5. Definición de necesidades:** establecer licencias, derechos, creatividad, etc.
- 6. Determinar modelo de negocio o política de precio:** establecer si va a ser una aplicación gratuita, pagada o los medios publicitarios.
- 7. Establecer recursos y planificación:** que recursos externos e internos son necesarios para el desarrollo de la aplicación.
- 8. Producción de un prototipo:** es un paso opcional, sirve para pruebas de usuario.



## 3. Diseño

“La utilidad y el diseño de una aplicación son los pilares para que se convierta en un éxito.” (Mobile Marketing Association, 2011)

Las definiciones planteadas en la etapa de definición son las que se tomarán de base para la creación de bocetos, wireframes, los cuales crearán prototipos. Se recomienda hacer pruebas de usuario ya que el diseño de una aplicación siempre tiene que ser intuitivo; posteriormente, el diseño se planteará en diferentes desarrolladores para la programación del código.

- Wireframes
- Prototipos
- Pruebas de usuarios
- Diseño visual

Se debe tomar en cuenta que en este proceso interviene mucho la creatividad, este aspecto es fundamental ya que puede hacer que la aplicación sea una de las más descargadas, además de ofrecer un diseño intuitivo y útil al usuario.



## 4. Desarrollo y programación

El programador se encarga de dar vida a los diseños y crear la estructura sobre la cual se apoyará el funcionamiento de la aplicación. (Cuello & Vittone, 2013, p. 31)

- Programación del código
- Corrección de bugs

Se debe considerar que el ciclo de vida de una aplicación es sostenible en el tiempo, para ello, se debe tener en movimiento la aplicación con actualizaciones basadas en las necesidades de los usuarios.



## 5. Publicación y posicionamiento

Una vez que la aplicación esté en la tienda se debe realizar el debido seguimiento a través de análisis, pruebas de usuarios, etc. esto ayudará a evaluar el comportamiento de la aplicación, corregir errores y realizar mejoras para actualizaciones en futuras versiones, necesario para mantener viva a la aplicación y responder a las necesidades de los usuarios.

- Lanzamiento
- Seguimiento
- Actualización

Previo al lanzamiento de la aplicación se subirá en la tienda de aplicaciones y será enviada para su aprobación en las tiendas.

## 2.3.5 Marketing de aplicaciones

El marketing dentro de las aplicaciones es el que determina como se va a dar a conocer la aplicación para que posteriormente los usuarios se descarguen.

Para llegar a los usuarios la MMA (2011) describe distintas vías para publicitar una aplicación, conseguir una gran difusión y llegar al móvil de los usuarios:

1

### Posicionamiento natural

Para que una aplicación se encuentre en el Top de descargas tiene que haber cumplido con uno o más de los siguientes parámetros:

- Numero de descargas conseguidas: en su categoría o en la general.
- Original y novedosa
- Nombre sencillo
- Icono y diseño: muchos descargan la app por el icono
- Descripción que invita a la descarga
- Referencias positivas
- Imágenes de la aplicación atractivas en la tienda
- Precio accesible o versión gratuita

2

### Redes de publicidad Premium

Es una red que vende la audiencia de las cabeceras generada en sus aplicaciones o portales móviles, es decir, si una aplicación posee grandes descargas será más fácil que los usuarios vean la publicidad de estas aplicaciones.

3

### Redes de publicidad Performance

Es una red que vende la audiencia del contenido de las aplicaciones y webs móviles que gestiona.

4

### Soportes del operador móvil: On Portal

Existen muchos usuarios que acceden a internet por medio de sus operadores.

5

### Mensajería

Una forma de dar a conocer aplicaciones es por medio de mensajería.

6

### Blogs/ apps de reviews

Muchos usuarios se basan en estadísticas o recomendaciones en sus sitios de interés para realizar sus descargas. Los blogs pueden hacer referencia a las aplicaciones y así llegar a sus usuarios.

## 2.3.6 Tipos de aplicaciones según su desarrollo

En su obra diseñando apps para móviles Cuello y Vittone (2013) dicen que hay varias formas de desarrollar una aplicación y que cada una de ellas posee sus características y limitaciones.

A pesar de que al diseñador no le corresponde directamente conocer los tipos de tecnología, el diseño visual y la interacción será condicionado por el tipo de aplicación.

### Aplicaciones nativas

Son las aplicaciones desarrolladas en softwares que ofrecen los sistemas operativos, a este se lo conoce como Software Development Kit o SDK. Se llaman nativas porque son desarrolladas en el lenguaje del propio terminal. Cada uno de los sistemas operativos Android, iOS y Windows Phone poseen diferentes lenguajes específicos.

#### Android utiliza Java

iOS utiliza Objective C y Swift

Windows Phone utiliza C# y Visual Basic NET

Este tipo de aplicaciones se descarga e instala desde las tiendas de aplicaciones, se actualizan con frecuencia para ofrecer mejoras a sus usuarios.

#### Android utiliza Google Play

iOS utiliza App Store

Windows Phone utiliza Windows Marketplace

Desarrollar una aplicación nativa posee muchos beneficios ya que se pueden aprovechar las capacidades del software de los dispositivos; además, pueden hacer uso de notificaciones cuando la aplicación no esté en uso. No necesitan de conexión a internet para funcionar por lo que ofrece al usuario una experiencia más fluida.

### Aplicaciones web

También llamadas webapps, su base de programación en estas aplicaciones es el HTML, Javascript y CSS, no se utiliza SDK.

Uno de los beneficios es que se permite programar libremente y funcionan independientemente de su plataforma sin problemas; estas no necesitan de una descarga previa, su visualización es en el navegador y funciona como un sitio web normal ya que su almacenamiento está en la nube. No requieren actualizaciones, pero sí necesitan conexión a internet.

### Aplicaciones híbridas

Es una combinación de las dos anteriores. Para su desarrollo se utiliza el lenguaje HTML, Javascript y CSS; una vez que la aplicación está programada se la empaqueta de manera que funcione como una aplicación nativa dentro de las tiendas. Su beneficio es poseer un gran diseño visual ya que no tienen que apearse a ningún sistema operativo.





## 2.3.7 Categorías de las aplicaciones

El tipo de contenido es esencial para los parámetros de diseño; pueden existir aplicaciones que estén dentro de varias categorías a la vez.

### Utilitarias y productividad

Proporcionan herramientas con ciertas características para solucionar problemas específicos; también se proporcionan ejecución de tareas. Estas aplicaciones aprovechan las características de software de los diferentes sistemas operativos.

En esta categoría están: calendarios, calculadoras, diarios, hojas de cálculo, linternas, bancos o finanzas, servicios de directorios, notas y recordatorios, procesadores de texto, perfiles de usuario, traductores, previsión meteorológica y más.

### Sociales

Su función principal es comunicar, ya sea entre personas, clientes y empresas, entre otros. Los usuarios poseen interacción unos con otros fácilmente. Dentro de esta categoría encontramos mensajería instantánea, redes sociales, navegadores web, clientes de email, servicios de noticias, voz IP.

### Compras

Se generan a manera de catálogo, en los que se crean categorías de productos o servicios; se incluye información multimedia como fotografías, videos, etc., y se enlaza botones de compra. Las empresas se benefician mucho con las aplicaciones de venta ya que pueden mandar notificaciones y más.

En esta categoría están: lectores de códigos de barras y bases de productos, clientes de tiendas web, subastas, cupones de descuento, listas de compras, etc.





## Entretimiento

Poseen gráficos, animaciones, efectos de sonido, entre otros para brindar diversión al usuario y mantenerlo atento, con un diseño agradable; dentro de esta categoría se encuentran principalmente juegos, comics, libros, programación de televisión, radio, etc.

## Educativas e informativas

Se utilizan para transmitir conocimiento y noticias, en este tipo de aplicaciones lo más importante es su contenido, es por ello que se debe tener en cuenta la legibilidad, navegación, intuitivita. En esta categoría se ubican: bibliotecas, periódicos digitales, revistas, etc.

## Creación

Estas aplicaciones brindan al usuario una serie de herramientas para que pueda manipular y potenciar según su creatividad. En esta categoría: aplicaciones de fotografía, escritura, pintura, etc.

## Salud y bienestar

Estas aplicaciones potencian las capacidades del software de los dispositivos, buscan que la tecnología sea la aliada para problemas o situaciones específicas de la vida cotidiana. Se identifican en esta categoría: seguimientos de dietas, primeros auxilios, consejos, guías de salud, entrenamiento personal, etc.

## 2.3.8 Mercado de las aplicaciones

La forma de ganancia de las aplicaciones depende directamente del objetivo de la misma.

### Aplicaciones gratuitas

Sin dudas el mayor beneficio que se puede obtener de una aplicación gratuita es el alcance o la cantidad de usuarios potenciales a los que puede llegar, ya que no hay ninguna barrera de entrada para que un usuario descargue la aplicación y empiece a probarla. (Cuello & Vittone, 2013, p. 56)

Una APP gratuita es un buen recurso para comenzar y promocionar el lanzamiento; con el tiempo la aplicación puede ir madurando o poseer actualizaciones que sí requieran pago.

Ya que no posee ninguna barrera entre el usuario y la descarga se facilita e incrementa su alcance; además, el usuario no posee muchas expectativas por lo que es más fácil el factor sorpresa. Una desventaja a considerarse es la gran demanda de aplicaciones gratuitas por lo que es difícil lograr destacarla.

### Freemium

“El modelo freemium es una combinación de los dos anteriores. Su nombre viene de mezclar las palabras inglesas free y Premium” (Cuello & Vittone, 2013, p. 60).

Consiste en brindar al usuario una versión limitada o básica de la aplicación y ofrecer la opción de mejoras, funciones o herramientas que requieran pago. Es una buena estrategia ya que se puede enganchar al usuario con las opciones que ofrece la versión gratuita e incentivarlo a que compre para que aproveche mejor las opciones.

Se debe tener en cuenta qué funciones serán gratuitas y cuáles pagadas, ya que tiene que haber un equilibrio; muchas gratuitas harán que el usuario considere innecesario pagar, al contrario, si la mayoría es pagada, perderán interés en la aplicación y buscarán otra similar.

### Aplicaciones de pago

“Las aplicaciones de pago tienen las cosas más difíciles a la hora de ser exitosas porque requieren un gran número de descargas para ser rentables” (Cuello & Vittone, 2013, p. 57).

Al ser una aplicación que requiera pago se crea cierta resistencia en el usuario el momento de la descarga ya que la mayoría no se arriesga a pagar por no conocerla.

Gracias a la gran demanda es común que, si hay una aplicación pagada, ya exista una similar gratuita en términos de funcionalidad, y lo más probable es que los usuarios se descarguen la gratuita.

La valoración de los usuarios juega un papel primordial en cuanto a aplicaciones pagadas.

## Para obtener dinero dentro de la aplicación se pueden tomar los siguientes opciones:

### Compras dentro de la app (In-app purchase)

Algunas apps permiten pagar pequeñas cantidades de dinero por la compra de ítems separados que mejoran las prestaciones básicas (Cuello & Vittone, 2013, p. 62)

Se asocia con la versión freemium, con la diferencia que en esta se obtiene la versión completa de la aplicación, posee ítems separados que requieren pago.

### Publicidad

“La publicidad puede usarse en aplicaciones gratuitas como herramienta para obtener rédito económico” (Cuello & Vittone, 2013, p. 65). Se presentan a manera de enlaces en los que el usuario puede acceder para la descarga de otras aplicaciones; una desventaja es invadir el espacio del usuario.

### Pagar por la versión completa

En este caso, las aplicaciones se desarrollan en dos versiones: una gratuita con funciones básicas, que permite al usuario probarla con algunas limitaciones o publicidad y una paga, que ofrece más posibilidades para quien esté convencido de la compra luego de haber probado la versión gratuita (Cuello & Vittone, 2013, p. 64)

Este método se utiliza muy poco ya que las configuraciones o avances de la aplicación, en la versión gratuita, no se sincronizan con la versión pagada.

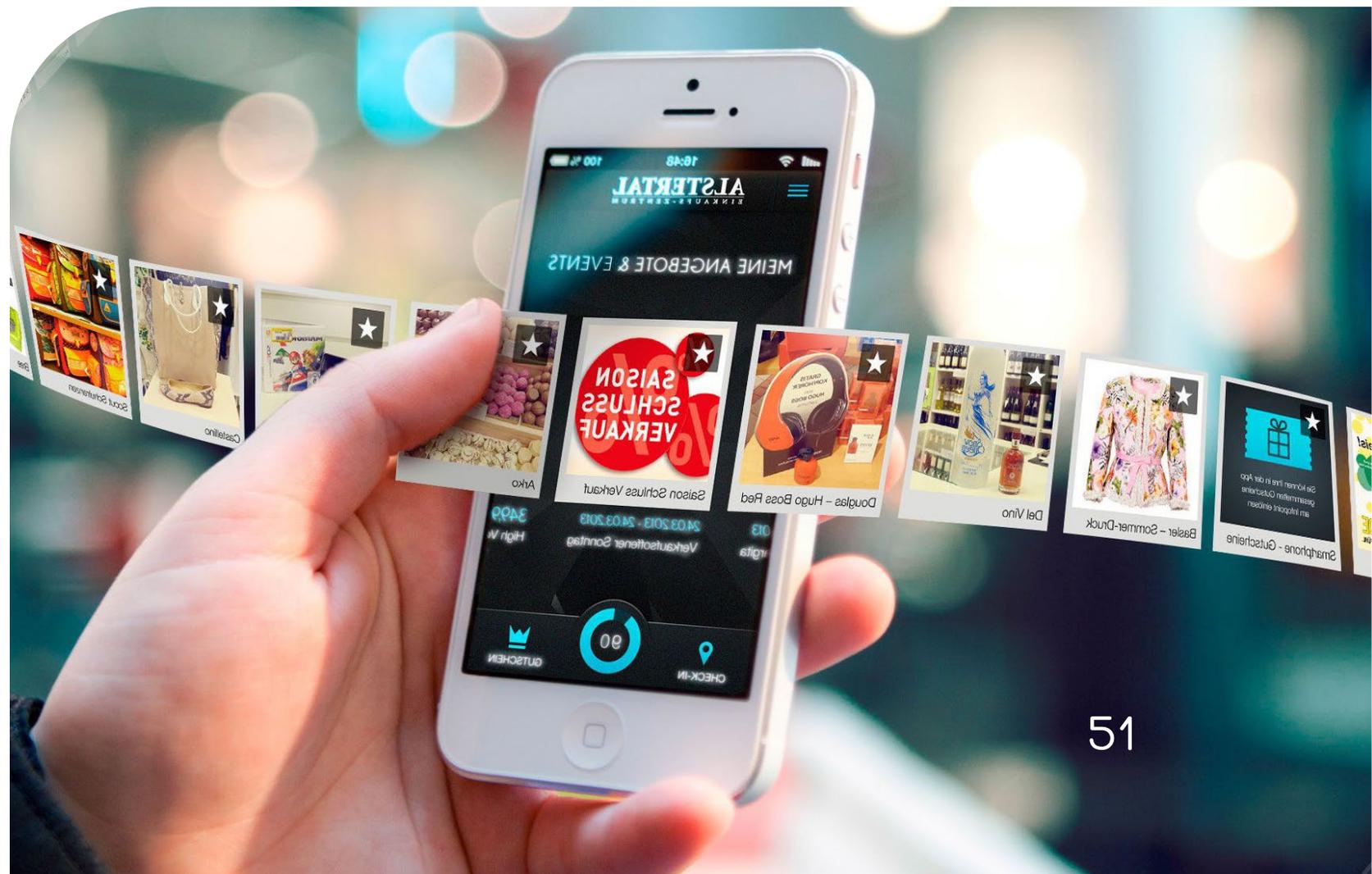


imagen 6

## 1.2.4 Experiencia del usuario



Imagen 7

En esencia, DCU significa diseñar para las personas. Significa poner al ser humano en su faceta de usuario, en el centro del proceso creativo. Creemos que este es el enfoque óptimo para entender y satisfacer sus necesidades. Solo así podremos garantizar el diseño de productos más útiles y mejores experiencias. (Pratt & Nunez, 2012, pág. 7)

A través de la historia el Diseño Centrado en el Usuario (DCU) ha cambiado su enfoque; por ejemplo, en los años cuarenta los productos se diseñaban pensando en el usuario, basándose en satisfacer las necesidades ergonómicas de éste. En los sesenta, estos productos evolucionaron en una corriente cognitiva, es decir, pensando en una interacción sensorial entre el humano y el reciente aparato, el computador.

Para los años setenta se incorporaron nuevas técnicas de investigación como la entrevista y la observación del uso de productos de la vida cotidiana, lo cual proporcionó nuevas herramientas para conocer más a fondo el target para el cual se iba a diseñar.

Hoy en día el DCI se centra principalmente en el Diseño de Interacción (IxD, por sus siglas en inglés), basado en su mayoría en la creación de productos digitales interactivos, videojuegos, sitios web, etc.

Si bien el DCI se centra en conocer al usuario, su entorno, necesidades y deseos, lo cual ayuda en gran cantidad a crear el diseño adecuado, éste siempre se verá condicionado por factores como las limitaciones tecnológicas, los objetivos del cliente, el timing (tiempos de diseño: cuando se muestra, cuando se revisa. etc.), el presupuesto.

Conseguir el equilibrio entre estos elementos, saber qué se desea comunicar, la forma de materializarlo y el destinatario, son los factores que suponen un producto final exitoso.



*El contenido va antes que el diseño. El diseño sin contenido no es diseño, es decoración. Para que los diseñadores puedan desarrollar mejor sus estrategias estos deben presentar contenidos fáciles de encontrar, sencillos de ver, leer o escuchar, y de interés para el usuario"*

*Jeffrey Zeldman,  
fundador y director creativo de Happy Cog Studios*

## 2.4.2 Perfiles de Usuario

Como se mencionó anteriormente conocer al usuario es esencial, para ello se realizan perfiles y escenarios.

Lo mejor es encontrar a usuarios potenciales con distintos grados de experiencia con la marca o producto que vamos a diseñar. (Pratt & Nunez, 2012, p. 54)

Para realizar estos perfiles de usuario se debe hacer una labor de reclutamiento con personas a fines o ir directamente al lugar en donde estos se encuentran. Se reúne toda la información sobre el potencial usuario, se definen perfiles de usuario teniendo en cuenta parámetros como: necesidades, experiencia, conocimientos, condiciones de acceso, etc. Así el diseñador podrá adaptarse a estos objetivos y optimizar el grado de satisfacción del usuario.

### Para realizar un perfil de usuario se incluye:

- Datos personales: foto, nombre, sexo, estado civil, profesión, lugar de trabajo, etc.
- Lista de objetivos
- Lista de necesidades
- Descripción: se indican sus deseos, proyectos y carencias.
- Perfil psicosocial: clase social, estilo de vida, aficiones, características personales.



imagen 8

## 2.4.3 Escenarios y narración

En este paso se cuenta la historia de cómo el usuario tipo va a interactuar con nuestro producto o en este caso aplicación.

Se describen casos específicos de la utilización del usuario con el producto, teniendo en cuenta todas las acciones que este va a realizar antes, durante y después de su interacción con la aplicación. Se deben incluir detalles como:

### Contexto de utilización:

- Si existe una preparación previa del usuario a utilizar la aplicación
- Donde llevo a cabo la tarea?
- Con quiénes?
- Contexto ambiental (día, hora, etc.)
- Riesgos de seguridad
- El usuario dispone de ayuda?

### Características emocionales:

- Estilo y estado emocional de la persona
- Que le resulta atractivo de la aplicación?
- Qué tipo de experiencia tiene con la interacción?

### Desarrollo de la interacción:

- Con que frecuencia el usuario lleva a cabo la interacción?
- La realiza con regularidad?
- La interacción ¿es continua o interrumpida?
- A que velocidad interactúa la persona?
- Qué nivel de complejidad tienen las acciones?
- Quien conduce la interacción?
- Tema desarrollado en la aplicación
- Volumen y complejidad de la aplicación
- Nivel de información requerida

## 2.4.4 Elementos del DCU

Jesse James Garrett (2003) se basa en 5 planos los cuales se utilizan como guía en el desarrollo de un sitio web, o en este caso, aplicación. Cada plano depende del anterior, y cada uno de ellos se divide en dos: el uno referido al uso de la interfaz como software y el otro, a los elementos de información en hipertexto.

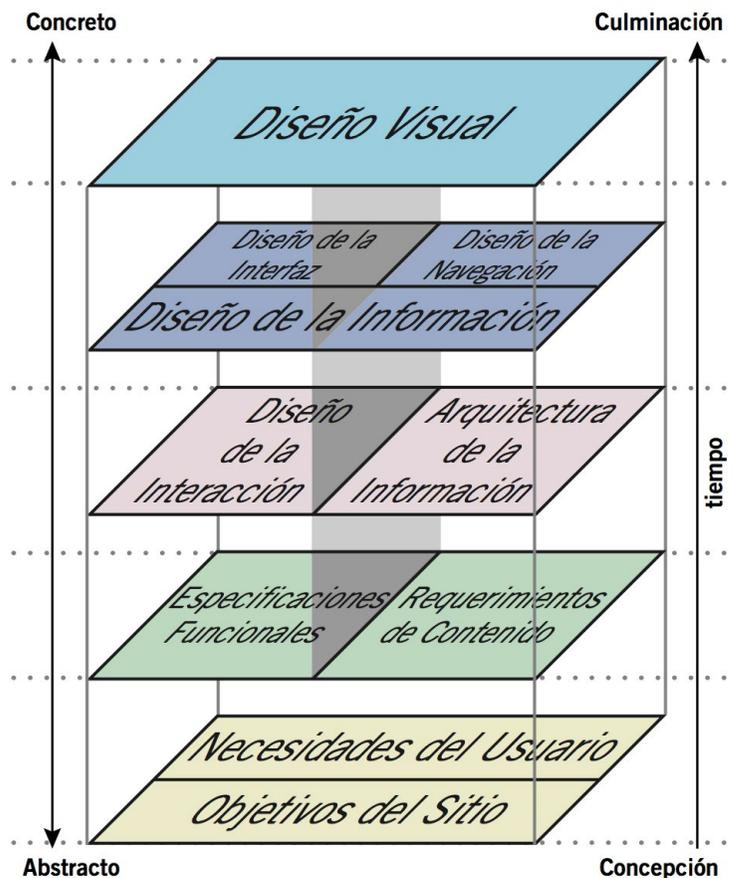


Imagen 9



### 1. Plano de superficie

Es lo que se aprecia en el sitio web, como texto, imágenes, botones, etc. Hace referencia a la apariencia del sitio para los usuarios. Es donde se encuentra el logo del sitio y la imagen en general.

#### **Diseño visual**

Los prototipos en papel sirven para que el sitio se comprenda con facilidad, es la integración de todos los planos anteriores.



## 2. Plano de esqueleto

“El esqueleto está diseñado para optimizar el acomodo de los elementos que componen el Sitio para maximizar la eficiencia del uso o interacción de los usuarios con el Sitio Web” (Garret, 2003). Es una estructura abstracta del sitio. Se define el lugar en donde se encuentran los elementos del sitio como: botones, fotografías, imágenes, bloques de texto, etc.

### **Diseño de la interfaz**

Permite organizar los elementos para que el usuario interactúe con las funcionalidades.

### **Diseño de la navegación**

Indica el conjunto de pantallas que tendrá el sistema para que el usuario navegue en él.



## 3. Plano de estructura

Define la manera en el que varias categorías y funciones se relacionan entre ellas y cómo los usuarios navegan en la página; mientras que el esqueleto se encarga de los ítems en la navegación permitiendo al usuario ir a las categorías, la estructura define qué y cuáles son esas categorías.

### **Diseño de la interacción**

Indica cómo se comporta el sistema en respuesta al usuario y cómo se ejecutan las acciones.

## **Arquitectura de la información**

Define el orden de los elementos y cómo estará organizado el contenido en el sitio.



## 4. Plano de alcance

Detalla las herramientas y funciones que van en el sitio; mientras que la estructura define cómo se relacionan las categorías y funciones. El alcance se da al definir cómo esas funciones y categorías se constituyen en el sitio.

### **Especificaciones funcionales**

Descripción detallada de la funcionalidad que estará en el sitio.

### **Requerimientos de contenido**

Descripción de los elementos que se requieren.



## 5. Plano de estrategia

Es lo que se espera del sitio, incorpora lo que los usuarios desean sacar del sitio y sus necesidades.

### **Necesidades del usuario:**

Son las metas que tiene el sitio específicamente para sus usuarios.

Se analiza lo que la gente desea obtener del sitio, para así satisfacer sus necesidades y deseos.

### **Objetivos del sitio:**

Son los objetivos del sitio como negocio.

## 1.2.5 Diseño de interfaz

“La novela definió la cultura del siglo XIX, el cine la del siglo XX, y la interfaz definirá la del siglo XXI”.  
(Pratt & Nunez, 2012, pág. 11)

Es por eso que cuando se habla de Sitios Web se denomina interfaz al “conjunto de elementos de la pantalla que permiten al usuario realizar acciones sobre el Sitio Web que está visitando. Por lo mismo, se considera parte de la interfaz a sus elementos de identificación, de navegación, de contenidos y de acción” (Guía digital, 2015).

Todos los elementos de pantalla de la interfaz deben proporcionar un servicio determinado y claro, para que de esta manera el usuario obtenga fácilmente lo que vino a buscar.

Jakob Nielsen, uno de los autores más citados en cuanto a usabilidad destaca cuatro elementos principales en la portada:

- 1.** Dejar claro el propósito del sitio y qué permite hacer a los visitantes.
- 2.** Ayudar a encontrar lo que vvvse necesita con una navegación sencilla y visible.
- 3.** Demostrar el contenido de forma clara y completa.
- 4.** Usar el diseño visual para ayudar a los objetivos del sitio y no como adornos.

A continuación se explican algunos conceptos básicos del diseño de interfaz, de estos dependerá la experiencia del usuario.

## 2.5.1 Diseño visual

En la fase de diseño visual se definen las características gráficas de la interfaz, teniendo en cuenta la información reunida en las fases de análisis, modelado del usuario y diseño conceptual. “(Universidad Oberta de Catalunya, s.f, p. 39)

Los pasos que se consideran en el desarrollo del diseño visual de la aplicación son:

### • Análisis del libro de estilo

Gráficos aportados por el cliente.

### • Documentación grafica

Recopilar fotografías, esquemas, graficas, ilustraciones, animaciones, etc. que serán utilizadas o se integraran a la aplicación.

### • Diseño de la retícula

Definir la retícula en la que se basara la aplicación establecerá una relación con el volumen de los contenidos

### • Elección de la gama cromática

Se debe definir el tono cromático de toda la aplicación para generar armonía, además que esta reforzara el mensaje que se quiere transmitir.

### • Elección de la tipografía

Junto con la cromática la tipografía determinara el tono de la aplicación, al igual que reforzar su mensaje, se aconseja combinar dos tipos ya que la mezcla de varios puede dificultar la legibilidad y la navegabilidad.

### • Generación de los principales elementos de diseño

Luego de la división y asignación de espacios en la pantalla, se deben concretar los principales elementos, estos son:

- Fondos
- Bloques de texto (menús, títulos, subtítulos, índices). Definir el color y tamaño de letra de cada texto.
- Integración de logotipos

### • Generación de los elementos secundarios

Los elementos secundarios son:

Opciones

- Texto de contenido: definir tamaño, color, estilo, etc.
- Imágenes: definir formatos y aplicaciones en el contenido.
- Elementos ornamentales

### • Definición gráfica, integración

Integrar todos los elementos en la aplicación, realizar cambios si es necesario.

## 2.5.2 Arquitectura de la información

La arquitectura de la información (AI) se refiere al "diseño, organización, etiquetado, navegación y sistemas de búsqueda que ayudan a los usuarios a encontrar y gestionar la información de manera efectiva" (Manchón, 2002).

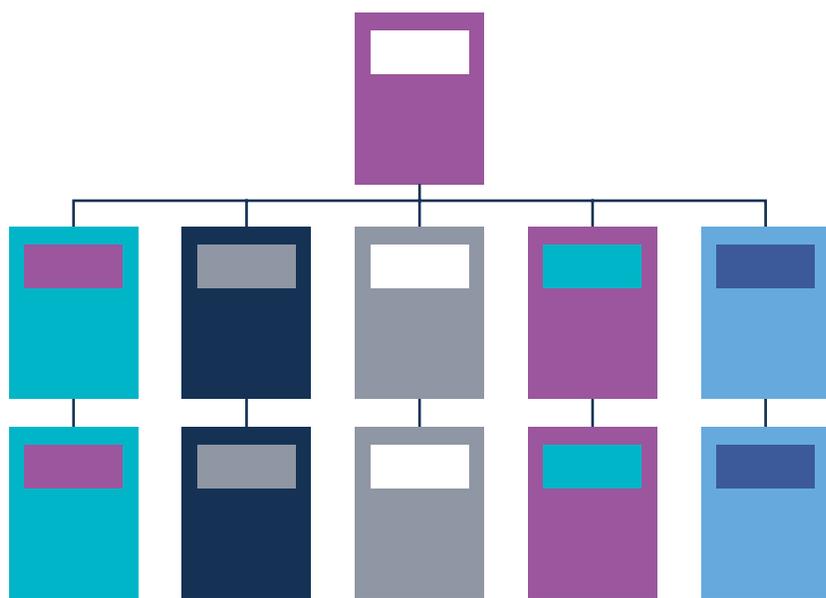
El encargado de la arquitectura de la información es aquel que organizara los contenidos para que esto sean fácilmente legibles y accesibles, este debe garantizar un adecuado diseño de:

- El sistema de clasificación de la información.
- La estructura de navegación.
- El etiquetado o rotulación del as opciones.
- El sistema de búsqueda de la aplicación.

### Estructuras de arquitectura de la información

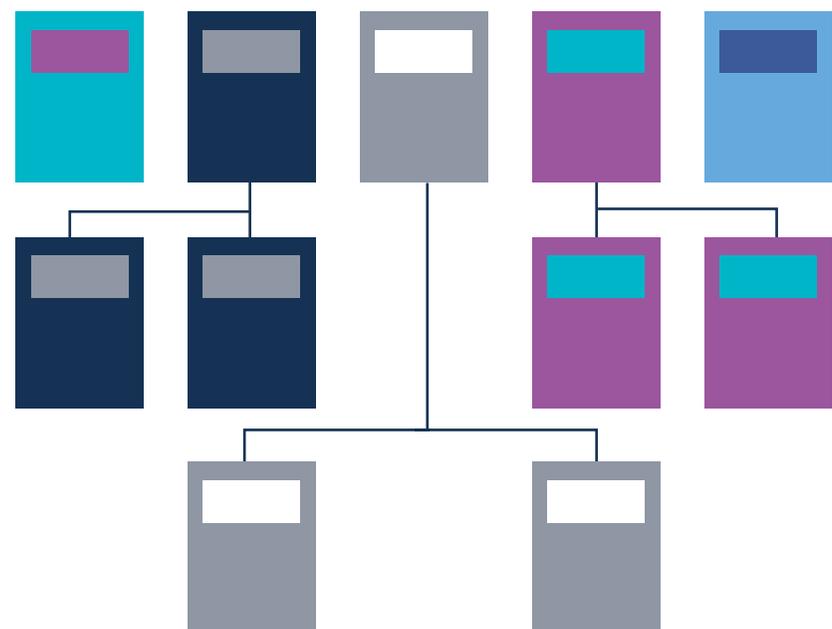
#### Jerárquica

Es uno de los modelos más comunes debido a que combina la flexibilidad de la navegación con la organización para que el usuario tenga un orden y no se pierda. En este tipo de estructura unos módulos dependen de otros, están organizados en orden de importancia en forma de árbol.



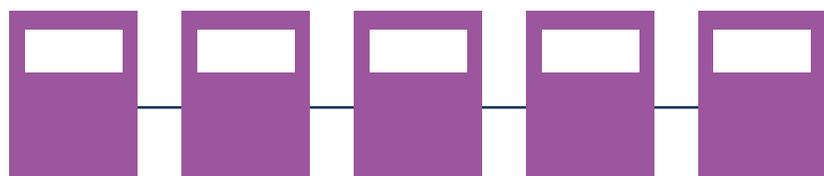
#### Ramificada

Al igual que la estructura jerárquica, los módulos dependen de otros, están organizados por orden de importancia en el contenido, la diferencia es que se le obliga al usuario a seguir un orden secuencial en los contenidos.



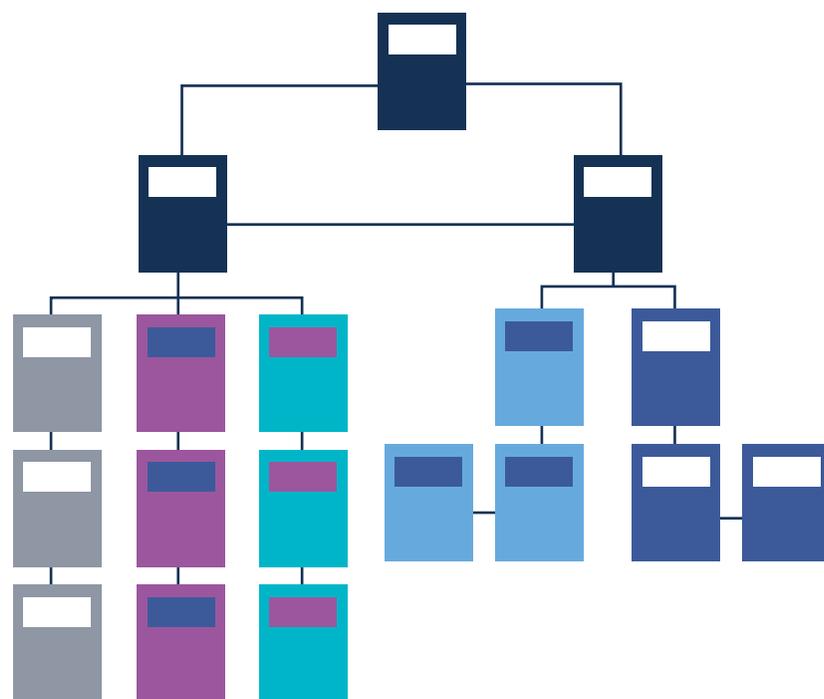
## Lineal

Posee una secuencia que consiste en módulos organizados en una secuencia única, de este modo el usuario puede acceder al módulo anterior o posterior. Este es una de las estructuras más utilizadas, a pesar de que limita la interactividad del usuario, la navegación es pautada.



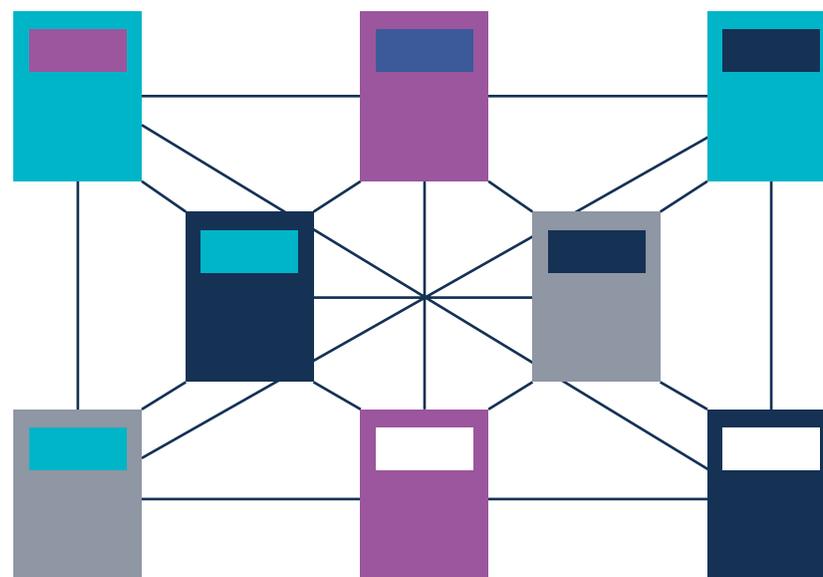
## Concéntrica

A diferencia de la navegación paralela esta no permite la entrada de módulos a un mismo nivel, los módulos son organizados en una secuencia lineal en torno a una entrada.



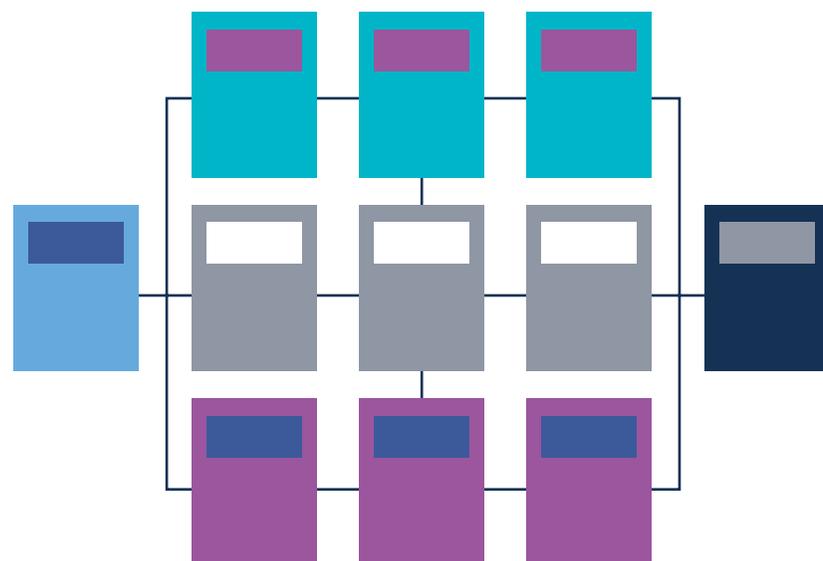
## Reticular

Los módulos se encuentran articulados entre ellos, aporta flexibilidad a la interacción ya que el usuario puede seguir diferentes caminos en la navegación.



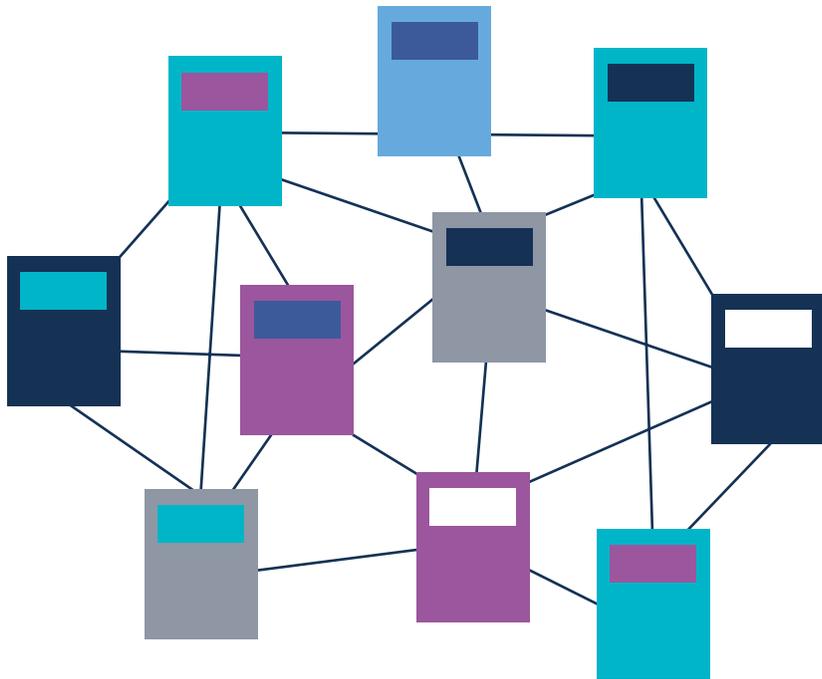
## Paralela

Es una serie de secuencias lineales en la que se es posible el desplazamiento de módulos en un mismo nivel.



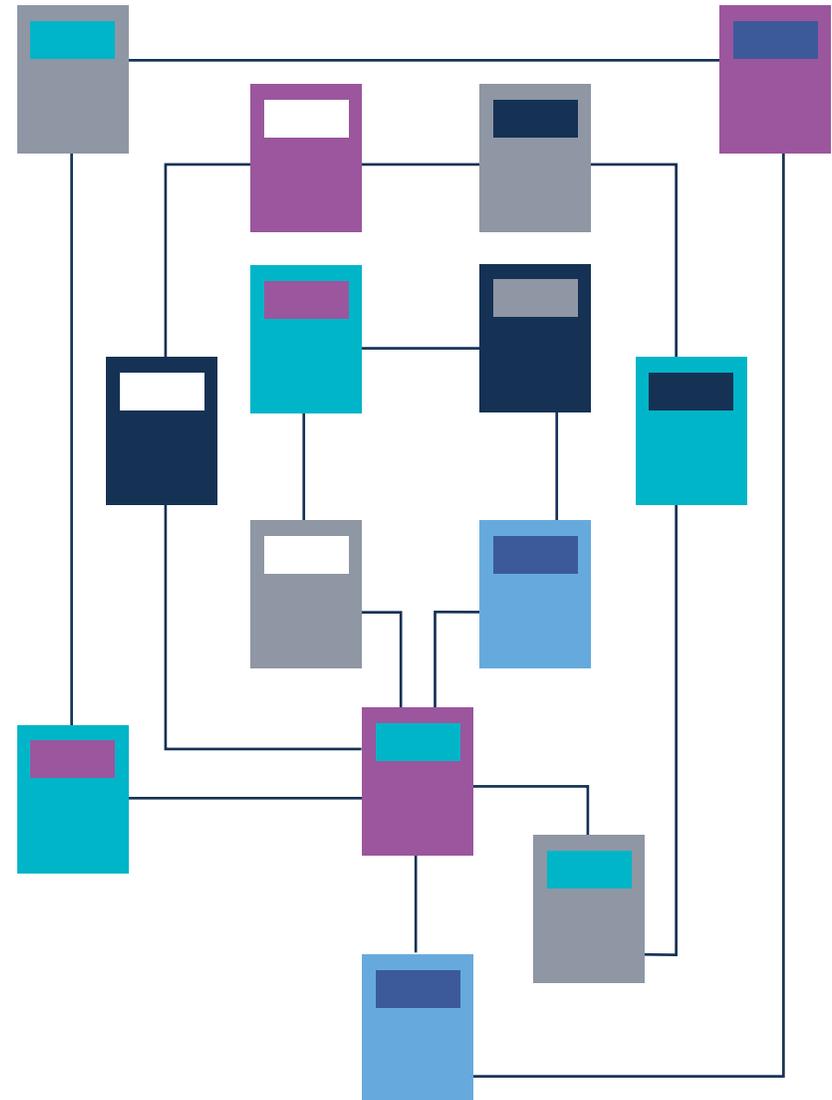
## Red

No posee un orden aparente, ni jerarquía; la navegación es muy libre. Requiere de alta densidad de enlaces y puede provocar desorientación en el usuario, se la ocupa en juegos.



## Mixta

Combina varias estructuras, en la actualidad la mayoría de aplicaciones utiliza esta estructura, ya que permite al usuario una mayor libertad de navegación.



## Card sorting

Es una técnica muy útil que sirve para definir la estructura de la aplicación interactiva, muestra como ira agrupada la información. El card sorting consiste en escribir en tarjetas todos los contenidos individualmente y, luego, ir las agrupando en categorías según el tipo de contenidos. Una vez agrupados los contenidos se anotan los resultados y se sacan conclusiones



1  
Agrupar  
las tarjetas

2  
Nombrar los  
grupos

3  
Anotar los  
resultados

# 1.2.6 Diseño de interacción IxD

Es la forma en la que se opera la interfaz, establece la relación entre el usuario y el dispositivo. Aquí se encuentran el UI Y UX, lo cual conecta los flujos de mando el momento que el usuario da la acción y la respuesta se le devuelve de manera coherente.

## 2.6.1 Interacción

Todos los sistemas operativos proponen diferentes formas de interactuar con los elementos en pantalla. Conocer la diferencia entre ellas y utilizar elementos familiares para el usuario, asegura que se sienta cómodo y seguro usando la aplicación. (Cuello & Vittone, 2013, p. 150)

Cuello y Vittone afirman que los siguientes conceptos son componentes clave del sistema operativo y de las aplicaciones que en el habitan.

### **Simplicidad**

Este concepto habla de que es necesario sintetizar la información, ya que los dispositivos móviles poseen mucha información que puede marear o confundir al usuario. La simplicidad habla de mostrar estrictamente lo necesario en la interfaz, manejando la economía visual de manera correcta para que el usuario no se pierda ni existan elementos sobrantes en ella.

### **Navegación intuitiva**

La forma de navegar entre contenidos y comprender las opciones debe ser fluida para el usuario; se deben mostrar de manera fácil los paneles, botones y secciones. Si el usuario no intuye la navegación de la aplicación terminará por frustrarse y abandonarla.

### **Consistencia**

El usuario tiene cierto hábito de navegación en su dispositivo móvil; la consistencia habla de no romper con esa costumbre haciendo que la navegación sea intuitiva y fácil. Una aplicación contiene diferentes pantallas o pasos a seguir durante la navegación, por ello, el usuario debe prever su comportamiento sin mucho esfuerzo. Es preciso ser coherente con los contenidos: si hay un icono de flecha hacia adelante, el comportamiento debe ser el mismo.

## 2.6.2 Patrones de interacción

“Un patrón de interacción es un resumen práctico de una solución de diseño que se ha demostrado que funciona más de una vez. Utilízalos como guía, no como una ley”  
Martijn van Welie.

Estos patrones son soluciones a problemas de diseño ya planteados, facilitan y simplifican el diseño de la interfaz y, debido a su uso frecuente, los usuarios ya están familiarizados con estos elementos por lo que se sentirán más cómodos con la aplicación. Cuello y Vittone han considerado los siguientes patrones:

### Navegación

Es esencial que la navegación sea simple y coherente, para que de esta manera el usuario pueda fácilmente pasar a través de los menús e ir hacia adelante y hacia atrás sin problema alguno al manejar de la APP.

### Pestañas

Las pestañas se usan para separar pantallas que jerárquicamente tienen la misma importancia, estas deben indicar siempre en dónde se encuentra, hacia dónde se puede ir, el orden inicial y no indicar acciones que no se refieran a navegación.

### Listas

Se refiere a todos los conjuntos de ítems que se ordenan de manera vertical. La forma de funcionamiento es que al tocarlos, proporcione la información respectiva de cada uno de ellos, ya sea en texto o imágenes; para esto se debe siempre jerarquizar la información que se muestra, esto ayuda a que el usuario pueda revisar la información de arriba hacia abajo, visualizando primero siempre lo más importante.

### Volver

A medida que se avanza de contenido en contenido es necesario contar con una opción que permita retroceder a los niveles superiores; es muy común encontrar en smartphones el botón “volver” ya que es muy usado debido a la navegación pantalla a pantalla.

### Barra de acciones

Las acciones en todos los sistemas operativos se encuentran representados por iconos, por esta razón es esencial un correcto manejo de los recursos gráficos.

### Compartir

Es una de las acciones más populares: compartir en Facebook, Twiter, vía e-mail, etc., es por esto que hoy todos los sistemas operativos incluyen esta acción integrada y de fácil ubicación.

### Buscar

Es una de las herramientas más usadas en apps ya que los usuarios de móviles requieren conseguir vasta información y de la manera más rápida posible; se recomienda que los resultados en esta herramienta vayan apareciendo dinámicamente, conforme se escriben las palabras.

### Cuadros de dialogo

Estos actúan interrumpiendo al usuario cuando está a punto de realizar una acción y mientras el cuadro es visible no es posible realizar otra acción. Existen dos tipos de cuadros: unos solo de lectura que aparecen para informar mejor sobre lo que está a punto de realizar y solo tienen un botón para cerrar el cuadro y, otros, que obligan al usuario a tomar una decisión para poder continuar.

## 2.6.1 Gestos

Son las acciones táctiles que realiza el usuario con sus dedos en la pantalla; con el pasar del tiempo se pensaba que estos iban a enriquecerse considerablemente en gran variedad, sin embargo, los más simples como: "tocar", "deslizar" o "arrastrar" son los que han prevalecido, pues de esta manera todos los usuarios pueden navegar sin dificultad ya que resultan más naturales y familiares, quedando los más complejos como una forma alternativa de interactuar con la APP.

**Los gestos más comunes y que comparten todos los sistemas operativos son:**

- **Tocar**  
Seleccionar la superficie con la yema del dedo.
- **Arrastrar**  
Mover los dedos sobre la superficie sin perder el contacto
- **Deslizar**  
Deslizarse sobre la superficie rápidamente sin detenerse, desplazarse por los contenidos, desplazarse entre pestañas.
- **Mantener pulsado**  
Tocar la superficie sobre un periodo de tiempo prolongado, esto hace que aparezcan más opciones.
- **Doble toque**  
Tocar rápidamente dos veces con la yema del dedo, esto alterna entre acercar y alejar o también sirve para seleccionar un texto.
- **Juntar/ separar**  
Tocar la superficie con dos dedos, luego al separarlos y juntarlos se aumenta y reduce el zoom respectivamente.
- **Girar**  
Tocar la superficie con dos dedos y al girar en sentido horario o anti horario, rota la imagen o mapa.

## 1.2.7 Usabilidad

Una buena forma de no perder el contacto con el usuario y obtener feedback, es realizar pruebas de usabilidad. "Se trata de una técnica que permite evaluar un producto en base a la experiencia de usuarios tipo." (Pratt & Nunez, 2012, p. 166)

Es decir, mide la interacción entre el usuario, la tarea que realiza y el contexto. Por medio de observar cómo los usuarios interactúan con lo que diseñamos se pueden detectar errores, establecer futuras mejoras, etc.

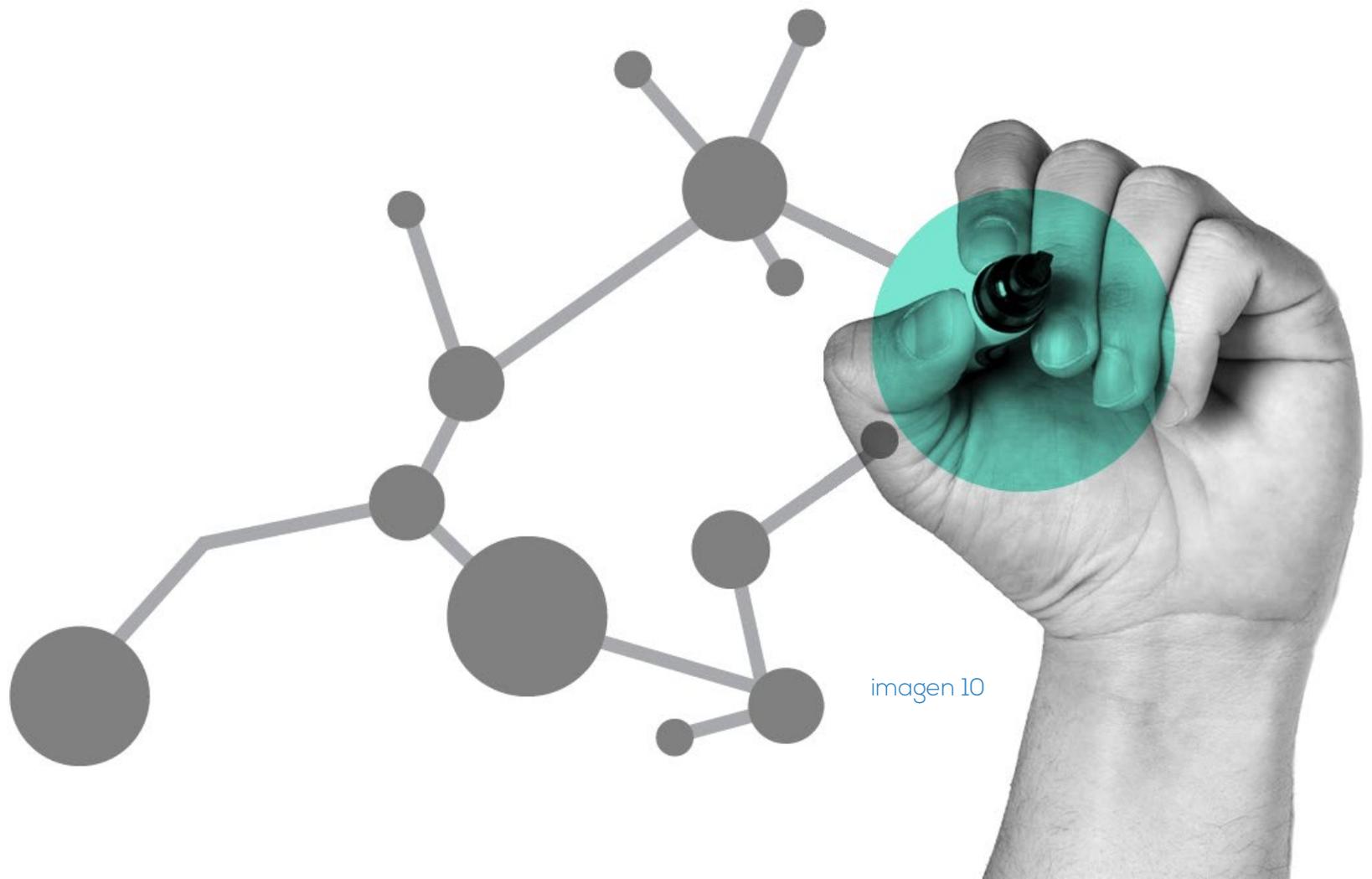


imagen 10

## 2.7.1 Plan de pruebas de usabilidad

En su libro *Diseño Interactivo* Pratt y Nunez (2012) definen los siguientes pasos:

- 1**
  - Definir las tareas que va a realizar cada uno de los participantes en la prueba.
  - Definir las características de los candidatos de la prueba (sexo, edad, estudios, trabajo, etc.)
- 2**
  - Reclutar a los candidatos.
  - Los organizadores deben determinar si los candidatos son aptos o no
- 3**
  - Trata sobre la ejecución de la prueba.
  - Primero se explica el objetivo del test
  - Se le coloca al usuario con la aplicación y se le pide que realice ciertas tareas
  - Es importante no ofrecer ayuda, ya que se supone que la aplicación debería ser intuitiva
  - Observar de manera silenciosa los comportamientos
- 4**
  - Analizar los resultados
  - Determinar la usabilidad de la aplicación
  - Proponer cambios de diseño y mejoras si es necesario
  - Determinar si que grado de dificultad poseen las tareas realizadas
  - Los resultados se filtran siguiendo los siguientes parámetros:
    - Eficiencia: ¿Cuántos pasos y cuánto tiempo ha necesitado para completar la tarea?
    - Precisión: ¿Cuántos errores ha cometido?
    - Retención: ¿Qué recuerda de las tareas?
    - Respuesta emocional: ¿Cómo se sintió durante la prueba?
- 5**
  - Recopilar la información
  - Establecer que pantallas o funciones presentan dificultad o comprensión el momento de usarlas
- 6**
  - Plantear los cambios posibles para mejorar la usabilidad de la navegación.
  - Las propuestas se presentan en manera de lista redactada o esquemas de maquetación.
- 7**
  - Los pasos se presentan jerarquizados
  - Una vez hechos los cambios se tendrán que valorar nuevamente

## 1.2.8 Accesibilidad

*“ La accesibilidad no es específica de ningún dispositivo, sistema o plataforma. Sólo es posible si se interiorizan determinados comportamientos, se genera un clima empresarial propicio y se produce un cambio de actitud hacia el bien común, integrar las necesidades de todos los usuarios, sean específicas o no, es fundamental en la práctica de lo que denominamos el diseño inclusivo.”*

*Kel Smith, directos de Anikto.*

La accesibilidad hace referencia a lo que hace que un sitio sea navegable por el mayor número de personas posibles; básicamente es si el diseño cubre o no las diferentes necesidades del usuario; para ello, se pueden hacer las siguientes interrogantes:

- ¿Qué limitaciones posee el usuario?
- ¿Qué desea y qué necesita?
- ¿Cómo este usuario va a interactuar con nuestra aplicación?

Las preguntas pueden varias según las características de la aplicación y se las utiliza para definir las necesidades de los usuarios, para que los diseñadores propongan estrategias con el fin de mejorar la experiencia del usuario y, por lo tanto, la accesibilidad.

## 1.2.9 Comunidades de usuario

Es una estrategia web 360, la cual sirve para crear un flujo de información.

Se publican contenidos en cuanto a opiniones y experiencias sobre los productos, se abren espacios colaborativos, estas son utilizadas para mejorar la experiencia del usuario ya que se obtiene un feedback de los usuarios.

Las comunidades pueden ser:

### Comunidades genéricas

“Abarcan un amplio espectro de perfiles ya que la marca, producto o servicio atrae a personas de diferentes edades, cultura o regiones, siendo una de las pocas cosas que puedan llegar a tener en común.” (Platzi, n.d.)

Estas suelen tener constantes renovaciones de usuarios, y crece en menor plazo, el material para generar contenido es constante ya que se pueden abordar varios temas, se pueden tener comunidades dentro de ellas, por ejemplo el grupo de mujeres cuenca en Facebook.

### Comunidades de nicho

Estas son dirigidas a un público en específico, estas tardan un poco más de tiempo en crecer pero se obtienen buenos resultados ya que suelen crearse líderes de opinión, los cuales generan un contenido muchas veces de calidad. Por Ejemplo: Radares Cuenca.

Hay diferentes tipos de perfiles dentro de una comunidad, entenderlos no ayudara a gestionar mejor los contenidos de la comunidad.

### **Pasivo**

Suele mantenerse anónimo, son usuarios reales que se interesan por el tema.

### **Activo**

Es el que pasa más tiempo online, le gusta comentar, dar likes, dentro de esta categoría podemos encontrar:

#### **Líder de opinión**

Fan o seguidor de la marca o tema a tratarse, suelen ser usuarios con antigüedad por lo que tienen cierto sentido de pertenencia. Generan contenido y promueven las interacciones.

#### **Hiperconectado**

En este grupo se encuentran los adictos a su celular o dispositivo, poseen mucho tiempo de ocio, por eso está al día con las actualizaciones, depende de nosotros para que lo convirtamos en un líder de opinión.

### **Cliente exigente**

El objetivo de comentar una marca o servicio es muchas veces para solucionar algún problema que el usuario encuentra, es por ello que si este tiene quejas no dudara en hacerlas, se debe tener una persona que comente quejas negativas para que estas se conviertan en positivas.

### **Cliente exigente**

El objetivo de comentar una marca o servicio es muchas veces para solucionar algún problema que el usuario encuentra, es por ello que si este tiene quejas no dudara en hacerlas, se debe tener una persona que comente quejas negativas para que estas se conviertan en positivas.

### **Troll**

Tiende a causar daño a la comunidad solo por molestar, suelen ser la competencia en algún servicio o producto o quieren conseguir algo a cambio.

### **Spamer**

Es un usuario que solo quiere ser reconocido por los miembros de la comunidad.

### **Caza-concurso**

Este usuario está pendiente de lo que puede ganar, solo participa si obtiene algo a cambio.



## 1.3. Investigación de campo



## 1.3.1 Entrevistas a expertos



Para la investigación de campo se entrevistaron varios profesionales especialistas en terapias alternativas en la ciudad de Cuenca, para responder interrogantes en la problemática planteada.

Sus terapias consisten en desbloquear emociones las cuales ella afirma son las causantes de las enfermedades. Decidió inclinarse a este tipo de terapias porque experimentó en sí misma y vió resultados positivos, realizó algunos talleres para sanarse y conocerse y ahora se encuentra dispuesta para servir y ayudar al resto de personas.

Rocío nos cuenta que gracias a la desinformación la gente confía más en el médico convencional y en sus medicamentos, porque confían en lo externo que les va a sanar, mas no se dan cuenta que su auto sanación es interna, a través de su autoconocimiento, su autovaloración y en llegar a conocer el bloqueo de la emoción, donde se encuentra ésta guardada, que es lo que le va a ayudar a sanar el cuerpo.

El medio para darse a conocer es Facebook y se encuentra desarrollando su página web. Nos dice que una aplicación móvil daría a conocer a las personas sobre sus servicios ya que hoy en día toda persona lleva consigo su teléfono móvil o su laptop, y que sus clientes utilizarían con gusto su aplicación ya que estos ya usan otras aplicaciones.



Rocío Ullauri



Especialista en  
Renacimiento



Carmen Muñoz



Sanadora  
Pránica

La terapia que realiza es sanación pránica, nos dice que el beneficio de estas terapias es que se le hace limpieza energética y la persona recupera la salud. Además de que la sanación pránica puede ser una forma de medicina preventiva antes de que se agraven los síntomas, así como también se pueden curar enfermedades cuando están más avanzadas.

Afirma que las personas confían más en un médico convencional porque la medicina que está más propagada, existe mucha más infraestructura como clínicas, hospitales, etc. de medicina alopática; cosa que no existe en la medicina alternativa. Y que las personas tienen un poco de resistencia a estas terapias principalmente por desconocimiento, y también porque en algún momento se encontraron con personas que dicen hacer medicina alternativa pero en realidad no lo son. Ella sugiere que una forma de hacer que las personas pierdan esta resistencia es haciéndoles conocer sobre estas terapias, dándoles información sobre como es, como se realiza, como es el procedimiento.

Su medio para dar a conocer sobre sus servicios es el internet, ya que ella afirma es el que más funciona hoy en día para su actividad.

Es por ello que una aplicación móvil para dar a conocer a las personas sobre sus servicios funcionaria muy bien, además que sus clientes ocuparían esta aplicación ya que la mayoría de sus citas con sus pacientes las hace por Whatsapp o llamadas.

El proporciona el servicio de terapias complementarias, se llaman así porque ayudan a complementar al sistema médico tradicional o cualquier tipo de terapia que el paciente esté ya tomando, se especializa en Reiki, flores de Bach y orientación terapéutica a través del tarot, terapias grupales, sesiones de meditación, sonoterapia, y terapias ancestrales como temazcal y toma de plantas maestras: hongos y san pedro. Su motivación principal para dedicarse a esta actividad fue: luego de haber obtenido resultados positivos al experimentar consigo mismo en estas terapias, vio la necesidad de ayudar al resto de personas a obtener estos frutos, ya que estas a más de beneficios físicos, proporcionan beneficios en los cuales el paciente logra hacerse cargo de su propia sanación, es decir el paciente toma conciencia y se hace responsable de sus energías y emociones para su salud.

El medio por el que se da a conocer son las redes sociales: Facebook, Instagram y WhatsApp, a través de imágenes de las experiencias que se viven en su centro.

Dice que sería muy beneficioso una aplicación móvil a manera de catálogo, para que las personas puedan tener información sobre las personas que realizan esos tipos de terapias en la ciudad y qué hace cada uno de estos, así esta app serviría como medio de contacto para la obtención de nuevos clientes.



Alejandro Beltrán



Maestro  
de Reiki

## 1.3.2 Observaciones



Se realizaron encuestas de 18 preguntas a terapeutas especializados en diferentes ramas de terapias alternativas, estas se dividieron en dos tipos; las primeras se enfocaron en el trabajo que realizan los terapeutas, con el fin de obtener más información a nivel local, el segundo grupo de preguntas tenía como fin verificar si es o no viable la implementación de una aplicación móvil enfocada a estas terapias.

Como conclusión se puede decir que todos han optado por estos tipos de terapias porque han experimentado en sí mismos y obtenido resultados exitosos.

Concuerdan que hay un poco de desinformación sobre medicina alternativa a nivel local, coinciden en que el medio más popular para darse a conocer es el Internet, a través de páginas web y redes sociales como: Facebook y WhatsApp, razón por la cual ven muy factible la implementación de una aplicación móvil que sirva como medio de contacto de nuevos clientes.





## 1.4. Homólogos

Se realiza un análisis de homólogos para el estudio y observación de lo que ya se ha realizado en cuanto a forma, función y tecnología, relacionado a la solución que se plantea a raíz de la problemática expuesta.

Estos homólogos se tomaran como guías, para definir los partidos de diseño y otros temas de funcionalidad, accesibilidad, etc.



# 1.4.1 Homólogo general

## Mundo Pránico

### Descripción

Página web, tienda online de la empresa mundo pránico, posee información de lo que se dedica esta empresa, tienda online de sus productos, blog, agenda de actividades, entre otros.

**Link:** <http://www.mundopránico.com/>

## Datos generales

### Autor

Three Feelings

### Usuario

Miembros de la escuela de sanación pránica. Todo tipo de usuarios que poseen acceso a internet, con intereses de salud, espiritualidad, entre otros.

### Año

1999

### Cliente

Mundo Pránico

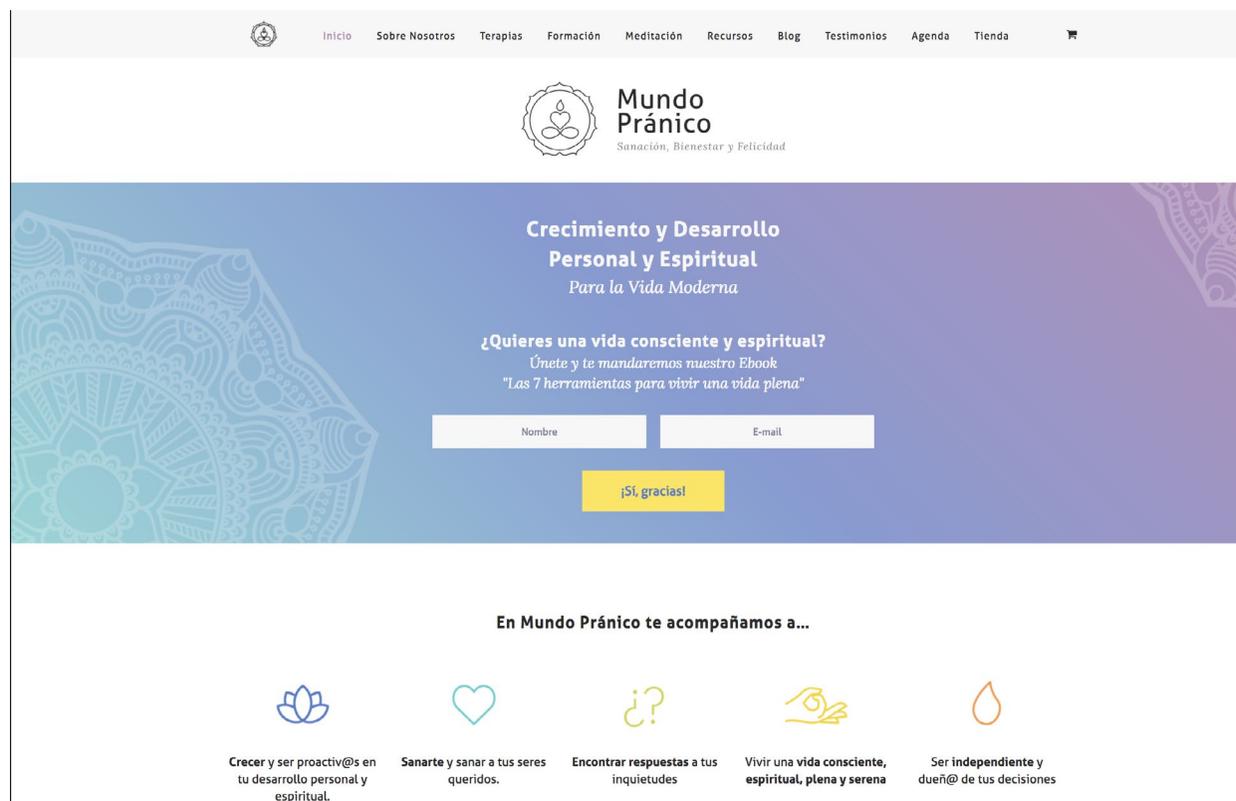


Imagen 11

## Forma

### Tipografía

Las tipografías utilizadas en la página web son:

#### Aller:

Utilizada en títulos y subtítulos combinada en sus diferentes tipos de fuente. Estilo Sans serif

#### Lora italic :

Utilizada en frases, y ciertas palabras clave. Estilo serif.

¿Quieres una vida consciente y espiritual?

Únete y te mandaremos nuestro Ebook

"Las 7 herramientas para vivir una vida plena"

Imagen 12

### Cromática

Colores brillantes utilizados a manera de degradado.



Imagen 13

### Estética

Posee una diagramación simétrica y equilibrada de los elementos en la página, los diferentes contenidos poseen el peso visual necesario para no cansar ni confundir al usuario.

"Bondad amorosa en acción es ser servicial" GMCKS

Colabora con actividades solidarias, comedores sociales, becas de estudio y programas de investigación.

Donar

**Mundo Pránico Social**

Todos nuestros cursos y sanaciones donan el 10% de sus beneficios para programas sociales que coordinamos a través de Mundo Pránico Social. Porque creemos en la igualdad de oportunidades

Mundo Pránico Social es una asociación solidaria y sin ánimo de lucro cuyo objetivo es ayudar

Qué dicen de nosotros...



Imagen 14

## Ilustración

Figuras orgánicas, utilizadas como texturas y fondos. La ilustración es simple, a manera de líneas.



Imagen 15

## Elementos

Fotografías de fondo en algunos contenidos, lo cual la hace más atractiva.

Iconos a manera de ilustraciones los cual y refuerza el mensaje de los contenidos.

#### Terapias de Sanación Pránica

Las terapias de Sanación Pránica buscan siempre equilibrar y revitalizar el sistema energético humano. No pretenden reemplazar a la medicina ortodoxa, sino complementarla, favoreciendo la capacidad natural de regeneración y desarrollo integral de las personas. Pueden ser utilizadas tanto presencialmente como a distancia, ya sea para tratarse a un@ mism@ como para ayudar a otras personas y seres queridos.

Las Sanaciones a distancia tienen el mismo efecto que las terapias presenciales.

¡Adelante! Te invitamos a caminar juntos en este viaje hacia tu corazón, hacia esa mejor versión de ti mism@.

¡Yo Quiero!

#### Nuevas Constelaciones Familiares

Los órdenes al amor al servicio de tod@s

¿Quieres saber cuál es el origen sistémico de los conflictos que experimenta una persona y cuál sería la mejor solución tanto para ella como para el resto de su familia o grupo?

¿Quieres sanarte a ti y a tus familiares desde el orden del amor y la comprensión de la realidad de cada uno de ell@s?

¡Ahora puedes hacerlo con las Nuevas Constelaciones Familiares!

Descúbrelo por ti mismo y recupera tu lugar en el núcleo familiar/grupal para manifestar tu verdadera esencia.

¡Yo Quiero!



Imagen 16

## Principios

Posee un estilo flat design, los gráficos se presentan a manera de líneas.

Este estilo ha sido muy utilizado en contenidos web ya que es simple, atractivo y facilita el entendimiento de los contenidos para el usuario, a su vez no recarga de elementos visuales a la página.

## Función

### Uso / usabilidad

El orden de los contenidos esta ordenado por secciones las cuales dan acceso a diferentes contenidos. El índice de la página se encuentra en la sección de arriba y se encuentra presente en todo momento durante la navegación para que se pueden acceder a otras secciones de contenidos en cualquier momento. Los contenidos se encuentran en una retícula simple. Posee una tienda online a manera de catálogo web, el cual ofrece compras por internet.

### Funcionamiento

La interfaz está diseñada para que el usuario pueda acceder con facilidad a los contenidos y a sus diferentes enlaces.

### Necesidad

Los usuarios de esta página tienen la necesidad de informarse sobre los servicios de la empresa, además de las actividades que realizan y conocer sobre sus productos a la venta.

## Tecnología

### Medio

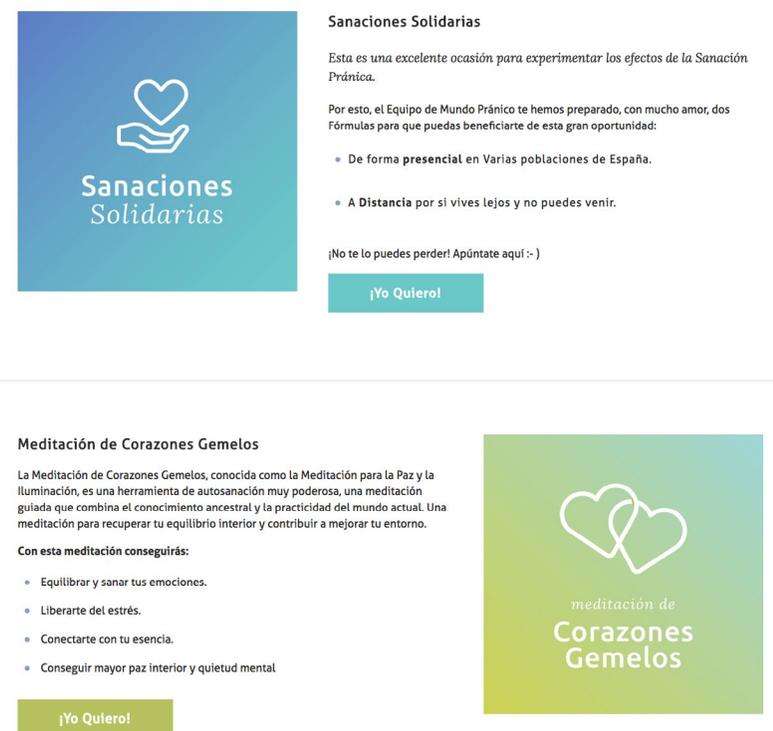
página web, medios digitales.

### Soportes

Ordenadores, Smartphone y tabletas.

### Técnica / proceso

Web desarrollada con efecto parallax.



**Sanaciones Solidarias**

Esta es una excelente ocasión para experimentar los efectos de la Sanación Pránica.

Por esto, el Equipo de Mundo Pránico te hemos preparado, con mucho amor, dos Fórmulas para que puedas beneficiarte de esta gran oportunidad:

- De forma **presencial** en Varias poblaciones de España.
- A **Distancia** por si vives lejos y no puedes venir.

¡No te lo puedes perder! Apúntate aquí :-)

**¡Yo Quiero!**

---

**Meditación de Corazones Gemelos**

La Meditación de Corazones Gemelos, conocida como la Meditación para la Paz y la Iluminación, es una herramienta de autosanación muy poderosa, una meditación guiada que combina el conocimiento ancestral y la practicidad del mundo actual. Una meditación para recuperar tu equilibrio interior y contribuir a mejorar tu entorno.

Con esta meditación conseguirás:

- Equilibrar y sanar tus emociones.
- Liberarte del estrés.
- Conectarte con tu esencia.
- Conseguir mayor paz interior y quietud mental

**¡Yo Quiero!**

Imagen 17

## Comentario

Esta página web posee una accesibilidad sencilla y fácil de sus contenidos, de manera que el usuario no pueda perderse dentro de la página. Los elemento como recuadros y cromática ayudan a

fortalecer el mensaje.

En cuanto al aspecto formal posee iconos simples los cuales armonizan los contenidos y le dan un equilibrio visual.

Se puede tomar como referencia los contenidos de la pagina

# 1.4.2 Homólogos de forma

## Zen

### Descripción

Aplicación de la categoría de salud y terapia que ofrece herramientas como sonidos y meditaciones para relajación.

## Datos generales

### Autor

MoveNext, Ltd

### Usuario

Usuarios que poseen smartphones o tablets, con intereses en temas de salud y bienestar.

### Año

Fecha de lanzamiento desconocida, última actualización en 2017.

### Cliente

MoveNext, Ltd  
App store

## Forma

### Tipografía

Tipografía sans serif para títulos, subtítulos y texto corrido con diferentes tipos de fuente.

### Cromática

Posee una combinación de colores fríos y cálidos, combinados a manera de degradados.

### Ilustración

Iconos sencillos a manera de pictogramas para representar cada contenido. Iconos a manera de líneas.

### Estética

La diagramación es simple, los contenidos se encuentran organizados a manera horizontal.

### Elementos

Fotografías en baja opacidad utilizadas como fondo para reforzar el mensaje de los contenidos.

### Principios

Estilo flat design.

## Comentario

La aplicación posee una navegación simple para que el usuario no se pierda en los contenidos. Cada contenido posee un icono que lo representa para facilitar la comprensión de los contenidos.

Los colores utilizados son degradados lo cual la hace más atractiva. Utiliza una familia de tipografía para no saturar la lectura, los títulos y subtítulos posee en estilo bold para jerarquizar el contenido.



Grupo de imágenes 1

## Sattva

### Descripción

Aplicación de la categoría de salud y en meditación específicamente ya que ofrece una serie de herramientas las cuales ayudan a meditar

## Datos generales

### Autor

GMan Labs

### Usuario

Usuarios que poseen smartphones o tablets, con intereses en temas de salud y bienestar.

### Año

Fecha de lanzamiento desconocida, última actualización en 2016.

### Cliente

GMan Labs  
App store

## Forma

### Tipografía

Tipografía sans serif para títulos, subtítulos y texto corrido con diferentes tipos de fuente.

### Cromática

Posee una combinación de colores fríos combinados a manera de degradados.

### Ilustración

La ilustración que se utiliza en iconos posee un estilo flat design, con colores planos, para algunos pictogramas se utilizan solo líneas.

### Estética

La diagramación es simple, los contenidos se encuentran organizados a manera horizontal, con una retícula simple.

### Principios

El uso de fotografías complementa los contenidos.

### Elementos

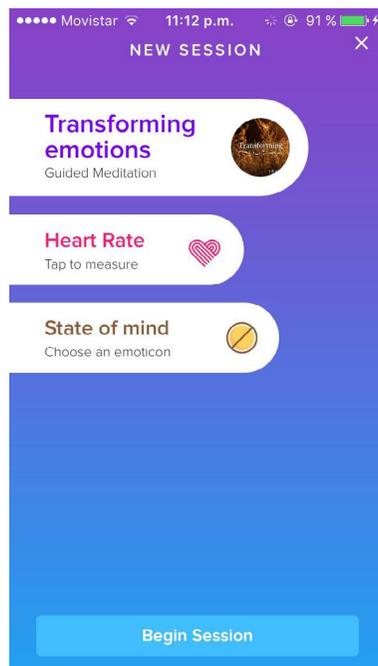
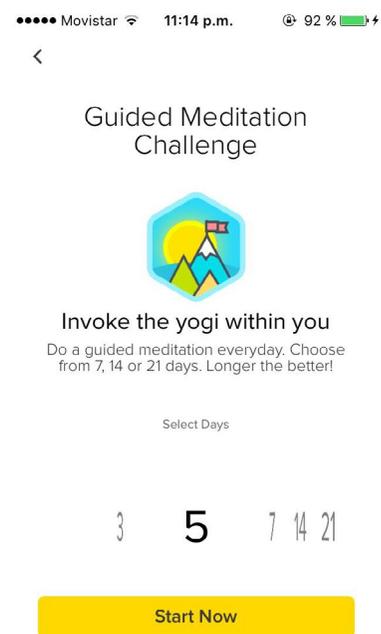
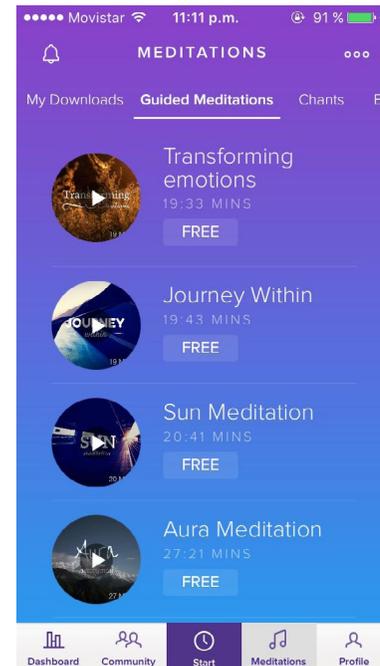
Para algunas secciones se ocupan fotografías representativas las que cuales han sido combinadas con tipografía con diferentes estilos para dar al usuario un mayor entendimiento del contenido.

## Comentario

La aplicación es bastante intuitiva.

El diseño de la aplicación es simple, y se lo complementa con fotografías relacionadas con los diferentes

contenidos dentro de ella, con el objetivo de hacerla más atractiva.



Grupo de imágenes 2

## Insta fit

### Descripción

Aplicación de la categoría de salud y forma física, esta aplicación ofrece una serie de entrenamientos con rutinas diarias , los cuales van guardando los avances de la persona progresivamente.

## Datos generales

### Autor

InstaFit

### Usuario

Usuarios que poseen smartphones o tablets, con intereses en temas de cuidado físico.

### Año

Fecha de lanzamiento desconocida, última actualización en 2017.

### Cliente

InstaFit  
App store

## Forma

### Tipografía

Tipografía sans serif para títulos, subtítulos y texto corrido con diferentes tipos de fuente.

### Cromática

Posee una combinación de colores fríos y cálidos para representar cada contenido, combinados a manera de degradados.

### Ilustración

los iconos de la aplicación poseen un estilo flat design.

### Estética

La estética que maneja la aplicación es bastante dinámica.

### Principios

El uso de fotografías complementa los contenidos.

### Elementos

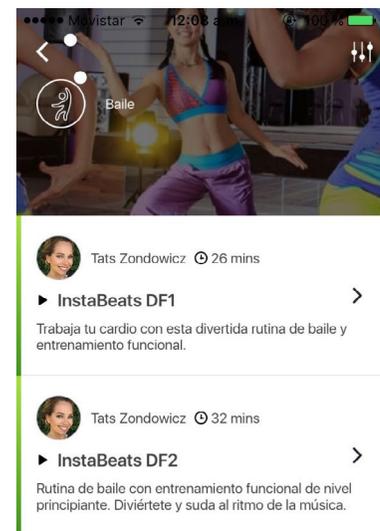
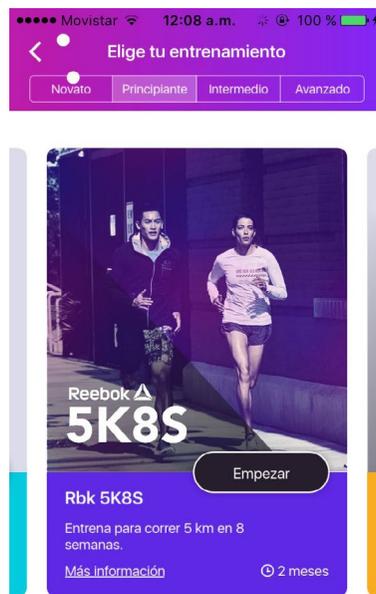
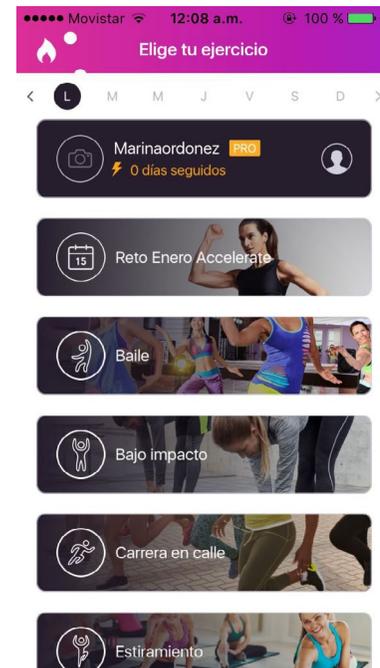
Para algunas secciones se ocupan fotografías representativas estas son combinadas con la cromática. En algunas secciones se utilizan texturas con diferentes opacidades.

La botonería de la aplicación se encuentra a manera de fotografías respaldadas con un pictograma

## Comentario

El uso de fotografías en esta aplicación es esencial, pues estas han sido aplacadas a manera de botones para que el usuario no pueda perderse en los contenidos.

Algunas secciones poseen texturas lo cual aporta a la aplicación un atractivo visual.



Grupo de imágenes 3

# 1.4.2 Homólogos de función

## 13:20 sync

### Descripción

Aplicación con varias herramientas, de la categoría de salud y bienestar, la cual ofrece información sobre la astrología maya.

### Datos generales

#### Autor

The RedHouse Apps

#### Usuario

Usuarios interesados en el calendario maya.

#### Año

Fecha de lanzamiento desconocida, última actualización en 2017.

#### Ciente

13:20 sync  
App store

### Función

#### Necesidad

Los usuarios de esta aplicación están interesados en informarse acerca del calendario maya diariamente.

#### Uso / usabilidad

La aplicación posee la barra de opciones en la parte inferior, la cual esta segmentada por cuatro secciones, una de calendario en donde se encuentra información diaria, y posee la herramienta de calendario, otra parte de contactos, la cual se sincroniza con la agenda telefónica del Smartphone y por ultimo dos partes informativas la cual está dividida a su vez en diferentes secciones las cuales acceden a diferente información.

#### Funcionamiento

La interfaz está diseñada para que el usuario pueda acceder con facilidad a los contenidos y a sus diferentes enlaces.

La barra de contenidos facilita al usuario de acceder a los contenidos de manera flexible.

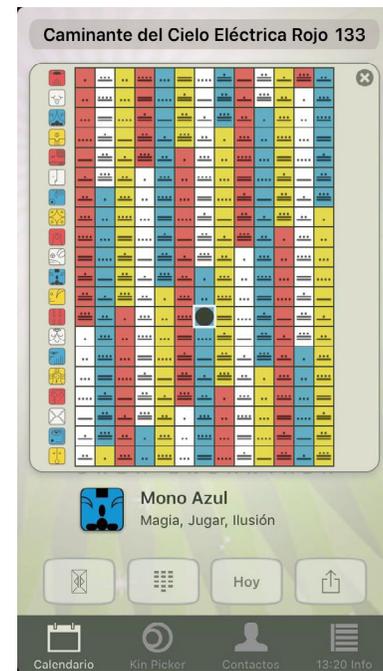
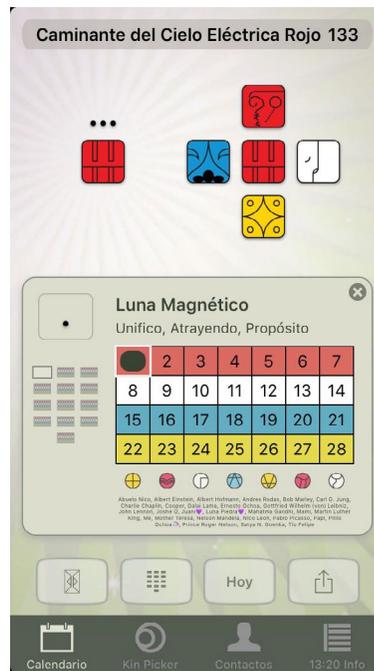
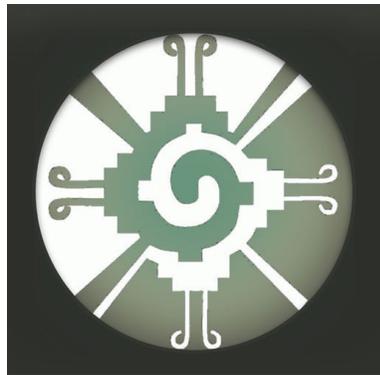
La aplicación es pagada, tiene un costo de \$1.99

### Comentario

En esta aplicación la navegabilidad es clave, las secciones de contenidos tales como calendario, información y contactos se presentan de manera correcta y ordenada de modo que el usuario no se pierda dentro de ella. Es importante saber cómo segmentar los contenidos

dentro de la aplicación, ya que al ser una aplicación con muchas opciones el usuario podría perderse o confundirse.

La aplicación no es muy estética visualmente, su grafica la hace parecer un poco desactualizada.



Grupo de imágenes 4

## Motodelivery

### Descripción

Aplicación de la categoría de salud y forma física, esta aplicación ofrece una serie de entrenamientos con rutinas diarias, los cuales van guardando los avances de la persona progresivamente.

### Datos generales

#### Autor

Libelula Soft

#### Usuario

Usuarios de la ciudad de Cuenca, que desean pedir comida a domicilio de una manera más rápida y cómoda.

#### Año

Fecha de lanzamiento desconocida, última actualización 22 de julio del 2016.

#### Cliente

MotoDelivery Pedidos a domicilio  
App store

### Función

#### Necesidad

Los usuarios de esta aplicación desean pedir comida

a domicilio de manera más rápida y sencilla, esta aplicación les ofrece ver el menú de los diferentes restaurantes lo cual mejora la experiencia del usuario.

### Uso / usabilidad

Esta aplicación es básicamente un catálogo, posee una barra inferior para que el usuario no se pierda en la navegación.

La sección que más se utiliza dentro de la aplicación es la de categorías, la cual segmenta los diferentes restaurantes por tipos, diferenciados por iconos y cromática para reforzar el mensaje lo que da más orden a toda la aplicación. Dentro de estas secciones se encuentran los restaurantes los cuales están diferenciados por el logo de los mismos.

Si el usuario quiere realizar una compra dentro de la aplicación, tiene la facilidad de acceder al menú del restaurante, este se encuentra a manera de fotografías y una descripción breve.

### Funcionamiento

La interfaz está diseñada para que el usuario pueda acceder con facilidad a los contenidos y a sus diferentes enlaces.

La barra de contenidos facilita al usuario de acceder a los contenidos de manera flexible.

Antes de poder acceder a la aplicación, es necesario que el usuario se cree una cuenta.

Posee la opción de compras dentro de la aplicación.

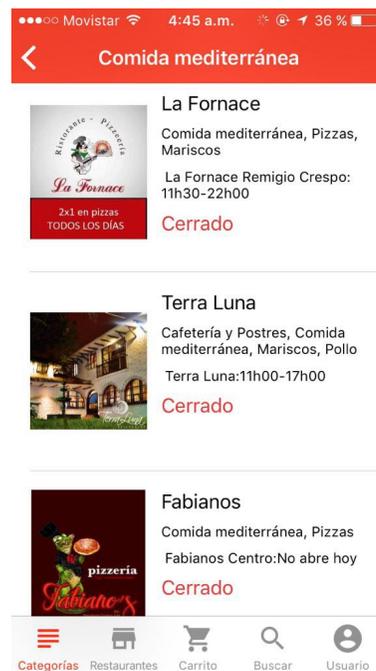
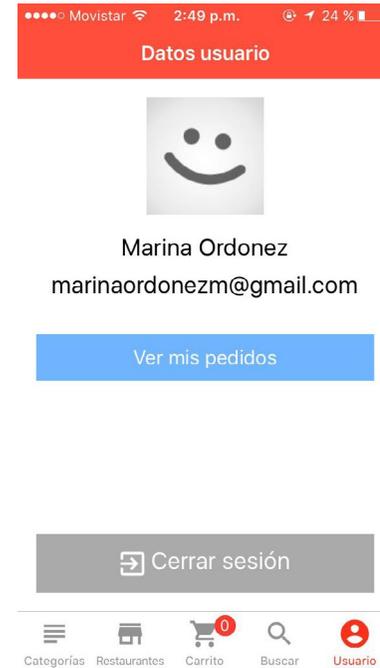
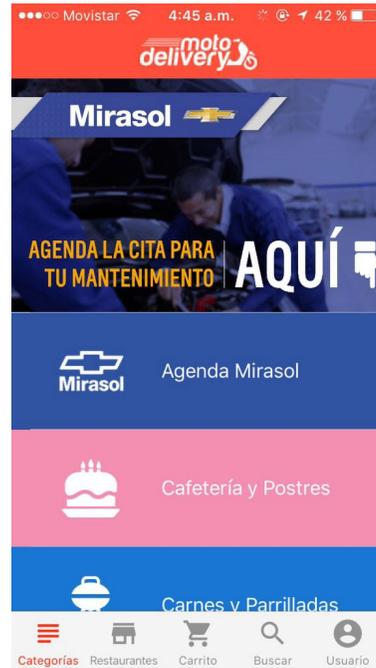
La aplicación es gratuita.

### Comentario

Esta aplicación está muy bien pensada en cuanto a experiencia del usuario, ya que cuando se desea ordenar comida las personas muchas veces no sabemos que es lo que queremos, esta aplicación segmenta los restaurantes en diferentes categorías, lo que facilita al usuario saber qué es lo que desea, según

sus preferencias.

En muchas aplicaciones en las que se realizan pedidos, poseen muchos pasos el momento de realizar la compra, es esencial hacer que la compra sea simple ya que el usuario puede aturdirse o perder la confianza en la aplicación.



Grupo de imágenes 5

## Daily Yoga

### Descripción

Aplicación de la categoría de salud y forma física, esta aplicación ofrece sesiones de yoga dinámicas, videos, guía de voz en vivo, música relajante, comunidad social y más.

### Datos generales

#### Autor

Daily Yoga Software Technology Co. Ltd

#### Usuario

Usuarios de Smartphone con intereses en temas de salud y cuidado físico.

#### Año

Fecha de lanzamiento 2012, última actualización 19 de diciembre del 2016.

#### Cliente

Yoga Daily – Workouts, meditation and fitness plan  
App store

## Función

### Uso / usabilidad

Posee una barra inferior en la que se encuentran las diferentes categorías dentro de la aplicación. Para que el usuario sepa donde se encuentra, el icono que representa la sección cambia de color. Algunas secciones utilizan fotografías para mejorar la navegabilidad del usuario.

### Funcionamiento

La interfaz está diseñada para que el usuario pueda acceder con facilidad a los contenidos y a sus diferentes enlaces.

La barra de contenidos facilita al usuario de acceder a los contenidos de manera flexible.

Antes de poder acceder a la aplicación, es necesario que el usuario se cree una cuenta.

Posee la opción de compras dentro de la aplicación.

La aplicación es gratuita.

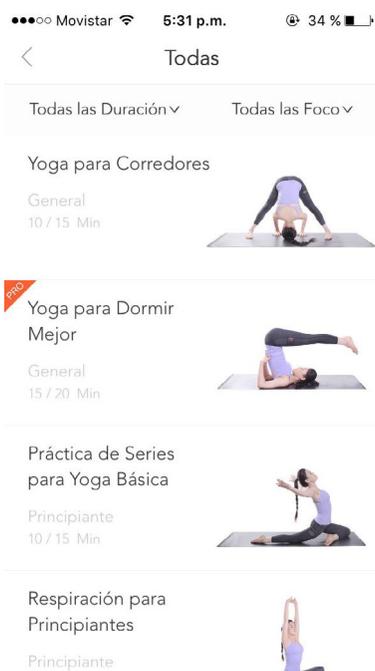
### Necesidad

Los usuarios de esta aplicación tienen la necesidad de conocer sobre rutinas diarias, para ello esta aplicación utiliza el recurso de fotografías, audios, y videos.

## Comentario

Esta aplicación posee muchos contenidos dentro de ella, tales como rutinas, estas están muy bien organizadas por secciones, las cuales están reforzadas con fotografías para así mejorar la navegabilidad en el usuario.

Su navegabilidad es simple e intuitiva.



Grupo de imágenes 6

# 1.4.3 Homólogos de Tecnología

## 4.3.1 Waze

### Descripción

Aplicación de navegación, mapas y GPS.

### Datos generales

#### Autor

Waze Inc.

#### Usuario

Usuarios de Smartphone interesados en mensajería y redes sociales.

#### Año

Fecha de lanzamiento 2008.

#### Ciente

Waze  
App store

### Tecnología

Es una aplicación híbrida, dentro de la categoría de navegación.

Utiliza web 2.0 (el usuario controla sus propios datos)

Posee datos a tiempo real.

Sistema GPS.

### Tecnología

Compatible con Android, iPhone, Windows Phone y Symbian.

### Medio

Aplicación móvil , medios digitales.

### Soportes

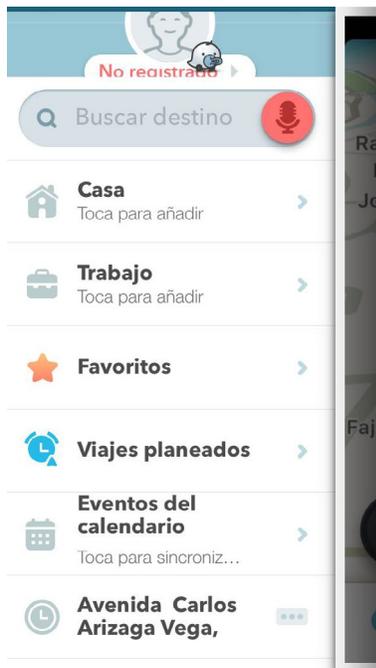
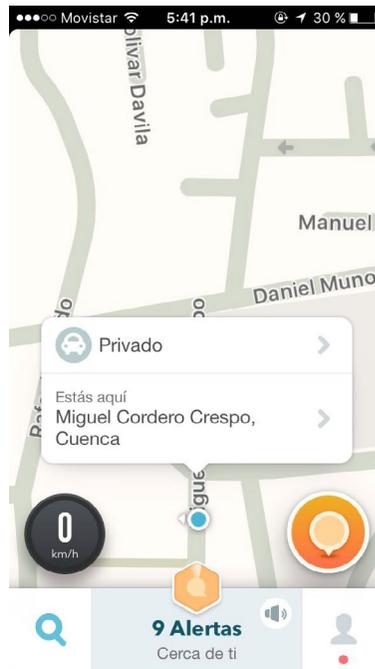
Smartphone, tablet.

## Comentario

Posee iconos y una gráfica agradable.

Esta aplicación incorpora la tecnología de GPS.

Posee animaciones dentro de ella.



Grupo de imágenes 7

## Snapchat

### Descripción

Aplicación social, que ofrece mensajería, gestos, contactos, y más.

### Datos generales

#### Datos generales

##### Autor

The RedHouse Apps

##### Usuario

Usuarios interesados en el calendario maya.

##### Año

Fecha de lanzamiento desconocida, última actualización en 2017.

##### Cliente

13:20 sync  
App store

## Tecnología

Es una aplicación híbrida, dentro de la categoría de sociales.

Utiliza web 2.0 (el usuario controla sus propios datos)

Posee reconocimiento facial con varios filtros o lentes los cuales ofrecen modificaciones faciales a tiempo real.

Es una aplicación gratuita.

Posee animaciones dentro de la aplicación.

### Tecnología

Compatible con Android, iOS, Windows Phone.

Plataforma iOS, versión 10.10.0

Plataforma Android , versión 10.10.0

### Medio

Aplicación móvil , medios digitales.

### Soportes

Smartphone, tablet

## Comentario

Es una aplicación con una interfaz sencilla, la cual posee una tecnología innovadora, al incorporar filtros faciales a tiempo real.

Posee una animación al principio la cual aporta con dinamismo a la imagen de la aplicación.



Grupo de imágenes 8





## 1.5. Conclusiones

Los conocimientos adquiridos en este capítulo ayudaran con el desarrollo de las fases de planificación y diseño.



## 1.5.1 Investigación bibliográfica



La tecnología es importante en el desarrollo de la aplicación, ya que posee ciertas características que el diseñador deberá respetar para que esta funcione correctamente.

En cuanto a la interfaz, esta debe ser lo más intuitiva posible, caso contrario el usuario terminara por abandonar la aplicación.

El DCU nos habla de conocer a nuestro usuario, esto es esencial ya que al saber cuáles son sus preferencias o necesidades, se pueden utilizar elementos o herramientas que faciliten la navegación para que la experiencia dentro de la aplicación sea óptima.

Los elementos de diseño en una interfaz deben ser lo más simples posibles, ya que si se carga de información visual, el usuario podría confundirse.

Para que un diseño de aplicación funcione correctamente deberá basarse en una necesidad, en este caso falta de información.

Existen muchos tipos de terapias de sanación alternativas, es por ello que se deben tomar las principales y se las debe organizar por categorías, para así no saturar de información.

## 1.5.2 Investigación de campo



Las terapias alternativas han comenzado a tener mucho peso en la ciudad de Cuenca en los últimos tiempos, a pesar de que muchas personas sientan interés por estas, no saben en dónde buscar información, o quien las realiza dentro de la ciudad.

Las personas que realizan estas terapias en la ciudad utilizan redes sociales o WhatsApp para comunicarse con sus clientes, es por ello que una aplicación les facilitaría el contacto, además de obtener nuevos clientes.

Para que esta aplicación funcione correctamente deberá contener información sobre que son estas terapias, ya que muchas personas desconocen que son estas terapias.

## 1.5.3 Análisis de homólogos



Existen pocas aplicaciones realizadas sobre este tema en específico.

En cuanto a los análisis de forma se pudo observar que los textos son simples, informativos y poco extensos, todas utilizan una sola familia tipográfica, la mayoría San Serif porque se busca no saturar la lectura al usuario.

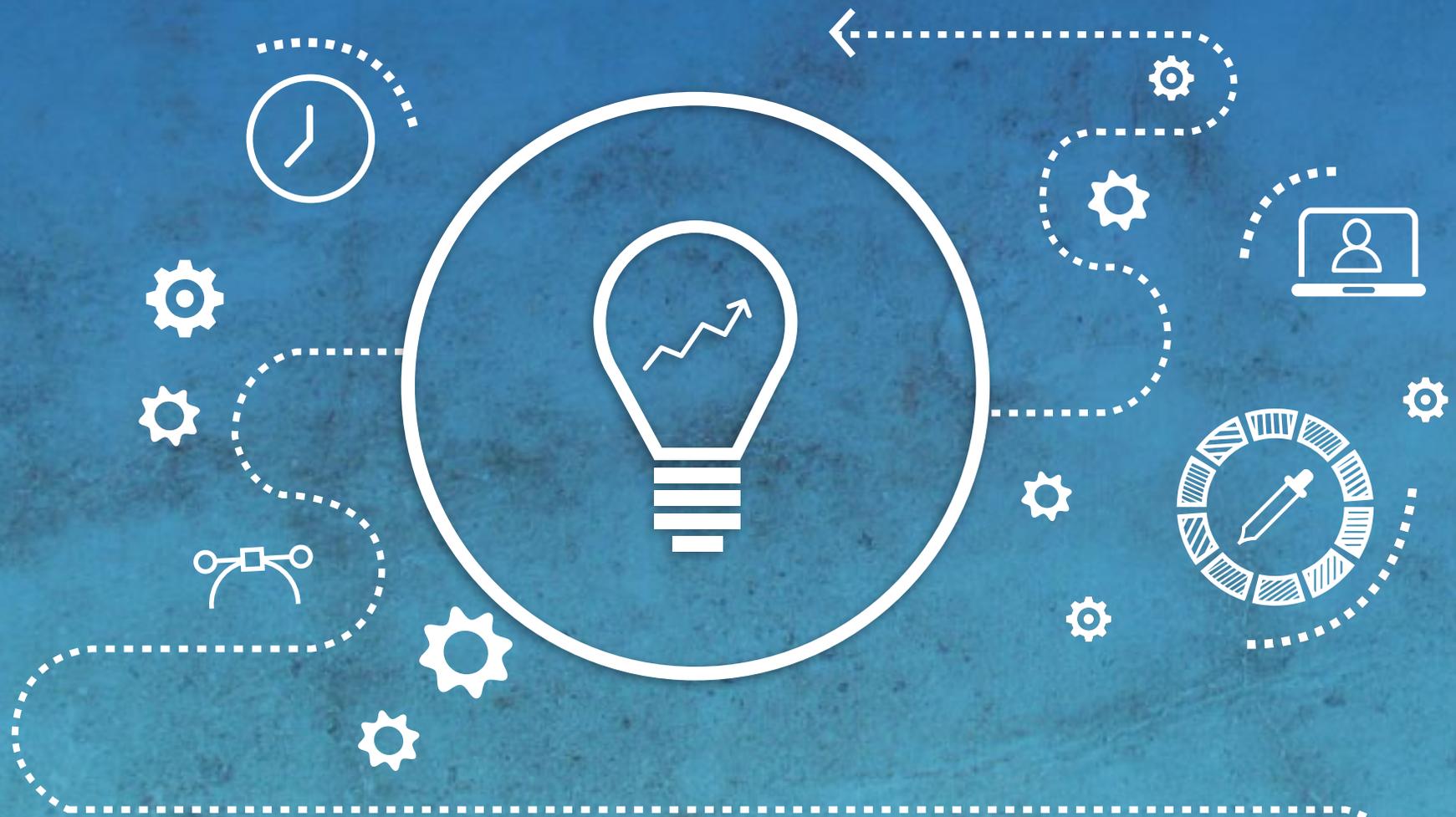
El uso de fotografías e iconos facilita al usuario comprender los contenidos.

Es necesario organizar correctamente los contenidos dentro de la aplicación para que el usuario no se confunda y pueda acceder a las diferentes opciones fácilmente.

La barra inferior ayuda a que el usuario no se pierda dentro de los contenidos, además de brindarle flexibilidad.



# PLANIFICACIÓN



## Capítulo 2





## 2.1 Target



# 2.1.1 Segmentación

## 2.1.1.1 Segmentación geográfica

Ciudad de Cuenca- Ecuador  
Zona urbana, con acceso a internet móvil.



## 2.1.1.2 Segmentación demográfica

**Género:**

Hombres y mujeres



**Edad:**

18 años en adelante.

18 +



### 2.1.1.3 Segmentación psicográfica

#### **Personalidad:**

Personas pasivas, con mentalidad abierta, les gusta experimentar, preocupadas por su bienestar. Con acceso a información e internet.



#### **Estilo de vida:**

Personas con un estilo de vida sana, interesadas en temas de salud y bienestar, que buscan o poseen hábitos de vida saludables. Se inclinan por lo natural, muchas de ellas desean mejorar su salud o mantenerla, y para ello están dispuestas a probar diferentes terapias, o complementar estas con la medicina convencional. De nivel cultural alto, en su tiempo de ocio navegan en internet.



### 2.1.1.4 Segmentación conductual

#### **Motivo de compra:**

Informarse acerca de terapias alternativas de sanación, y de quienes la realizan dentro de la ciudad.

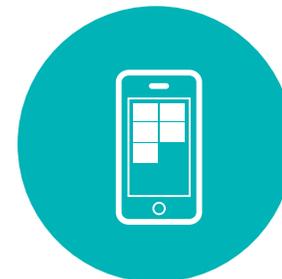


### 2.1.1.5 Nivel socio económico

Usuarios que necesitan un Smartphone para utilizar la aplicación, por lo tanto el nivel socio económico es clase media, media-alta y alta.

#### **Usuarios de Smartphone:**

Sin duda el crecimiento de usuarios de Smartphone ha crecido notablemente en los últimos años ya que este se ha vuelto indispensable en la vida diaria.

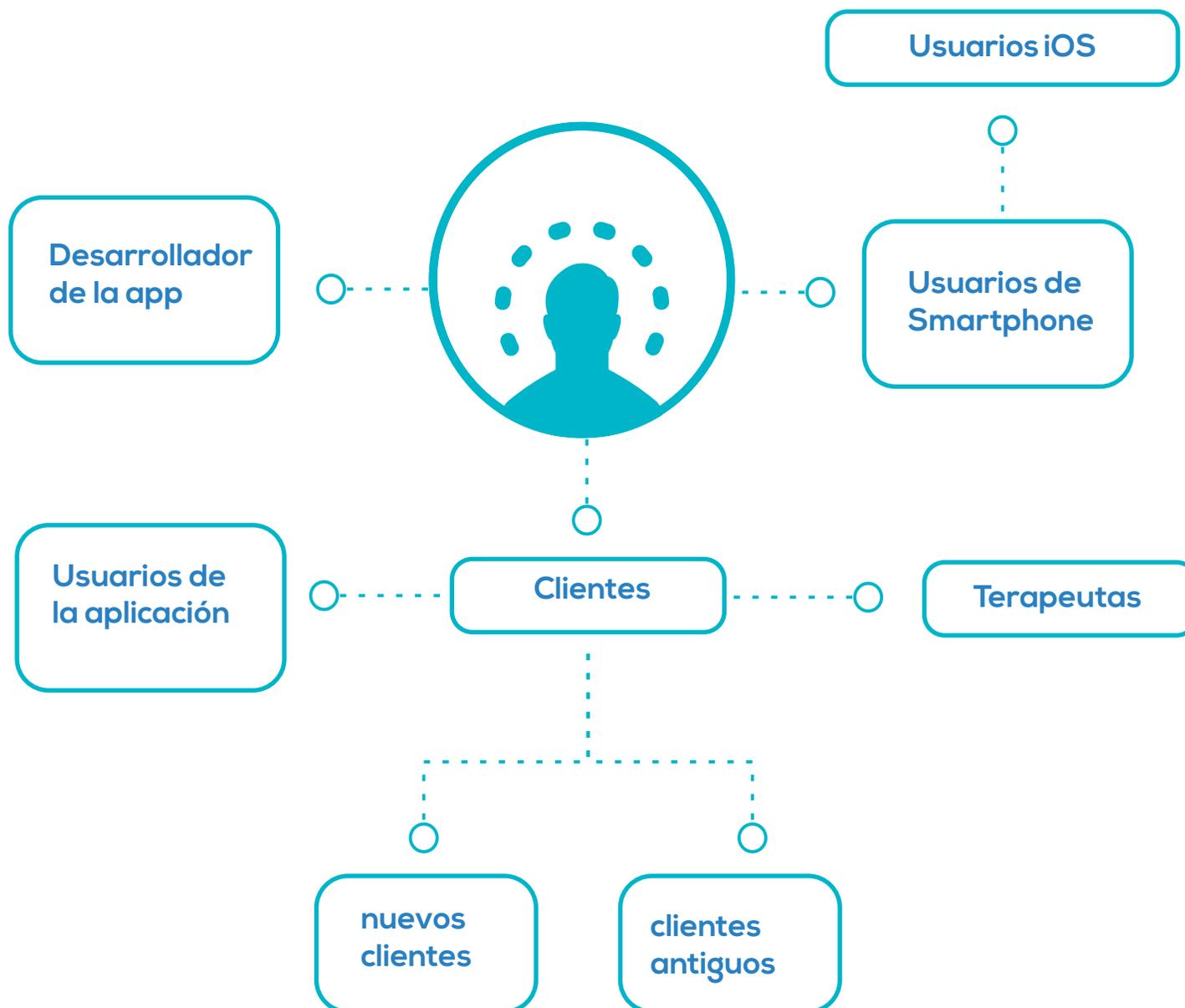


#### **Usuarios iOS:**

- Prefieren la simplicidad
- Hacen compras en sus teléfonos



## 2.1.2 Mapa de actores



## 2.1.3 Perfil de usuario - persona design



### 2.1.3.1 Persona design

Se identificaron 2 tipos de persona design, las cuales servirán para los posteriores parámetros de diseño.

El primer perfil es de una persona que ya conoce sobre el tema, que suele acudir a este tipo de terapias y una aplicación le facilitaría el contacto con sus terapeutas.

El segundo perfil son posibles clientes, que tienen curiosidad sobre el tema pero no poseen información de que son, ni quien las realiza dentro de la ciudad.



“Busco estar en armonía con mi ser y mi entorno”

## 2.1.3.2 Perfil 1

### Datos

**Nombre:** Carmen León

**Edad:** 42 Años

**Sexo:** Femenino

**Trabajo:** Arquitecta

**Ciudad:** Cuenca

**Círculo Familiar:** Esposo y dos hijos.

**Clase social:** Media- alta.

### Descripción

Carmen es arquitecta en una empresa a tiempo completo, su tiempo libre lo dedica a su su familia, es una madre dedicada y se preocupa mucho por el bienestar de todos en su hogar. Ella tiene artritis por lo que ha buscado sanarse de muchas maneras, ha probado muchas terapias de sanación alternativas, recurre constantemente a ellas ya que la han ayudado a calmar sus malestares, suele recomendar a sus familiares y amigos cercanos de sus beneficios y su experiencia.

Carmen también suele pasar tiempo a solas, en este tiempo libre le gusta informarse sobre temas que le interesan como temas de salud y bienestar, para esto ocupa el internet, como es una madre ocupada no tiene mucho tiempo para pasar en la computadora así que lo hace en su Smartphone.

### Necesidades

Mantenerse saludable

Cuidar de su familia

Mantener su trabajo

Imagen 18



### Actitudes positivas

- Es efectiva.
- Se preocupa mucho por las personas que quiere.
- Se esfuerza por lo que quiere.
- Se preocupa por el medio ambiente.



### Actitudes negativas

- Quiere que todos piensen como ella.
- Es impaciente.
- Siente mucho estrés por su trabajo.
- Tiene ansiedad.

### Preferencias

En el internet está constantemente visitando blogs de mujeres y salud ya que es muy preocupada de su familia.

Le gustan los videos de hazlo tú mismo.

Utiliza aplicaciones como Facebook, Twitter, YouTube, megabite, easy taxi y otras de bienestar.

### Hábitos de consumo

Carmen tiene una familia pequeña, ella es la responsable de la mayoría de compras dentro de su hogar, por lo tanto sus hábitos de consumo son:

- Sabe que marcas comprar, y generalmente las mantiene.
- Busca productos saludables para el bienestar de sus hijos.
- Posee gastos de manera equilibrada, ya que debe planificar la economía dentro de su hogar.
- Desea siempre productos de la mejor calidad.
- Le gustan las promociones.
- Le gusta estar actualizada en cuanto a tecnología.





“Me gusta experimentar, soy una persona activa y suelo pasar mi tiempo libre con mis amigos”

### 2.1.3.3 Perfil 2

#### Datos

**Nombre:** Nicolás Salazar

**Edad:** 23 Años

**Sexo:** Masculino

**Trabajo:** medio tiempo en un restaurante, estudiante de gastronomía.

**Ciudad:** Cuenca

**Círculo Familiar:** padres, dos hermanos.

**Clase social:** Media- alta.

#### Descripción

Nicolás vive en su hogar con su familia, es el mayor de tres hijos, está por graduarse en su carrera de gastronomía, está realizando su tesis, trabaja en las mañanas a medio tiempo en un restaurante de su tío, en su tiempo libre le gusta salir con sus amigos a acampar, entre sus aficiones esta escalar y los deportes que involucran aventura y la naturaleza.

Le interesan los temas de medio ambiente, desde hace algún tiempo se hizo vegetariano ya que le interesa llevar una vida más natural, entre sus ambiciones esta ponerse un restaurante vegetariano.

Como todo joven utiliza mucho el celular, utiliza mucho redes sociales porque le gusta estar conectado con sus amigos, también utiliza aplicaciones de varios tipos. Nicolás no conoce mucho sobre terapias de sanación alternativas, siempre le han llamado la atención pero no sabe dónde ni a quien preguntar sobre ellas.

#### Necesidades

- Graduarse de su carrera
- Ponerse su propio restaurante
- Viajar
- Encontrar al amor de su vida

Imagen 19



### Actitudes positivas

- Es aventurero
- Le gusta explorar
- Se interesa por sus seres queridos
- Se preocupa por el medio ambiente.



### Actitudes negativas

- Es desordenado
- Le cuesta organizarse
- No llega a tiempo

### Hábitos de consumo

La mayoría de compras en el hogar de Nicolás las realiza su madre, sin embargo él se encarga de sus gastos personales:

- Le gusta consumir productos sanos.
- El momento de comprar prefiere productos ecológicos, reciclados o naturales.
- Prefiere pagar más por productos que tengan estas características.
- Tiene sus marcas de preferencia sin embargo no tiene dificultad en probar nuevas que muestren innovación.

### Preferencias

Ocupa bastante de su tiempo en redes sociales como Facebook, Twitter, YouTube, Tumblr.

También le gustan los juegos y utiliza otras aplicaciones.



## 2.1.4 Viaje del usuario - Escenarios

### 2.1.4.1 Contexto de utilización

- Este usuario ya tiene experiencias previas con otras aplicaciones dentro de la misma categoría.
- Utilizará la aplicación en lugares como su casa, trabajo, en la universidad, antes de dormirse, en su tiempo libre.
- Utilizará la aplicación sol@, o junto a sus familiares o amigos.
- No necesita ayuda para utilizar la aplicación.
- Suelen contactarse con terapeutas por medio de Whatsapp o Facebook, el uso de aplicaciones es completamente intuitivo.

### 2.1.4.2 Desarrollo de la interacción

- Lleva una interacción con la aplicación con frecuencia media, ya que la utiliza para reservar citas, lo cual hace por lo menos dos veces al mes.
- La interacción con la aplicación es continua.
- La persona interactúa pasivamente, con una velocidad pausada, lo cual hace que se fije en detalles.
- Las acciones dentro de la aplicación tienen un nivel de complejidad simple.

### 2.1.4.3 Características emocionales

- El usuario posee un estado emocional relajado.
- Su estilo de vida es saludable por lo tanto busca que la aplicación en sí, lo represente.
- Busca que la aplicación sea atractiva.
- El usuario busca tener esa idea de que se va a sanar apenas abre la aplicación.



Imagen 20

# ¿ Qué tienen en común?



Estos dos tipos de usuario tienen en común que son usuarios de smartphone, su estilo de vida es saludable, se interesan por temas naturales y tienen una clase social media – alta.



## 2.2 Partidos de diseño



## 2.2.1 Forma

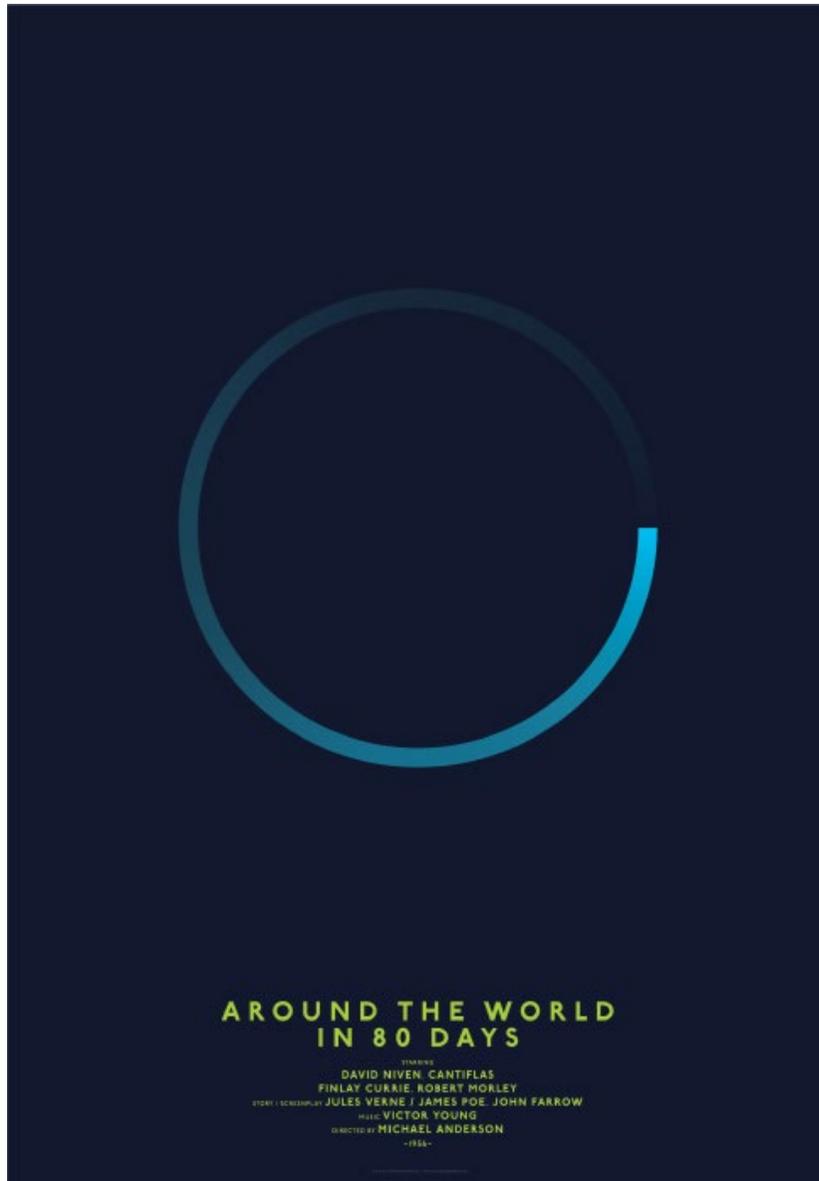


Imagen 21

### 2.2.1.1 Estilo gráfico: minimalista:

“Menos es más”. Esta frase del arquitecto alemán Mies Van Der Rohe se ha convertido en la máxima definición del minimalismo.

El diseño minimalista es el diseño en su forma más básica, es la eliminación de elementos pesados para la vista. Su propósito es hacer que sobresalga el contenido. (MMM., 2010-2011)

Este estilo se inclina a ser calmado, sin muchos elementos, es básico, ofrece contenidos visuales concretos, se basa en teorías como la abstracción de la forma, sintetizar conceptos, reducir elementos, y más. Este es un estilo muy utilizado en web ya que se recomienda mantener poco peso visual en pantallas. La iconografía y otros elementos dentro de la interfaz tendrán este estilo gráfico, además de ser ordenados y simples, para una mayor comprensión del usuario.

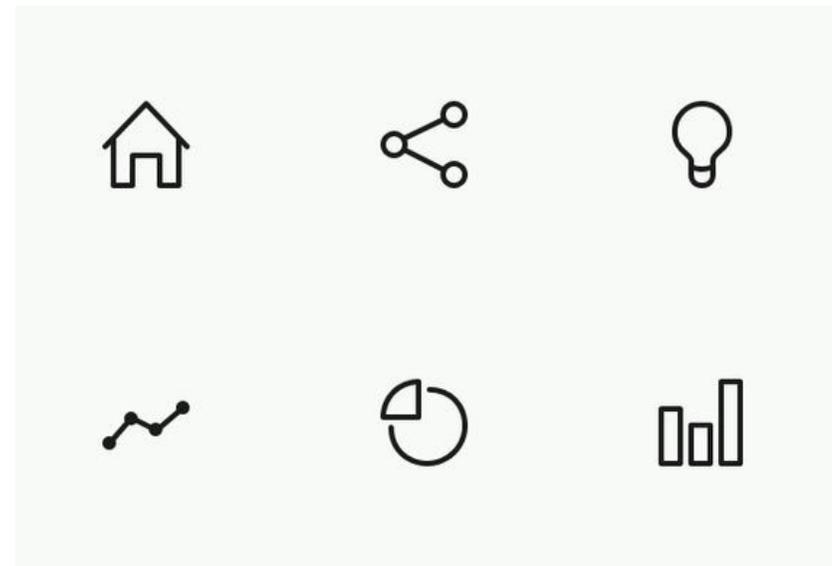


Imagen 22

### 2.2.1.2 Cromática

Para diferenciar con facilidad los elementos, la cromática deberá tener un contraste de fondo y figura. Los colores que se utilizaran son en su mayoría fríos, combinados con colores cálidos, combinados en degradados para lograr un efecto de pasividad, relajación y sanación. Se recomienda generar variaciones de tono para así reforzar las jerarquías.



### 2.2.1.3 Tipografía

Se recomienda utilizar una tipografía Sans serif, ya que posee mejor legibilidad dentro de pantallas. Se maneja una sola familia tipográfica para mantener una consistencia visual en el usuario.

Dentro de la lista de tipografías recomendadas por iOS se encuentran: Avenir, Arial, Apple SD Gothic Neo, Bangla, Din, Devanagari, Futura, Gill Sans, Helvética, y más.

Los tamaños son importantes en soportes digitales, en el caso de los móviles varían dependiendo el sistema operativo.

El tamaño es variable en iOS, dependiendo de dónde está ubicado el texto. En títulos principales y etiquetas dentro de botones importantes es aproximadamente 26px. A partir de allí, va disminuyendo en los diferentes elementos hasta llegar al tamaño más pequeño, cercano a los 13px. Sin embargo, se recomienda no usar dimensiones inferiores a 20px en los textos de lectura. (Cuello & Vittone, 2013, p. 231)

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

a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q  
r s t u v w x y z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ? ! @ #

### 2.2.1.4 Fotografías

Para reforzar algunos contenidos será necesario el uso de fotografías, además de brindar más atractivo a la interfaz, pues si esta solo posee información e iconos puede llegar a aburrir al usuario.

Se debe tomar en cuenta un contraste adecuado, se utilizaran sombras o diferentes efectos para facilitar la lectura de los contenidos.

Las fotografías utilizadas serán relacionadas con el tema de la aplicación.



Imagen 23

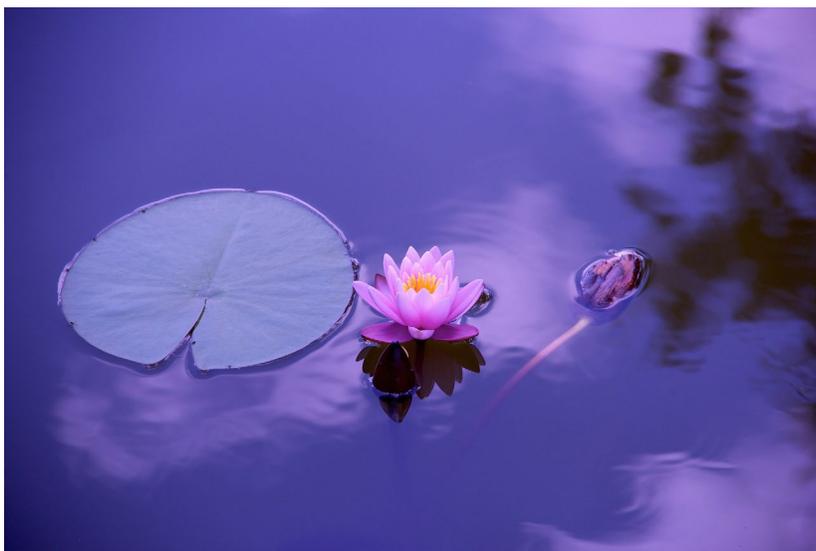


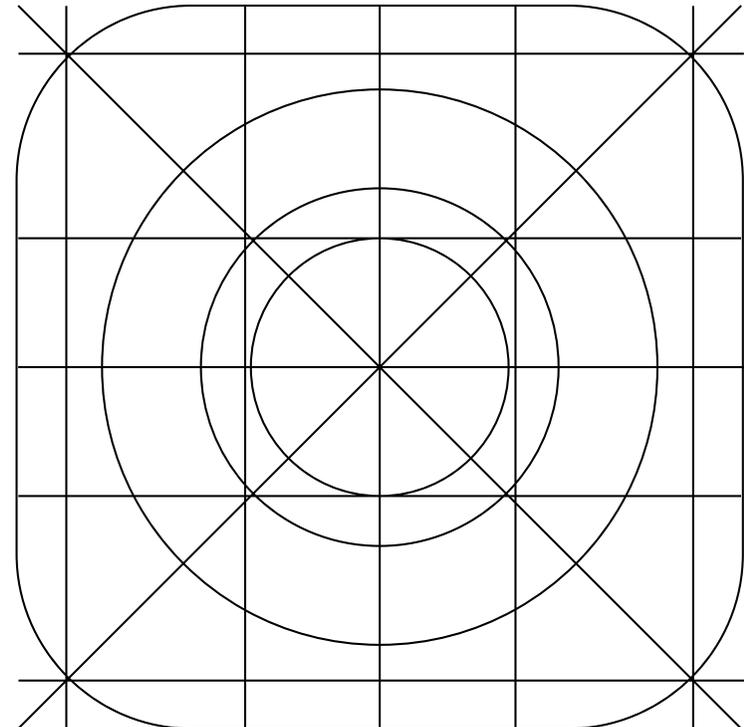
Imagen 24

### 2.2.1.5 Retícula

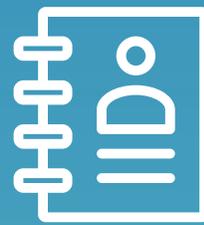
Para organizar todos los elementos visual dentro de la interfaz, es recomendable definir una retícula, esto ayudara a tener un orden y mejor visualización en la aplicación.

Para iOS la retícula base es 44px, para que los botones puedan ser pulsados sin problemas, esta a su vez se divide en módulos de 11px para generar un ritmo visual.

La barra de navegación será ubicada en la parte inferior, para que el usuario no se pierda dentro de la interfaz.



## 2.2.2 Función



### ¿Qué es lo que ofrece el producto?

Las funciones principales del producto son informativa y contactos. A esto se le agrega las comunidades de usuario.

### 2.2.2.1 Usabilidad

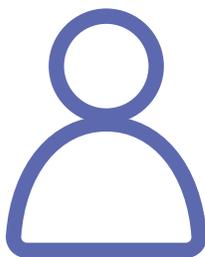
Para optimizar la navegación los elementos en la interfaz y su diseño deberá tener una coherencia visual, la mayoría de los usuarios de Smartphone ya tienen experiencias con aplicaciones, es por ello que estos buscan que la interacción sea intuitiva es por ello que las acciones dentro de la aplicación deberán ser sencillas para así no sobrecargar de elementos.



### 2.2.2.2 Contenidos

Los contenidos se organizarán dentro de diferentes categorías y subcategorías, se recomienda que los contenidos sean cortos para que el usuario acceda fácilmente a lo que necesita.

Generar una cuenta o perfil de usuario al iniciar la aplicación hace que la navegación sea más personalizada, y por lo tanto mejore la experiencia.



### 2.2.2.3 Navegación- Interactividad

La navegación se determina por la arquitectura de la información, esta será flexible para que el usuario tenga una mayor libertad dentro de la interfaz, esto se conseguirá colocando la barra de navegación estática en la parte inferior.

Los botones como regresar o salir sirven para que el usuario no se pierda en la aplicación y termine por abandonarla.

Elementos visuales como cromática u opacidad servirán para informar al usuario en que contenidos se encuentra.

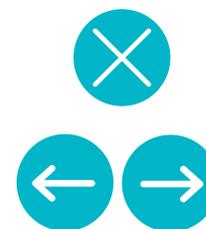
El uso de ventanas flotantes con explicaciones breves se utilizan para información importante.



**Barra en la parte inferior**



**Ventanas flotantes**

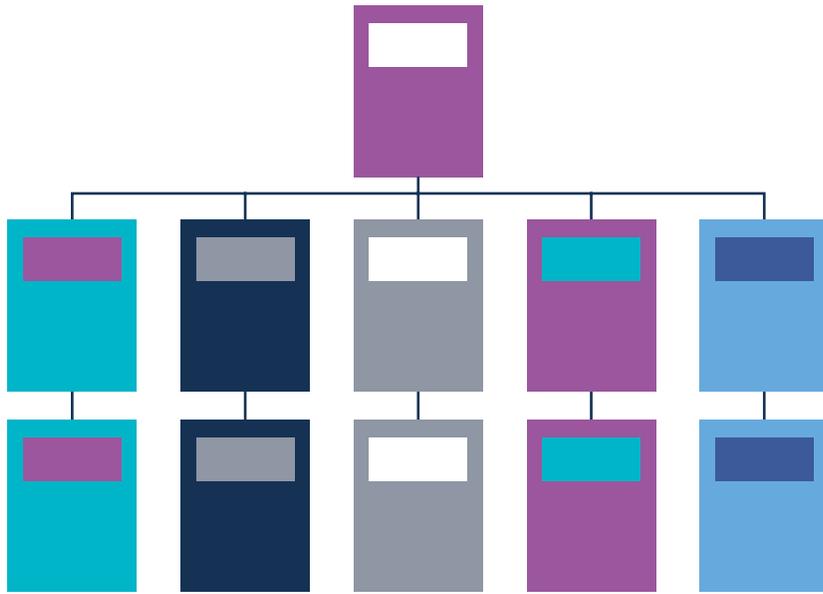


**Botones regresar o salir**

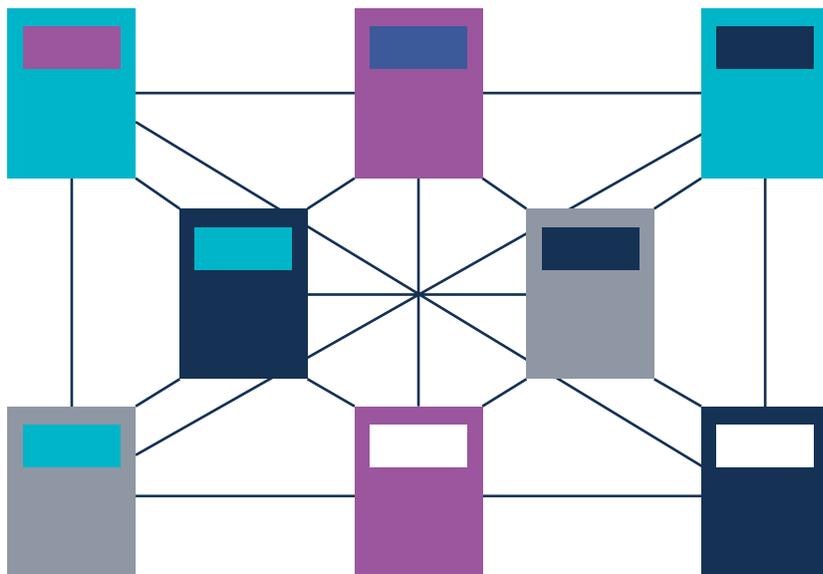
## 2.2.2.4 Arquitectura de la información

Dentro de las estructuras de arquitectura de la información que se utilizarán se encuentran: reticular y jerárquica, estas ayudaran a que el usuario tenga libertad en la navegación, pero también tenga un orden y no se pierda en los contenidos.

### Reticular



### Jerárquica



## 2.2.2.5 Textos

Los textos informativos dentro de la aplicación deberán ser breves y concisos, pues los usuarios de aplicación no acostumbran leer textos con párrafos extensos.



## 2.2.3 Tecnología

### 2.2.3.1 Plataforma

La plataforma que se utilizara para el desarrollo de la aplicación es iOS, el soporte para el cual se desarrollara es iPhone ya que el perfil de usuario contribuye con estas características.

Para ello se deberán respetar las características en el desarrollo de la aplicación



### 2.2.3.2 Programación

El desarrollo de software SDK.

La programación utilizará los lenguajes C, Objective -C, Java y Apple Script.

Código HTML5, CSS, JavaScript.



Imagen 25

Imagen 26

### 2.2.3.3 Software

XCode: programa para desarrollo de aplicaciones para iOS y Mac.

Swift: programa creado por Apple para diseñar apps para iOS, Mac, etc, con código abierto y fácil de usar.

### 2.2.3.4 Maquetación

Para la maquetación se utilizara un software llamado Flinto, este servirá para crear un prototipo, el cual ayudara a realizar pruebas para un correcto funcionamiento.



Imagen 27

### 2.2.3.5 Diseño de la app

Para desarrollar la aplicación se utilizaran programas de Adobe como ilustra

Adobe Illustrator: se utilizará para crear gráficos vectoriales, bocetos digitales, etc.

Adobe Photoshop: se utilizará para la manipulación y retoque de imágenes fotográficas utilizadas en la aplicación.



Imagen 28

Imagen 29





## 2.3 Plan de negocios



## 2.3.1 Producto

Aplicación móvil de la categoría de salud y bienestar, la cual informe sobre terapias alternativas de sanación a las personas de la ciudad de Cuenca. Desarrollada para el sistema operativo iOS de Apple, cuenta con contactos, información y más.



### 2.3.1.1 Producto central

Aplicación móvil que informe sobre terapias de sanación alternativas en la ciudad de Cuenca.



### 2.3.1.2 Producto real

Aplicación que informe sobre terapias de sanación alternativas y sirva de contactos entre terapeutas y usuarios.



### 2.3.1.3 Producto aumentado

Los usuarios tendrán la opción de valorar sus terapias y conocer valoraciones de otros usuarios, la opción de comunidad vinculara a los usuarios con temas relacionados sobre estas terapias.

## 2.3.2 Precio



### Usuarios

Los usuarios podrán descargarse la aplicación de manera gratuita en App Store.

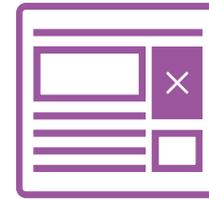
La aplicación para las personas que deseen estar en la sección de contactos tendrá un costo por comisión, es decir, cada cliente que adquieran por medio de la aplicación o cada transacción que los clientes realicen, tendrá un porcentaje el cual será destinado a los desarrolladores.



### Clientes terapeutas

La base de datos obtenidos en la aplicación también podrían utilizarse como medio de ingresos.

La aplicación poseerá publicidad a manera de banners en la parte inferior o superior, los costos para los usuarios que desean quitarla tendrá un costo de 0,99 centavos. Y para los que desean poner su publicidad el costo tendrá diferente valor, según la frecuencia y lugar en el que se coloquen.



### Publicidad

## 2.3.3 Plaza



Imagen 30

Esta aplicación se enfocara en usuarios de la ciudad de Cuenca, estará disponible en App Store, dentro de la categoría de salud y bienestar.



## 2.3.4 Promoción

### 2.3.4.1 Posicionamiento

La aplicación busca posicionarse especialmente en personas que ya tengan interés por estas terapias, también a personas que sientan curiosidad sobre el tema.



### 2.3.4.3 Análisis FODA

#### Oportunidades

Vincular a los usuarios creando comunidades. Esta aplicación sería muy beneficiosa para los terapeutas tanto al organizarse mejor con sus clientes y conseguir nuevos. Los terapeutas consiguen muchos de sus clientes por medio de recomendaciones de anteriores clientes. Estas recomendaciones podrían servir para promocionar la aplicación.

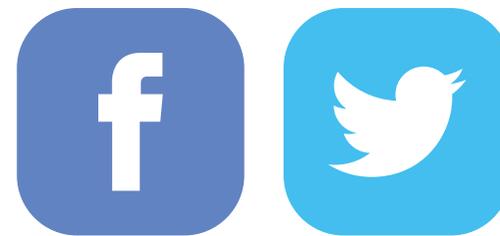
#### Debilidades

Las terapias alternativas de sanación es un tema poco conocido y con poca credibilidad para algunos.

### 2.3.4.2 Estrategias

La estrategia para promocionar la aplicación es redes sociales, ya que tras el análisis del target se vio que los usuarios de la aplicación utilizan constantemente redes sociales.

Una estrategia sería que la aplicación sea publicitada en las páginas de las personas o centros que realizan terapias alternativas de sanación dentro de la ciudad, para que así sus clientes conozcan y comiencen a utilizarla.



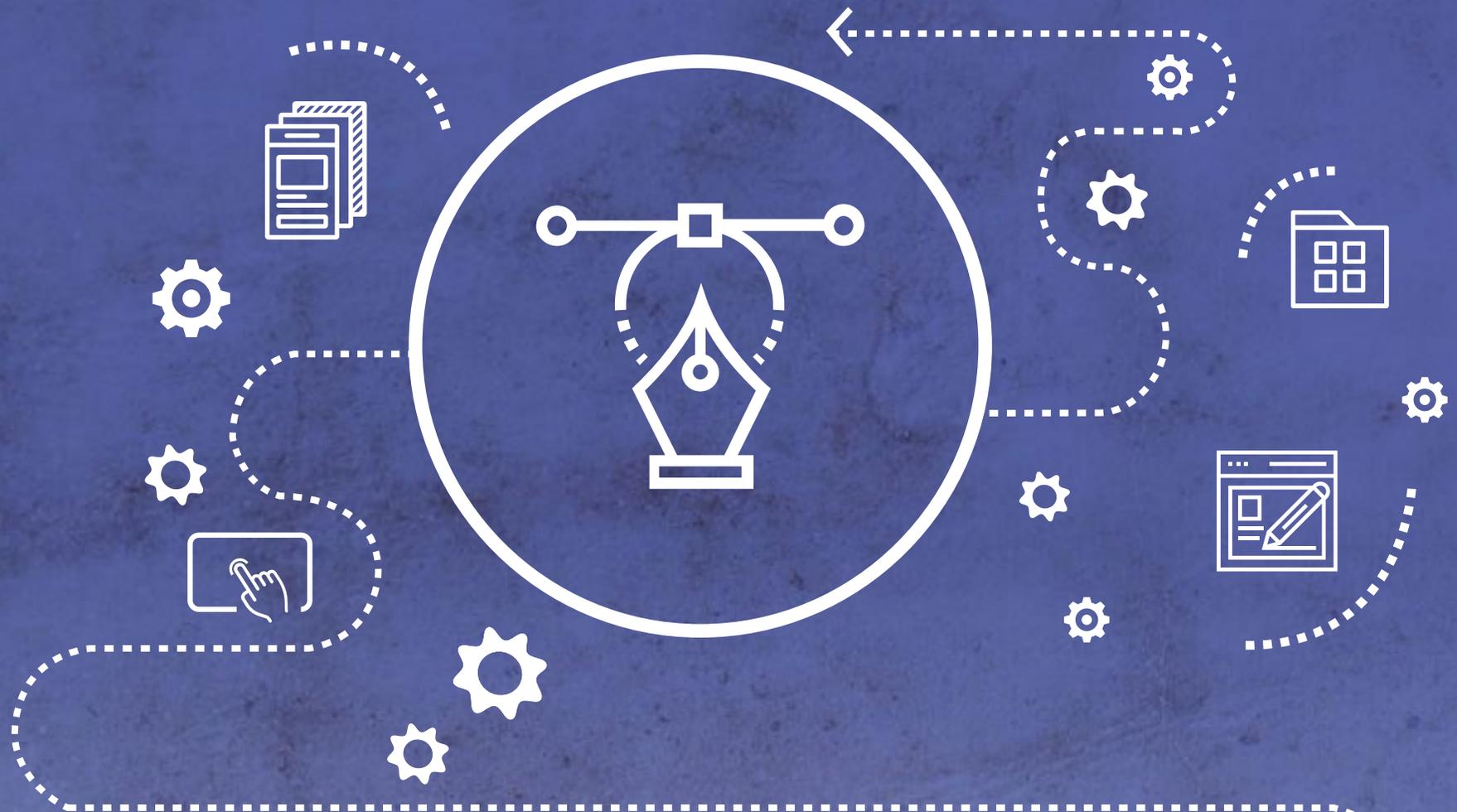
#### Fortalezas

Esta aplicación es única en su tipo, no existe alguna aplicación similar. En la ciudad de Cuenca no existe algún producto en el cual se pueda encontrar información de estas terapias ni de quien las realiza dentro de la ciudad.

#### Amenazas

Fallos en el funcionamiento de la aplicación.

# DISEÑO



## Capítulo 3



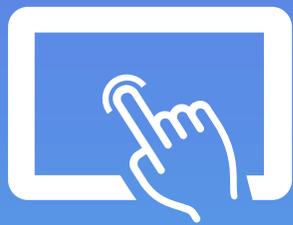


## 3.1 Ideación

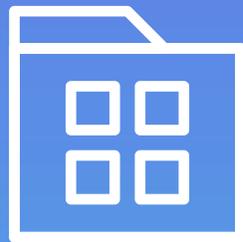


## 3.1.1 Ideas creativas

Para la generación de las 10 ideas creativas se ha planteado dividir las por grupos; se tomó en cuenta aspectos en cuanto a interfaz, interactividad, tipos de menú y estilos de contenidos, para así poder resolver el alcance de objetivos.



**Interactividad**



**Tipos de  
menú**



**Tipo de  
interfaz**

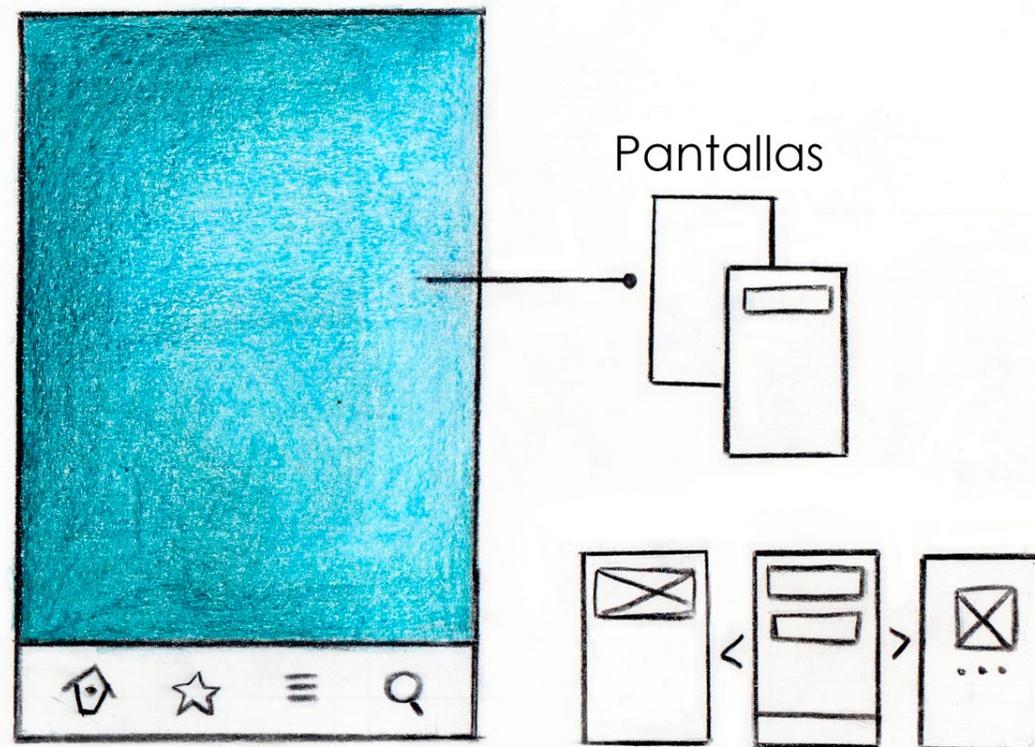


**Estilo de  
contenidos**

### 3.1.1.1 Interactividad

#### 1- Estática

Los contenidos dentro de la aplicación se mantienen estáticos, generalmente, posee una arquitectura lineal o jerárquica en donde el usuario accede a los contenidos de manera ordenada.



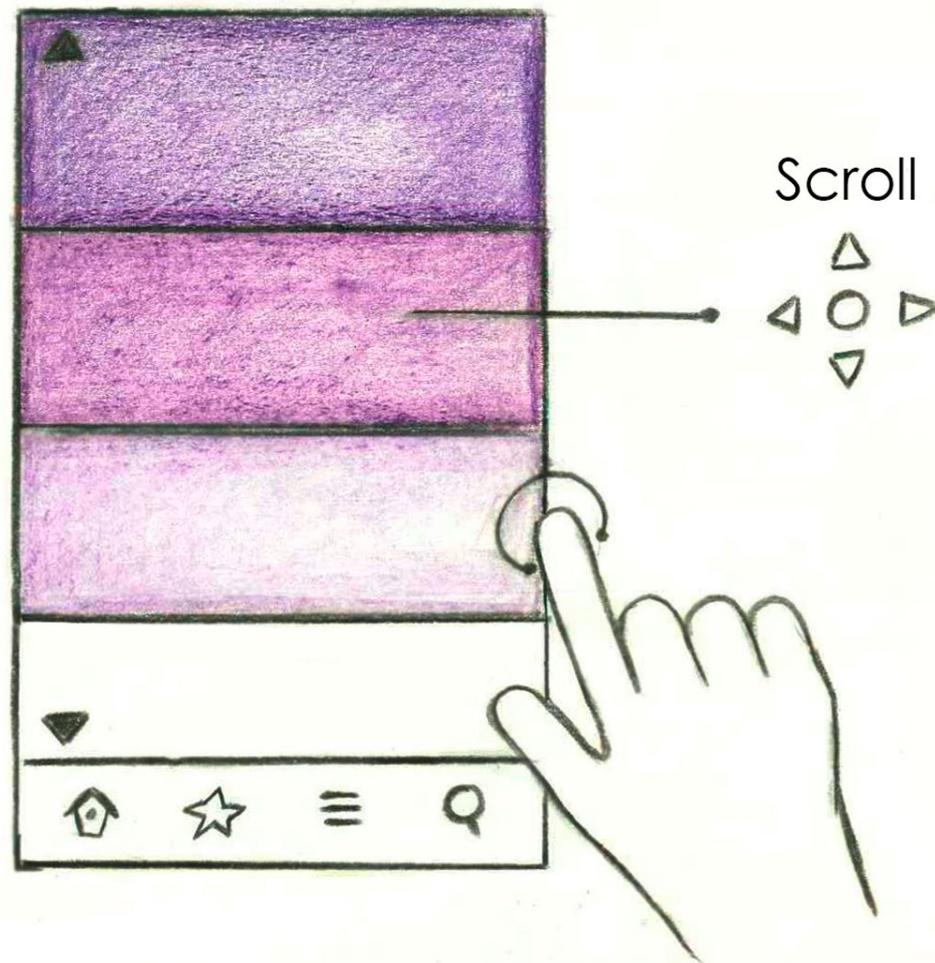
El usuario sabe dónde se encuentra dentro de la aplicación.



El usuario tiene una navegación limitada y pautada a los contenidos.

## 2- Parallax

Se utiliza para sitios o aplicaciones repletos de contenidos y se le llama scroll infinito cuando el contenido se va cargando en la pantalla a medida que el usuario navega por la interfaz.



La navegación es continua y más dinámica.

La navegación puede ser un poco

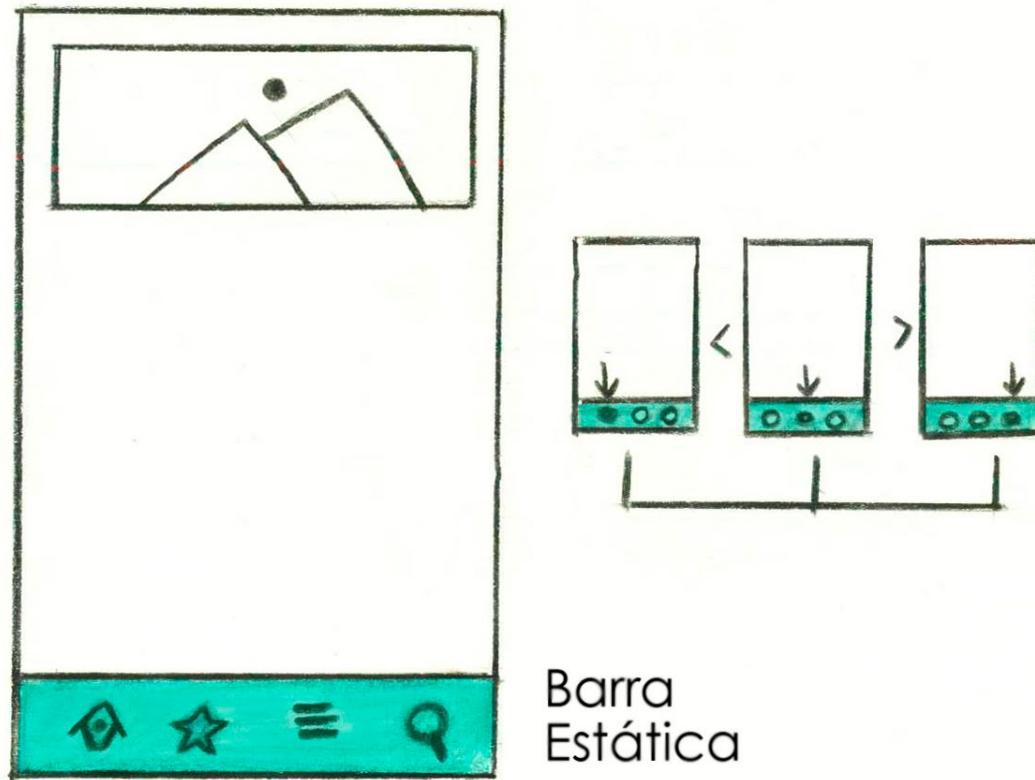


desordenada y al usuario le puede molestar tener una gran lista de contenidos.

### 3.1.1.2 Tipos de menú

#### 3- Tab bar

La barra de herramientas se encuentra en la parte inferior de la pantalla a manera de iconos, los cuales organizan los contenidos de la aplicación. Este tipo de menú es recomendado por Apple.



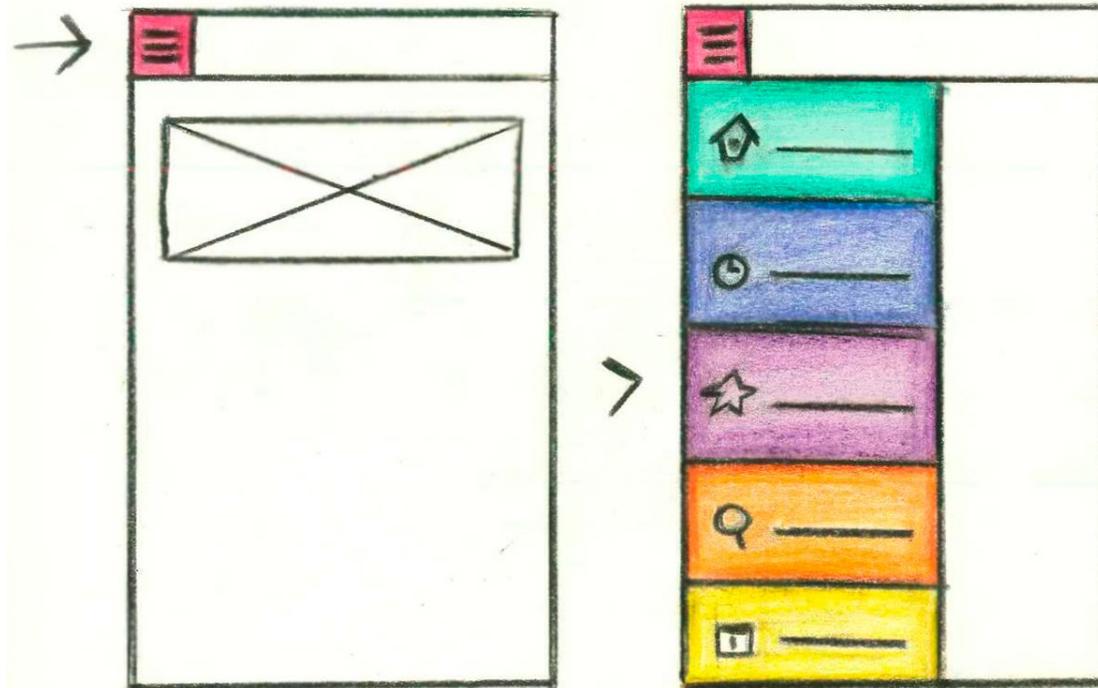
Permite al usuario cambiar fácilmente de una sección a otra dentro de la aplicación, además de saber en qué sección se encuentra.



Menos espacio de visualización en la pantalla.

## 4- Desplegable

También llamado menú hamburguesa, suele encontrarse en la parte superior derecha, de manera desplegable, organiza la interfaz de manera vertical.



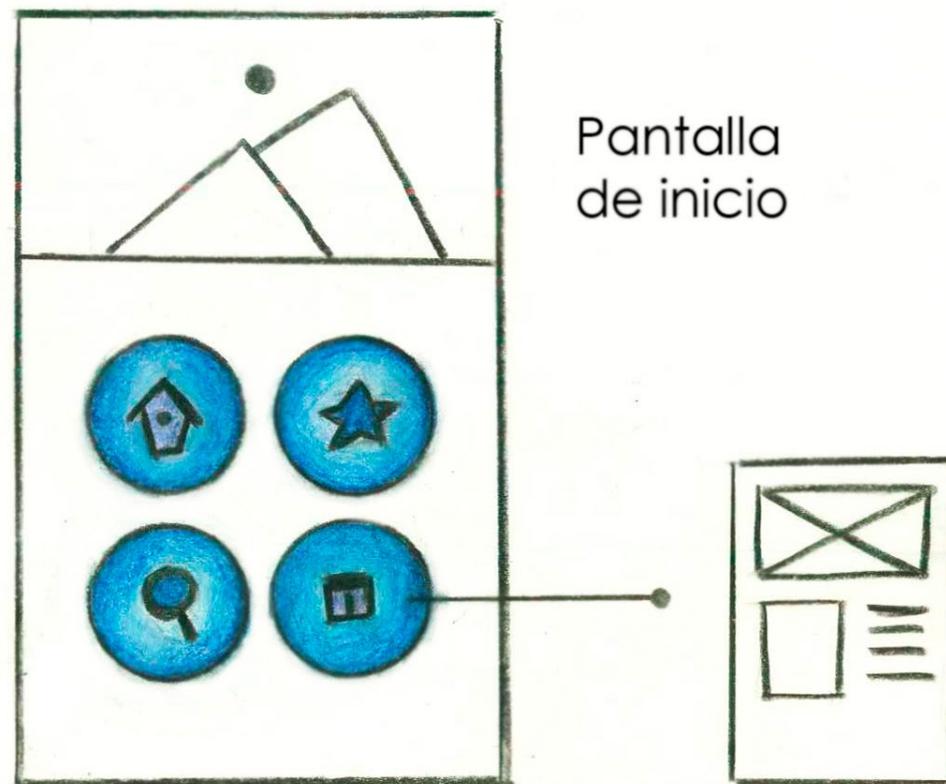
Se puede tener más funciones en el menú principal y se aprovecha mejor el espacio. Al usuario le puede resultar confuso ya que



no sabe en qué sección se encuentra.

## 5- Pantalla de inicio

El menú de la aplicación se encuentra en una pantalla diferente al de los contenidos de la aplicación, este puede organizarse de manera vertical con textos o a manera de iconos tipo botón.



Da más importancia a las funciones dentro de la aplicación.

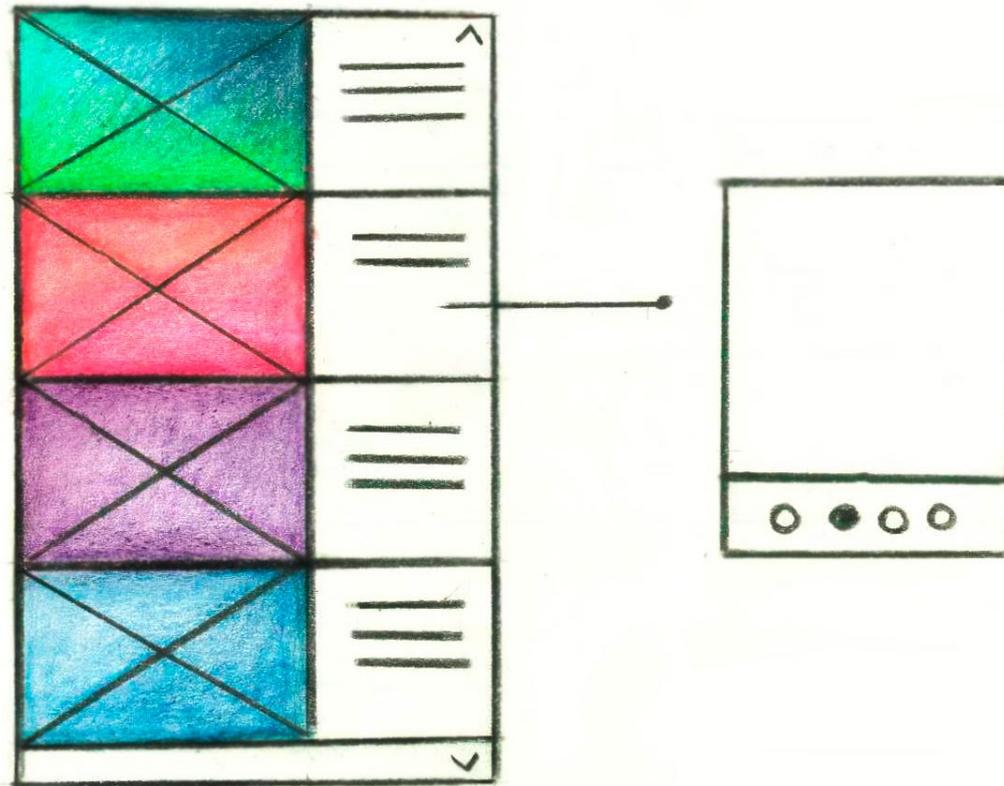


El usuario tiene que regresar a la pantalla de inicio para acceder a otras secciones.

### 3.1.1.3 Tipo de interfaz

#### 6- Interfaz tipo barra

Las funciones de la aplicación se encuentran distribuidas en el ancho de la pantalla, a manera de lista vertical. Ejemplo: Gmail



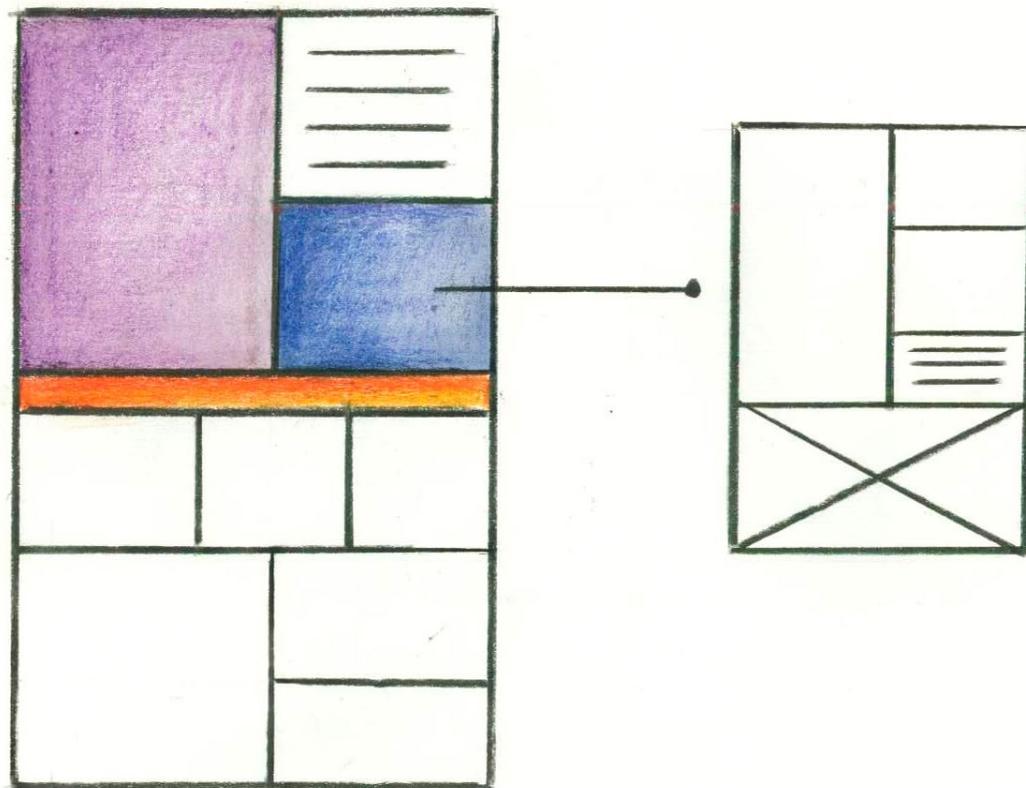
Permite organizar mejor los contenidos.



Las listas verticales suelen hacer la búsqueda se extienda.

## 7- Interfaz tipo mosaico

Utilizada por Windows, las funciones o contenidos de la aplicación se componen por medio de módulos, accesibles de manera táctil. Este tipo de interfaz es utilizado en páginas web en donde los contenidos pueden ser colocados de manera flexible dentro de una retícula. Ejemplo: Facebook.<sup>7</sup>



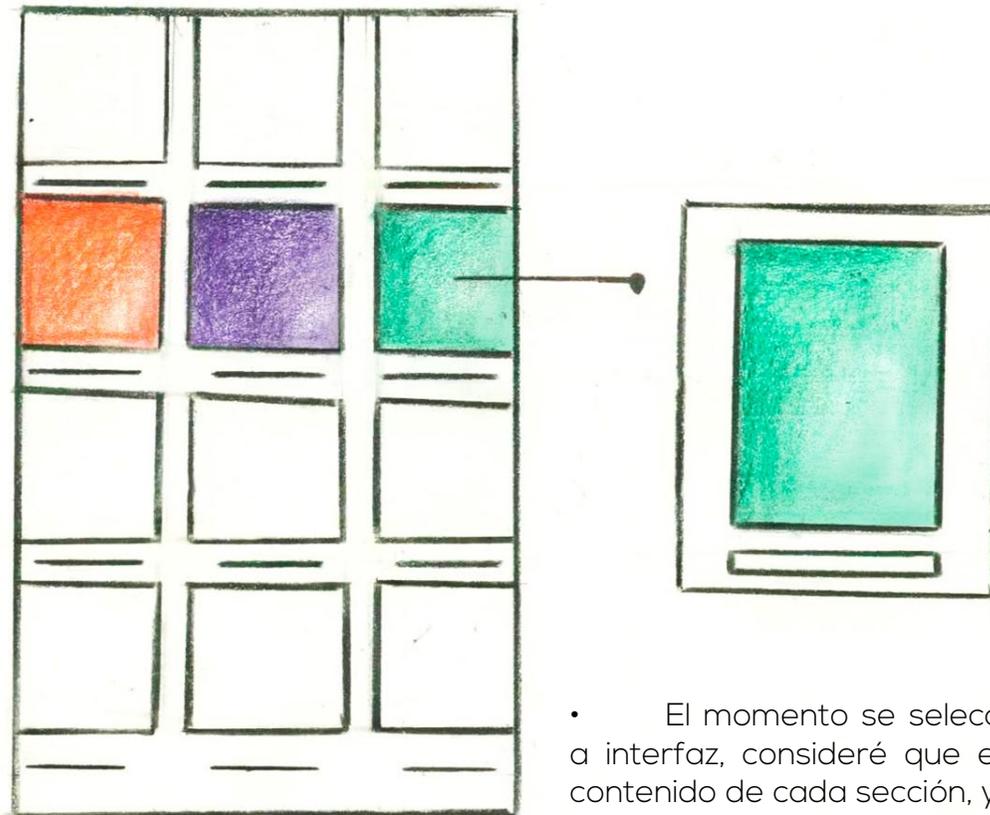
Se aprovecha mejor el espacio y se puede tener más información.



Al colocar contenidos de diferentes juntos se puede saturar la visualización.

## 8- Interfaz tipo botón

Este tipo de interfaz se asemeja a la pantalla de inicio de un dispositivo móvil; las funciones o contenidos de la aplicación se encuentran manera ordenada en una malla, y al dar click en ellos acceden a otros vínculos, al igual que un botón. Ejemplo: Pinterest.



- El momento se seleccionar una idea en cuanto a interfaz, consideré que esta depende del tipo de contenido de cada sección, y todos estos tipos pueden ser combinados dentro de la aplicación.



Se puede colocar contenidos extensos.

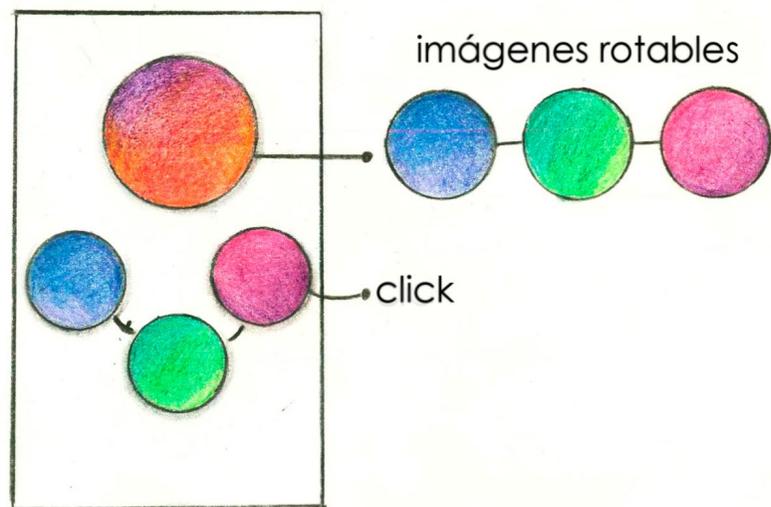


La visualización resulta saturada.

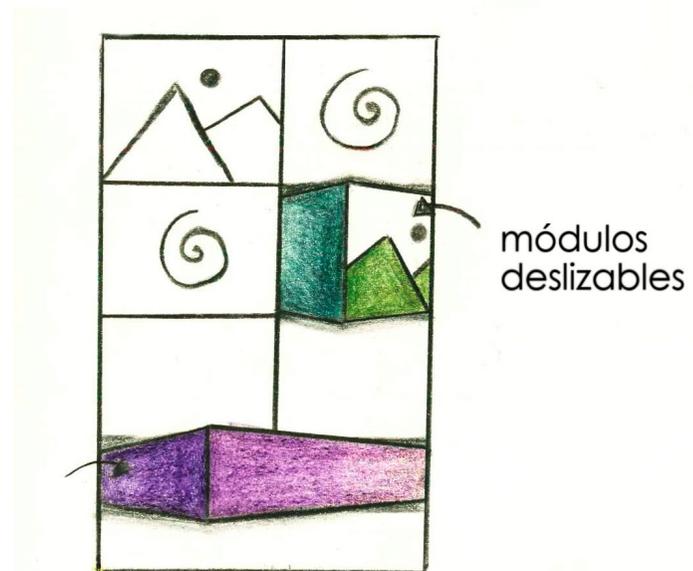
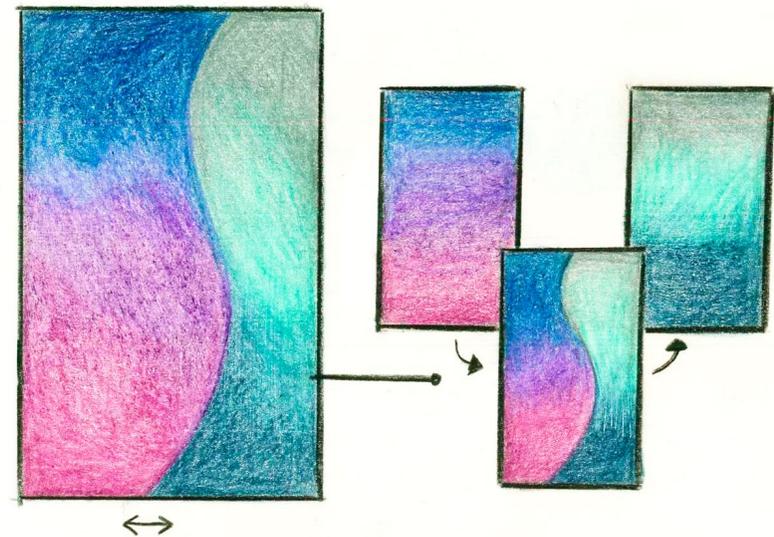
## 9- Micro-interacciones

Es una tendencia que se impone en el diseño centrado en el usuario. Son pequeños detalles en el diseño. Una micro-interacción es la respuesta del usuario por parte de la interfaz, la cual es un poco inesperada; busca sorprender y agradar al usuario.

Las micro-interacciones son las transiciones entre interacciones y pueden ser: botones animados, avisos, sonidos al dar un click, animaciones cuando se carga un contenido y más.



Por el motivo de que no se han definido bien los contenidos dentro de la aplicación en esta etapa, no se puede definir aun el tipo específico de micro-interacción que se va a utilizar, pero sí se puede incorporarla como idea para el diseño.



Estas simplifican el trabajo del usuario con la interfaz y mejoran la experiencia del usuario.

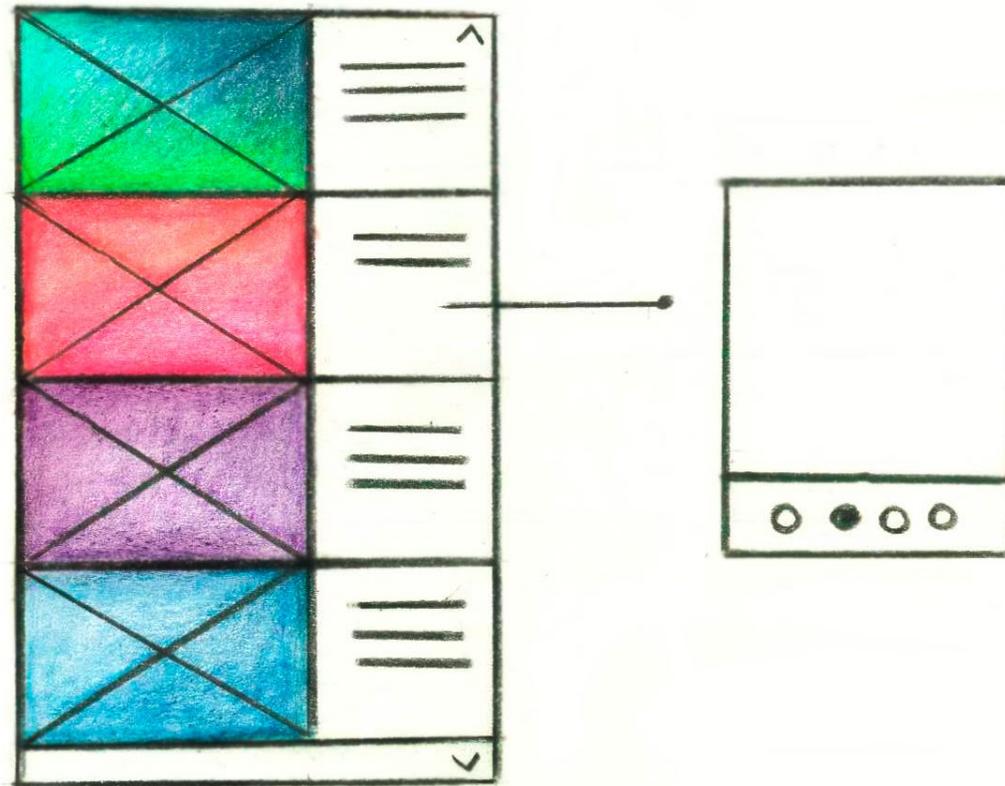


La micro-interacción debe ser necesaria, caso contrario, se podría romper la interacción con el usuario.

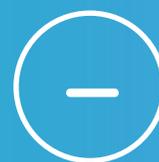
### 3.1.1.4 Estilo de contenidos

#### 10- Fotografías

Franjas con fotografías para explicar los contenidos dentro de la aplicación



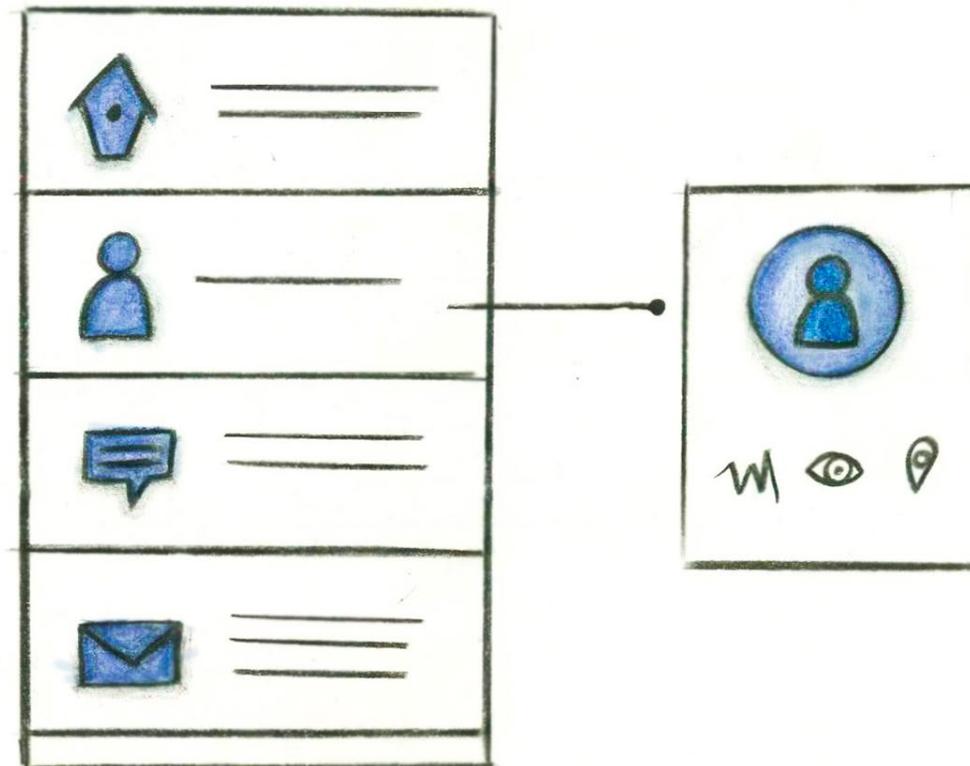
El usuario tendría una idea más clara de los contenidos.



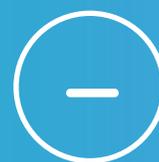
La visualización resulta saturada.

## 11- Iconos

Se utilizan iconos representativos de cada función dentro de la aplicación.



La visualización resulta más sencilla.



El concepto de un icono puede no ser claro, causando confusión al usuario. Una aplicación solo con iconos resultaría monótona.

## 3.1.2 Ideas seleccionadas

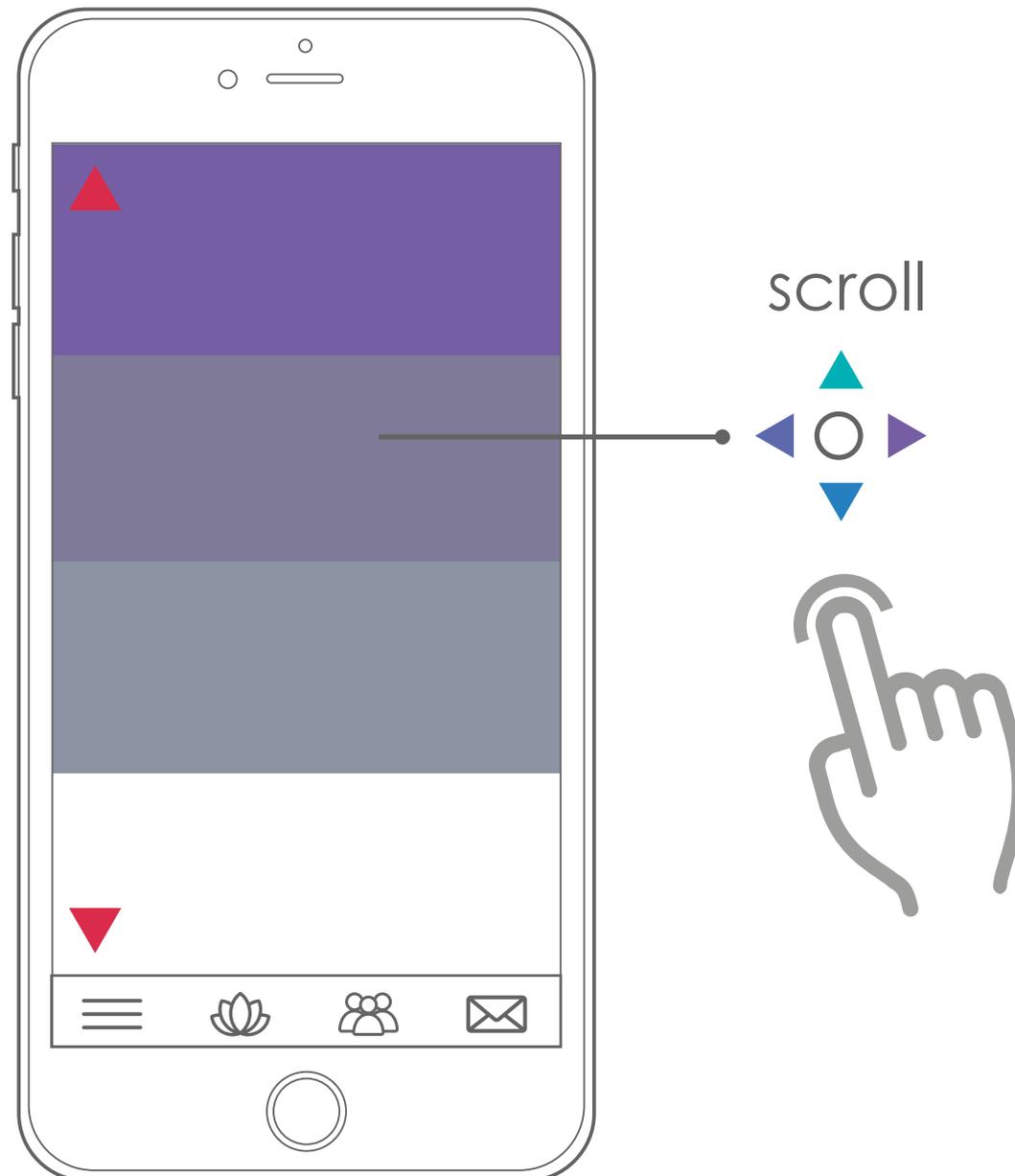


Se seleccionan las mejores ideas teniendo en cuenta los pros y los contras y analizando cuáles cumplen de mejor manera los objetivos principales.

### 3.1.2.1 Estilo de navegación

#### Parallax

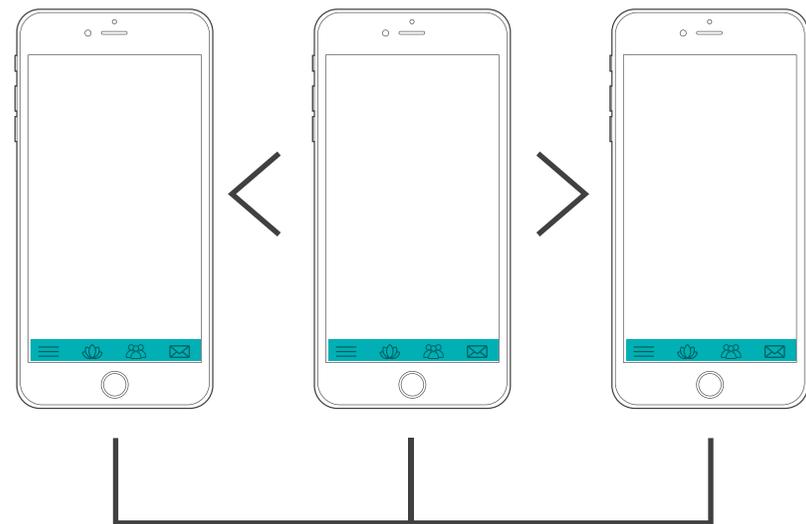
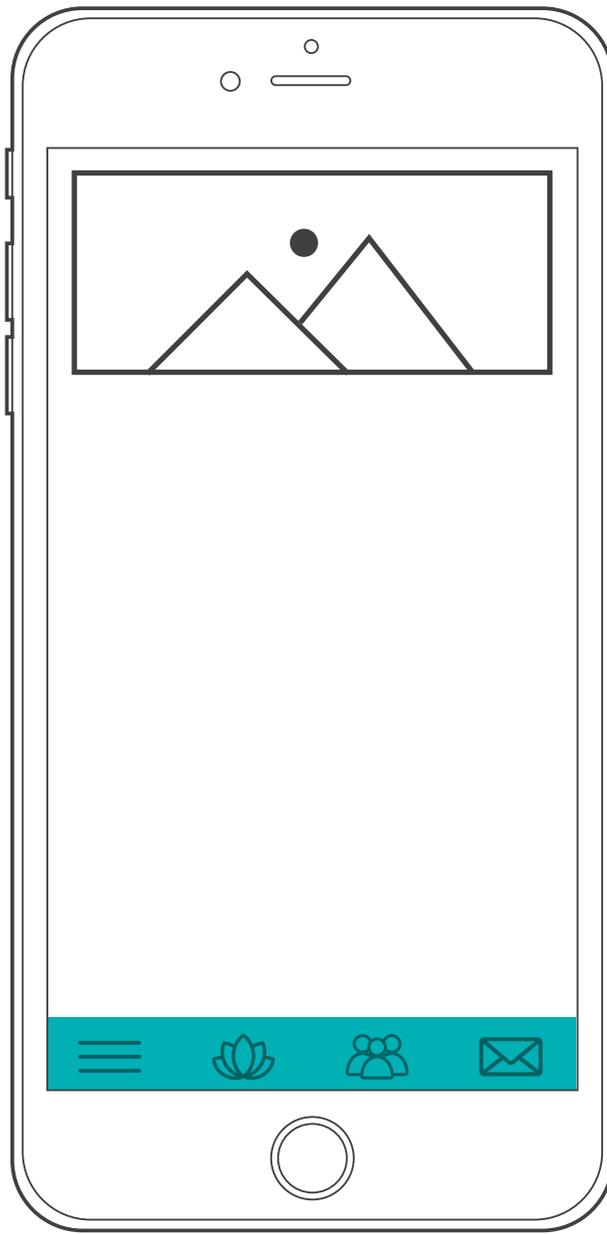
En cuanto a estilo de navegación, para que el usuario no se le haga fastidioso tener una larga lista de contenidos y pueda hacer scroll con facilidad se recomienda organizar los contenidos dentro de categorías.



### 3.1.2.2 Tipo de menú

#### Tad bar

Ya que es recomendado para iOS y ayuda a que los usuarios no se pierdan.

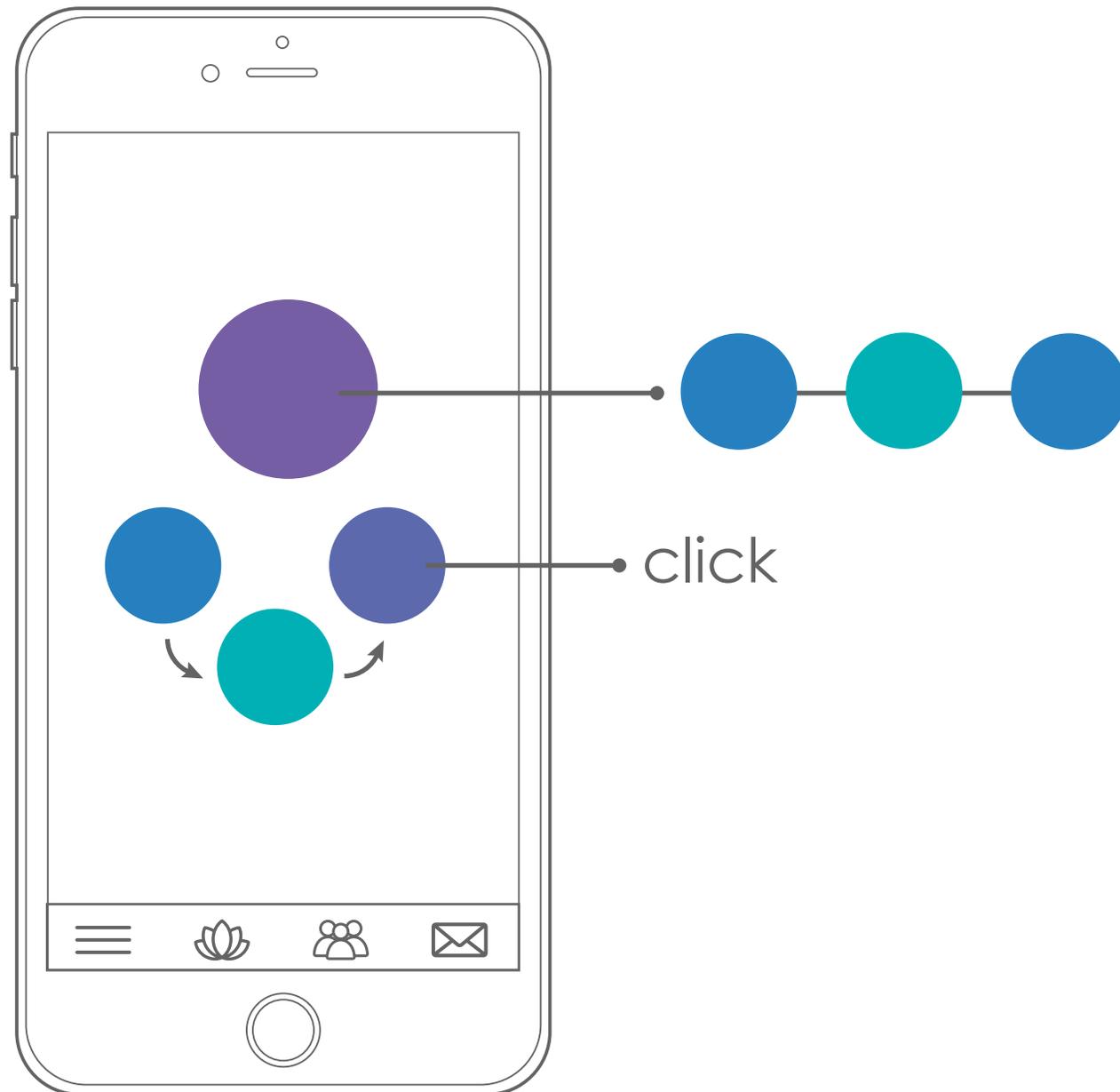


Barra  
Estática

### 3.1.2.3 Tipo de interfaz

#### Microinteracciones

El proyecto busca enfocarse en el diseño de la aplicación, es por ello que las micro-interacciones brindan al usuario ese extra en la interfaz, la cual refleja que el diseño se basó en sus necesidades.



### 3.1.2.4 Estilo de contenidos

Al combinar iconos con fotografías se mejoraría la experiencia del usuario, por tanto, se recomienda tener un equilibrio entre ambos para no saturar la visualización ni que sea muy monótona.



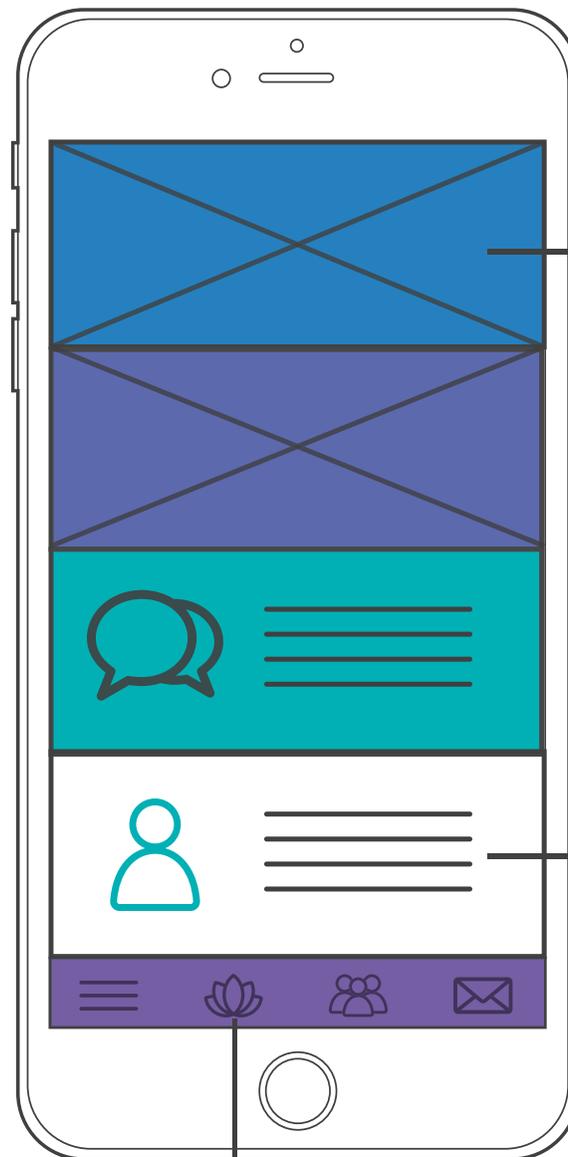
## 3.1.3 Idea final

Se seleccionó una idea de cada grupo las cuales serán combinadas entre sí, para un mejor funcionamiento de la aplicación la que cumplirá de manera efectiva más de los objetivos propuestos en un principio.

scroll



La idea final concluyó con una serie de parámetros en cuanto al funcionamiento, como menú tad bar para una interfaz intuitiva, un estilo de contenidos combinado con iconos y fotografías para que el usuario tenga armonía y micro interacciones.



Imágenes



Íconos



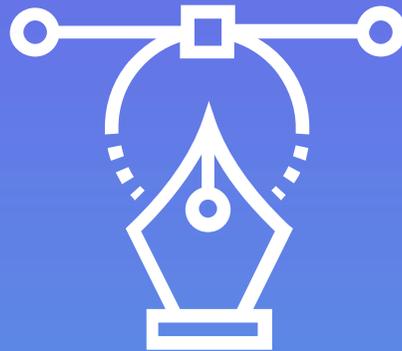
menú tad bar



## 3.2 Proceso creativo



## 3.2.1 Desarrollo



El último proceso consiste en el desarrollo de los partidos de diseño antes propuestos, para la formación de un sistema de diseño con diferentes fases, las cuales concluyen con el producto final a manera de demo.

Según la investigación previa, el proceso que se siguió para el desarrollo de la aplicación en cuanto a forma, función y tecnología fue el siguiente:



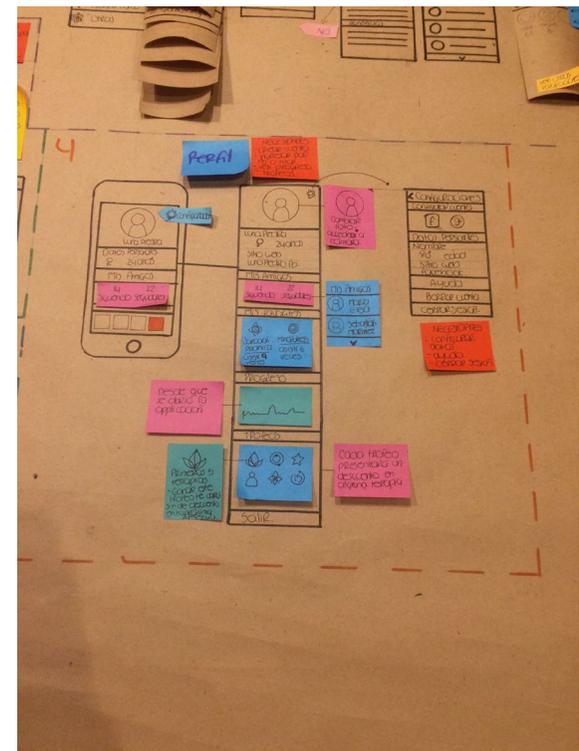
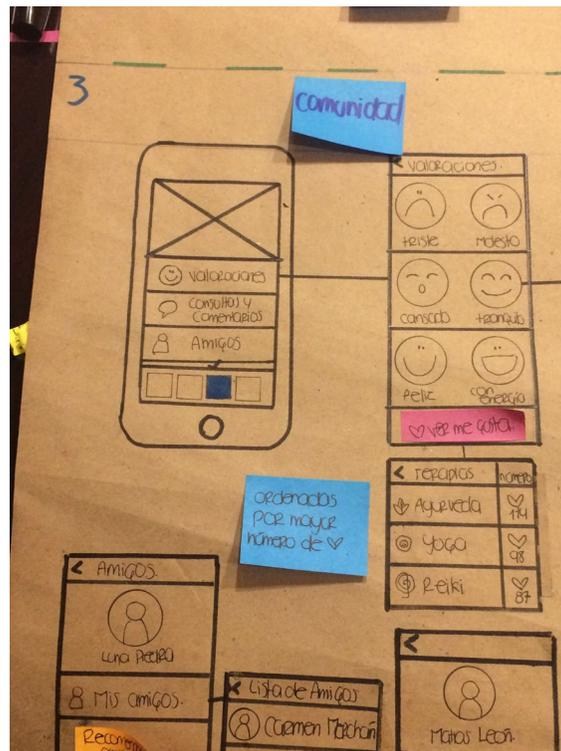
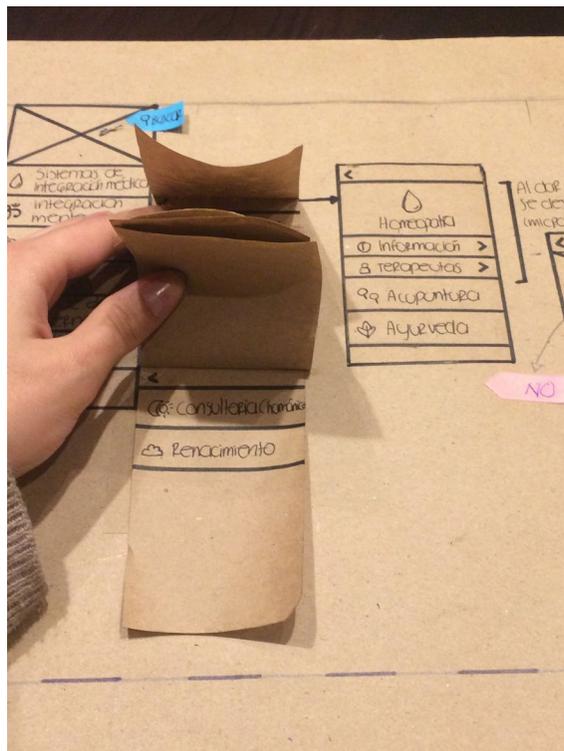
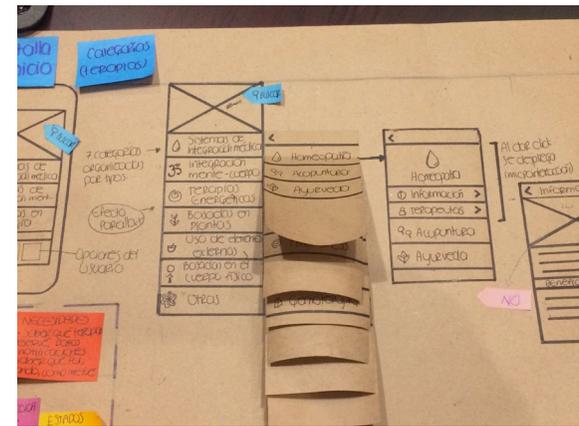
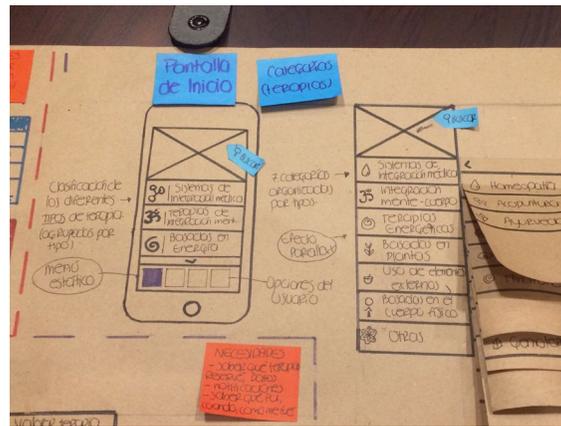
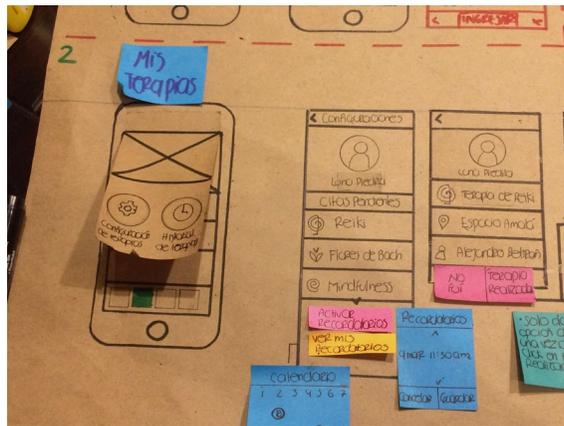
### 3.2.1.3 Diseño de interacción

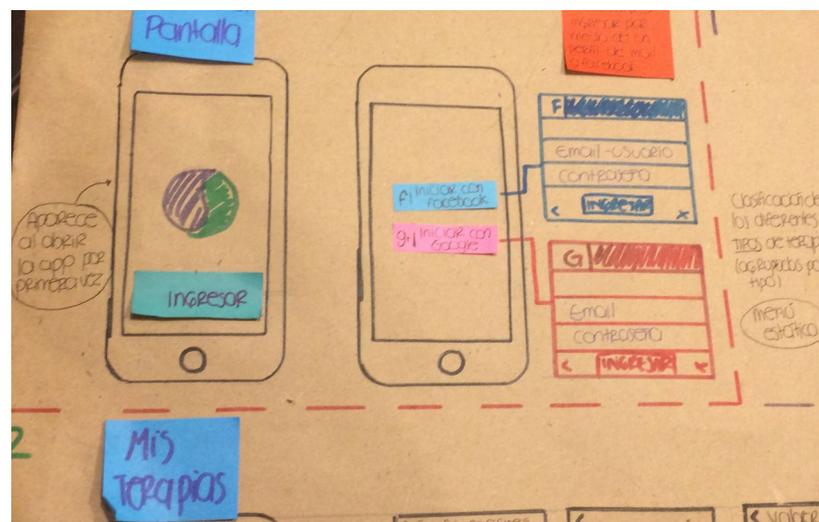
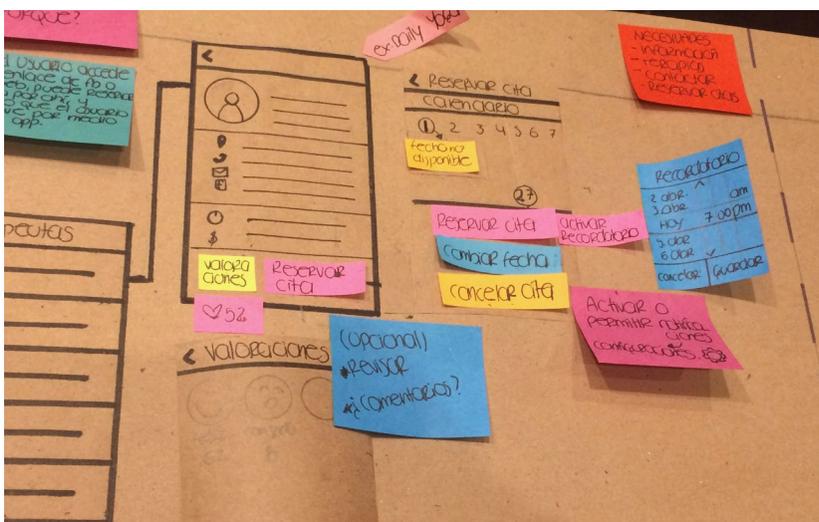
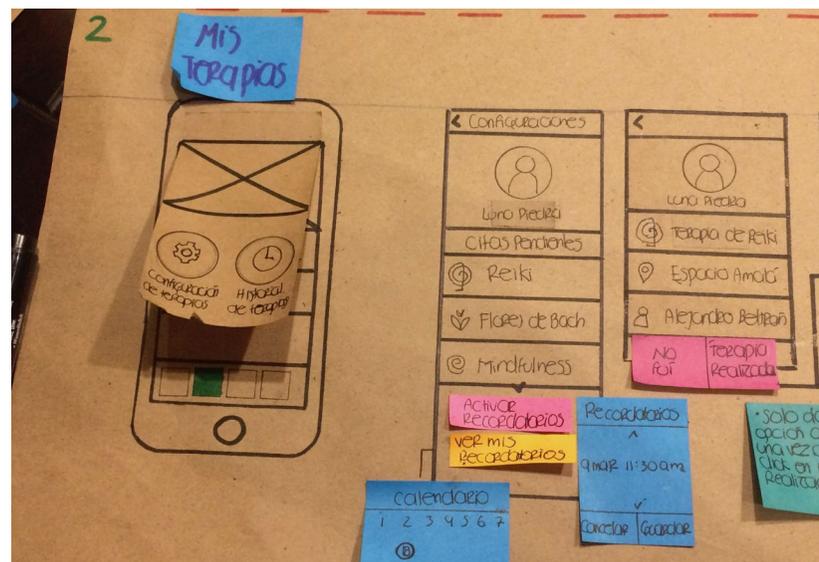
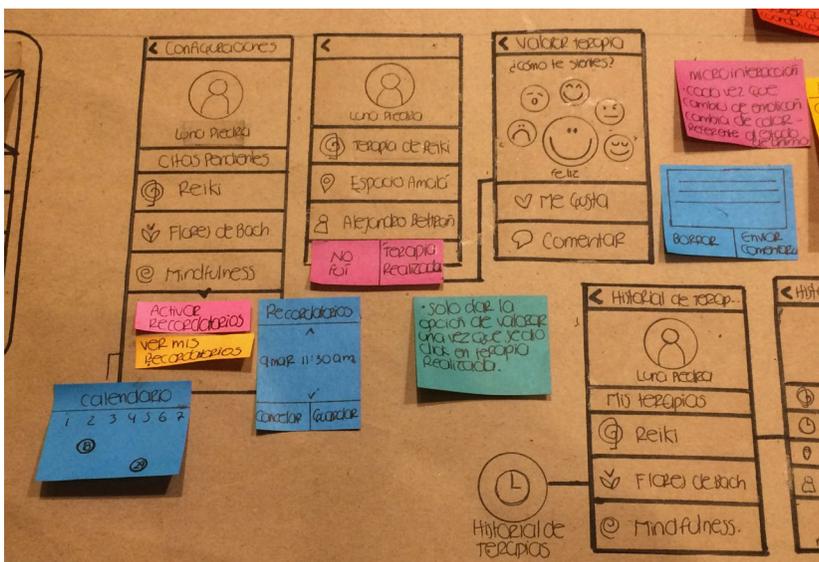
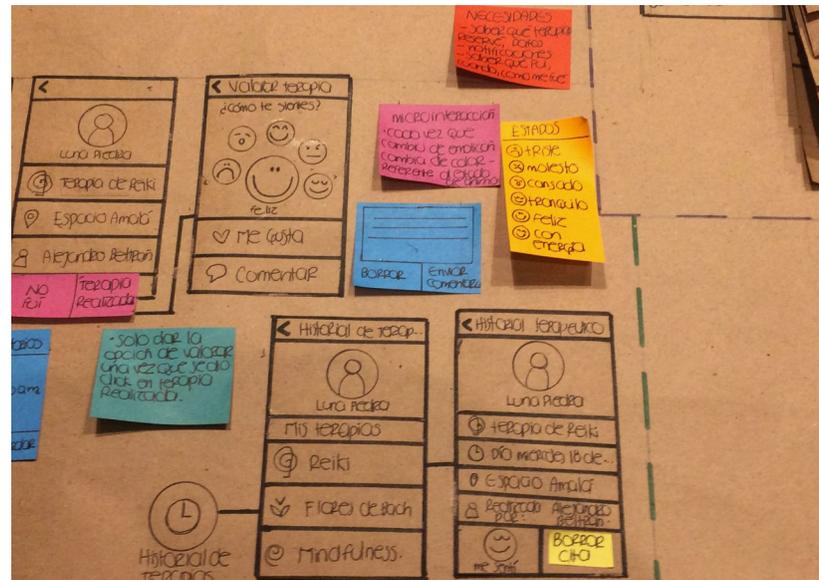
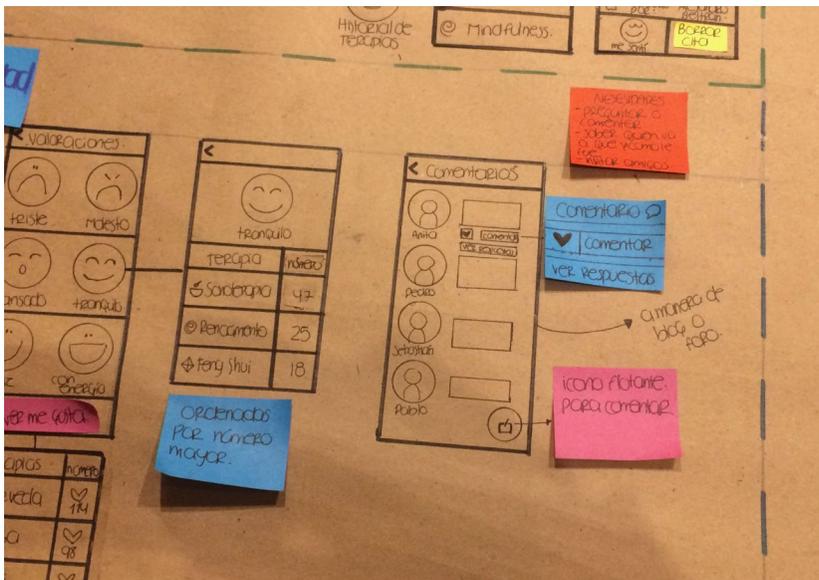
#### (Flujo)

Una vez especificadas las opciones y herramientas de la aplicación se procedió a ordenarlas para obtener el flujo de interactividad del usuario, se estableció en dónde van los contenidos y qué es lo que el usuario debe ver primero.

En este paso se realizaron los bocetos manuales de la aplicación a manera de wireframes.

Se dibujaron las pantallas que se establecieron con anterioridad y los botones y opciones se los pusieron en adhesivos para poderlos cambiar según las necesidades del usuario.





### 3.2.1.4 Arquitectura de la información

#### (Estructura)

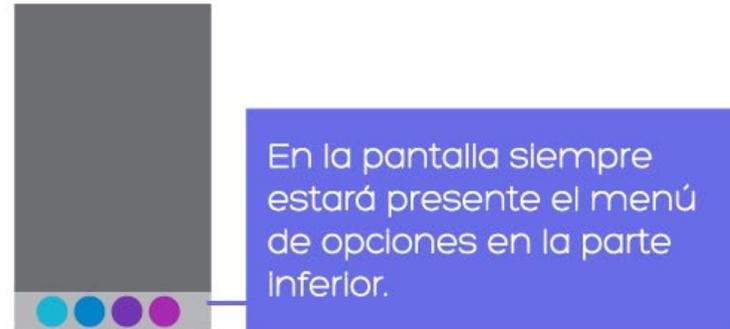
Los contenidos fueron organizados para generar un sistema de navegación que debe seguir el usuario para llegar a los contenidos; en este caso, se realizó una manera gráfica de la estructura.

En este paso se realizaron los bocetos digitales de la aplicación,

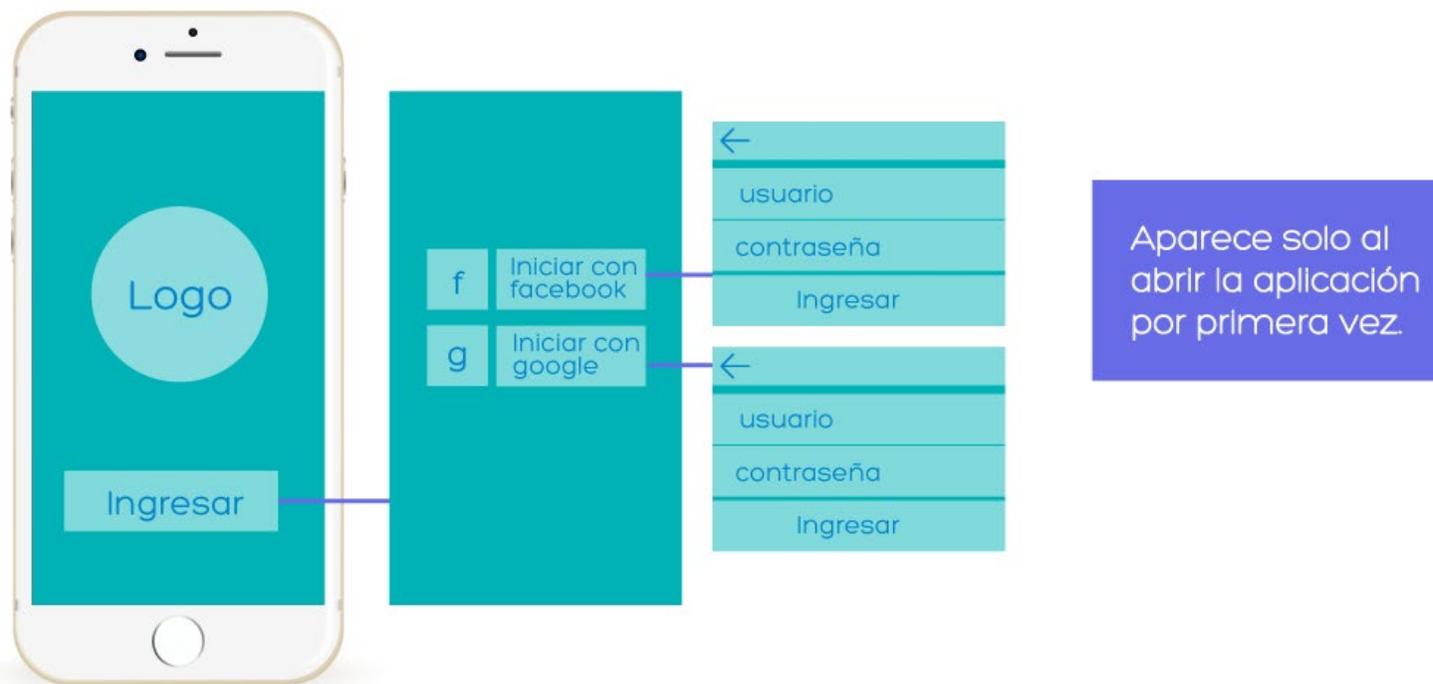
Una vez establecidos los lugares de los botones y ciertas opciones se procedió a pasar los bocetos manuales a digital.

#### DIAGRAMA DE FLUJO

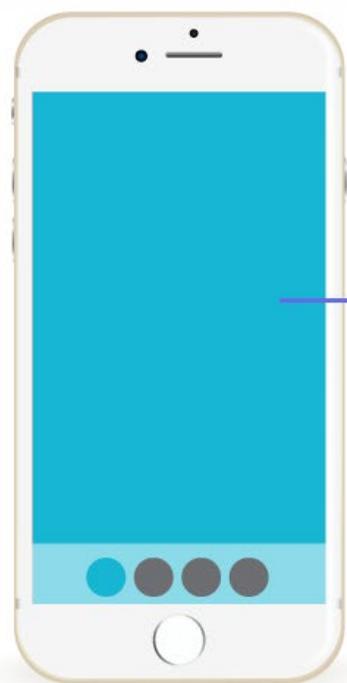




## PANTALLA DE INICIO



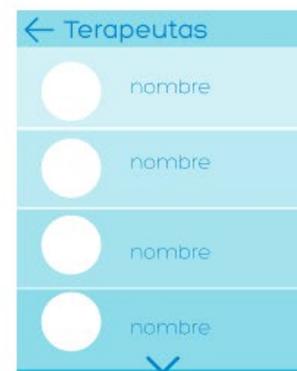
# CATEGORÍAS (TERAPIAS)



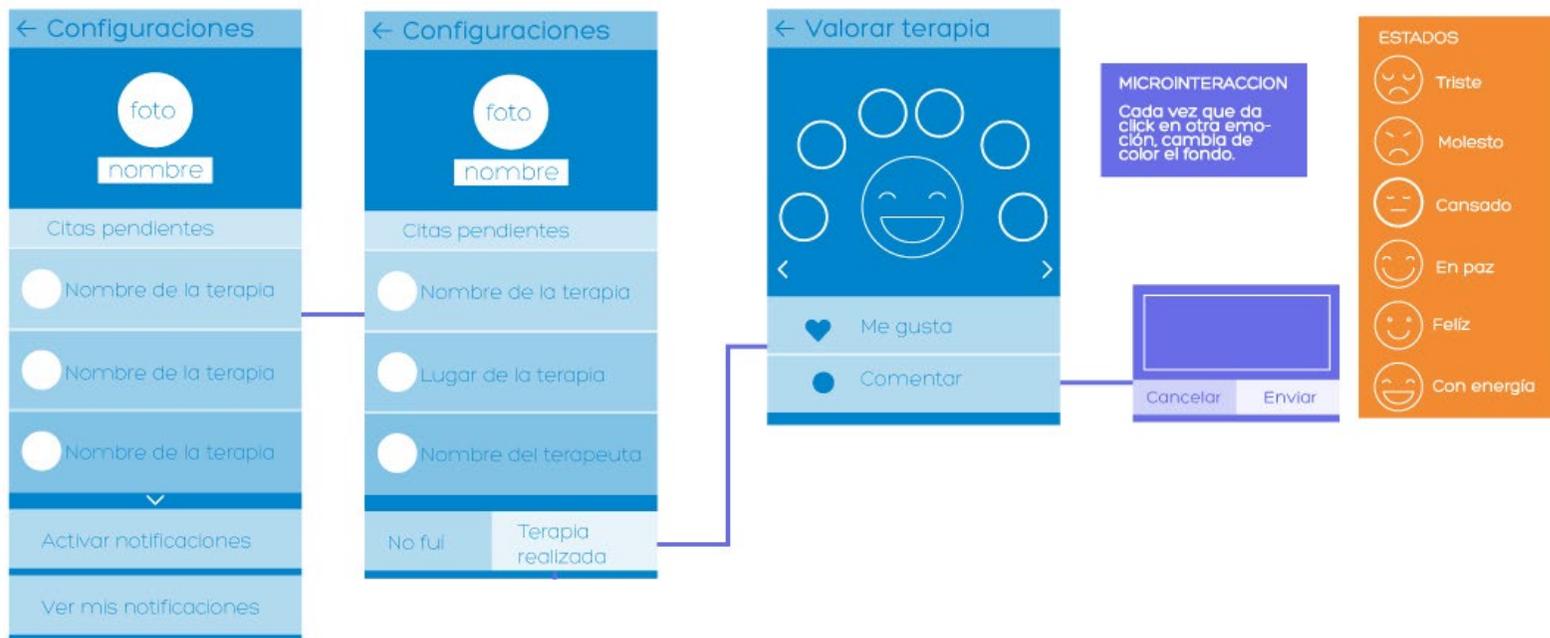
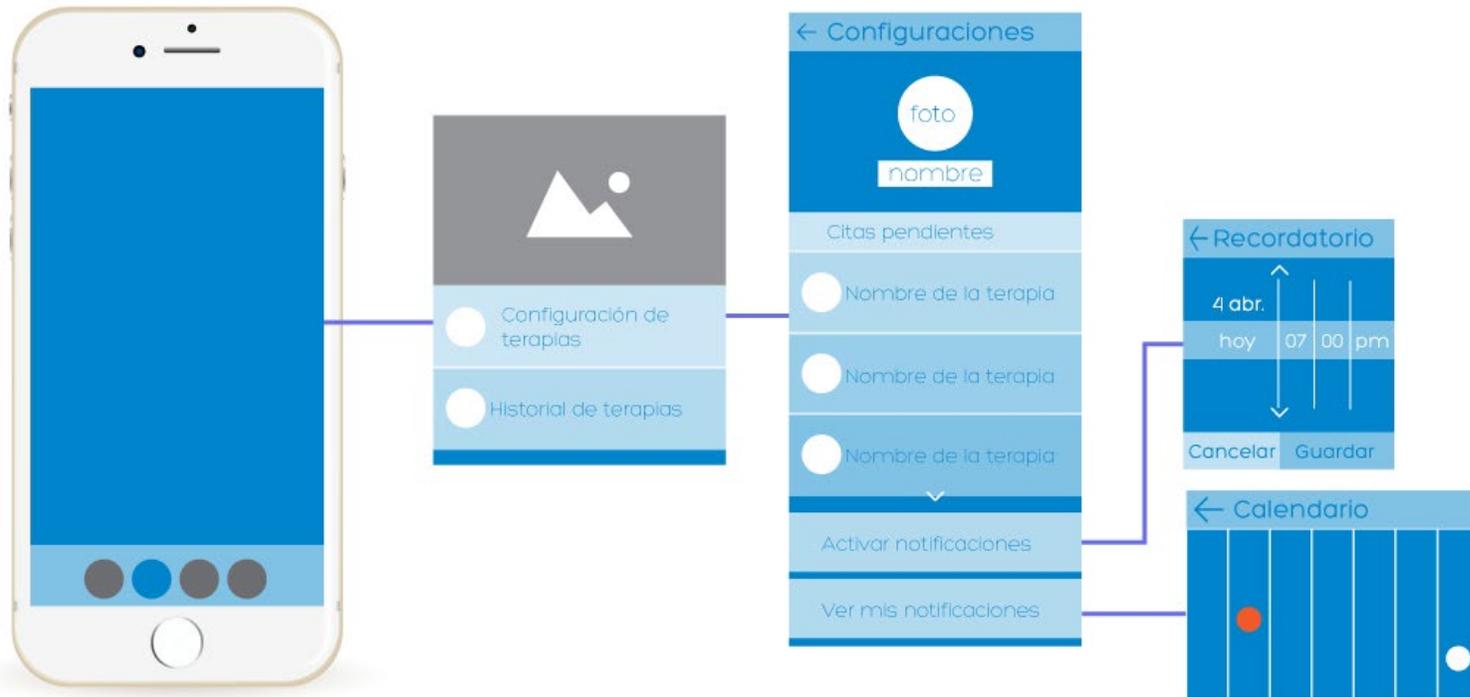
Clasificación de las categorías

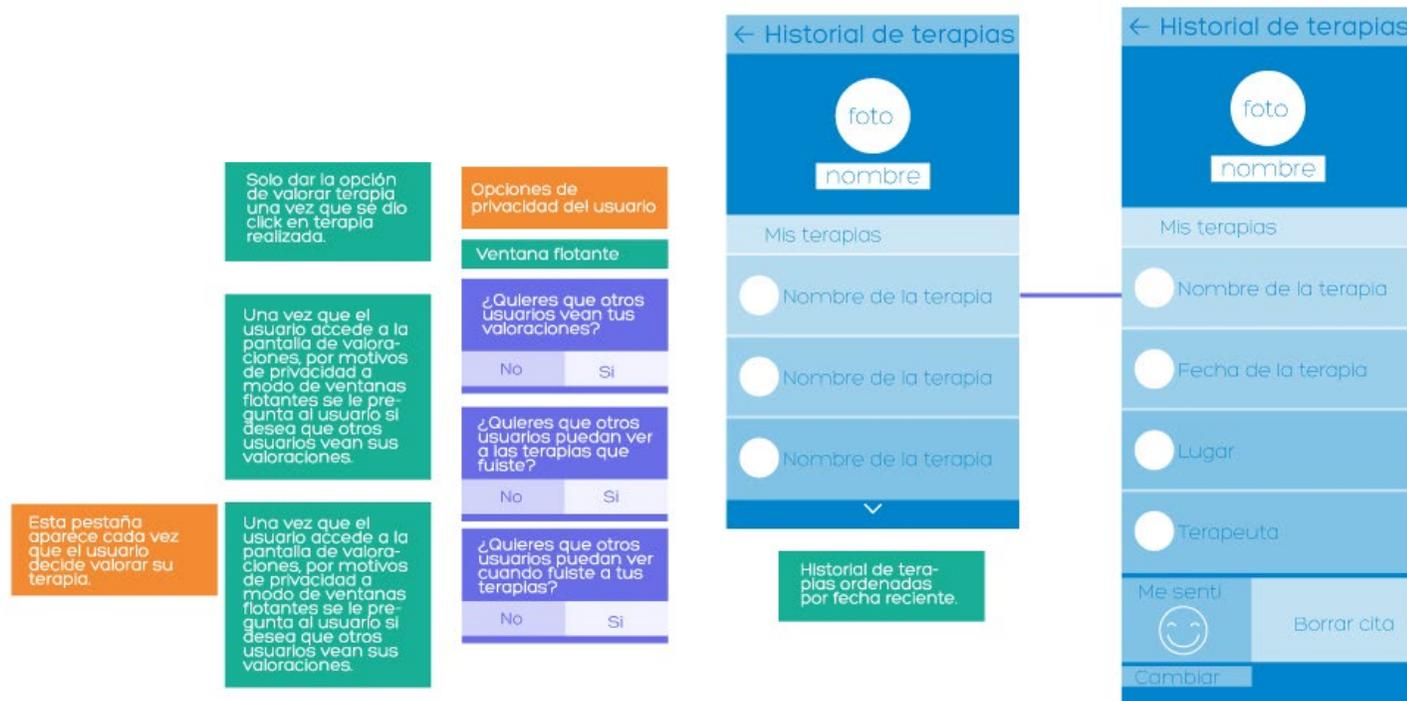


Efecto parallax

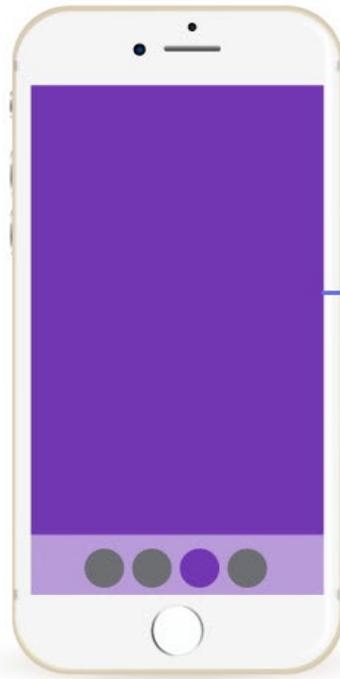


# MIS TERPIAS





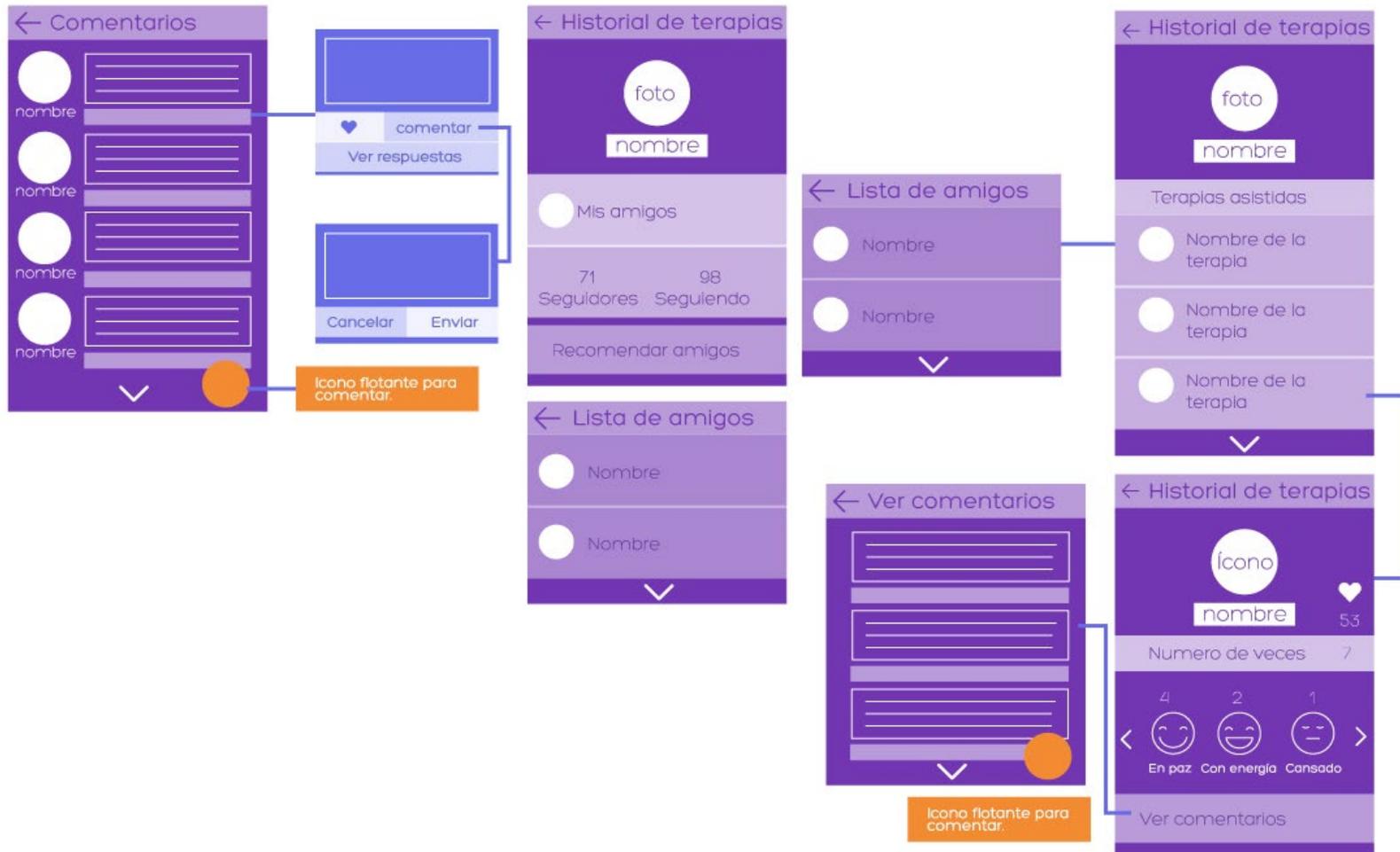
# COMUNIDAD



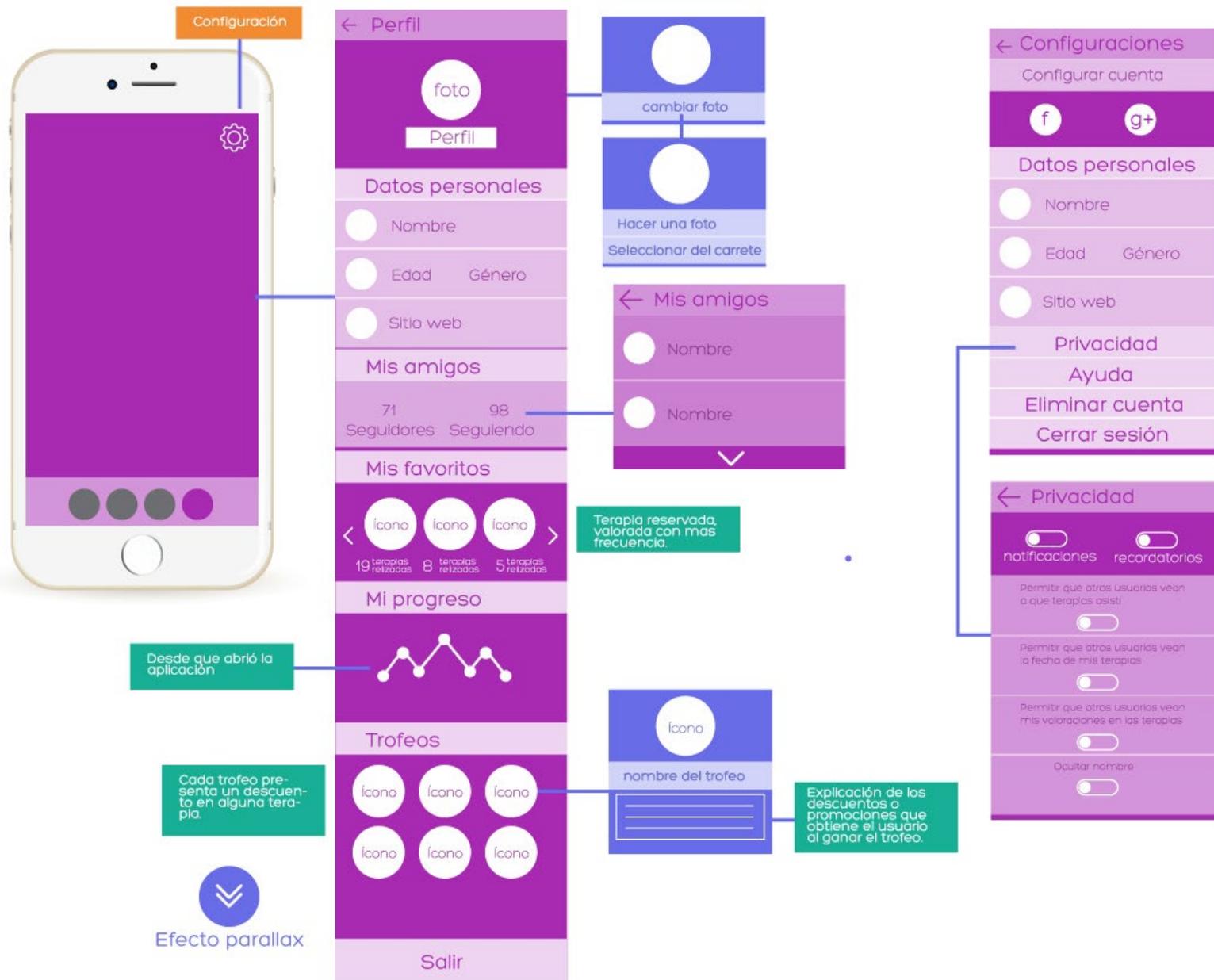
Terapias ordenadas por mayor número de me gusta.



Terapias ordenadas por mayor número de me gusta.



# PERFIL

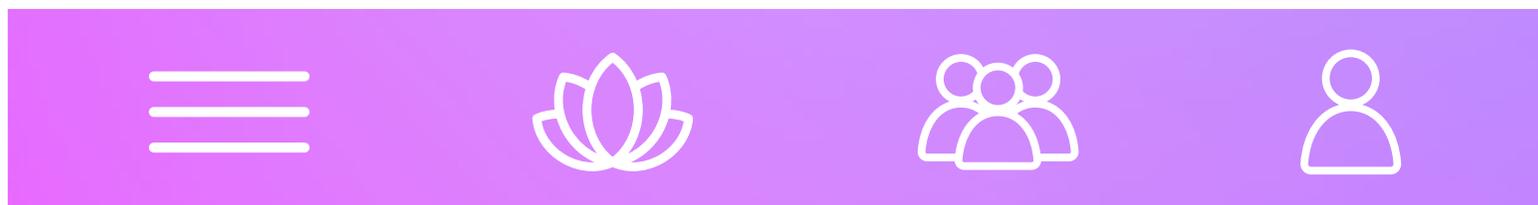
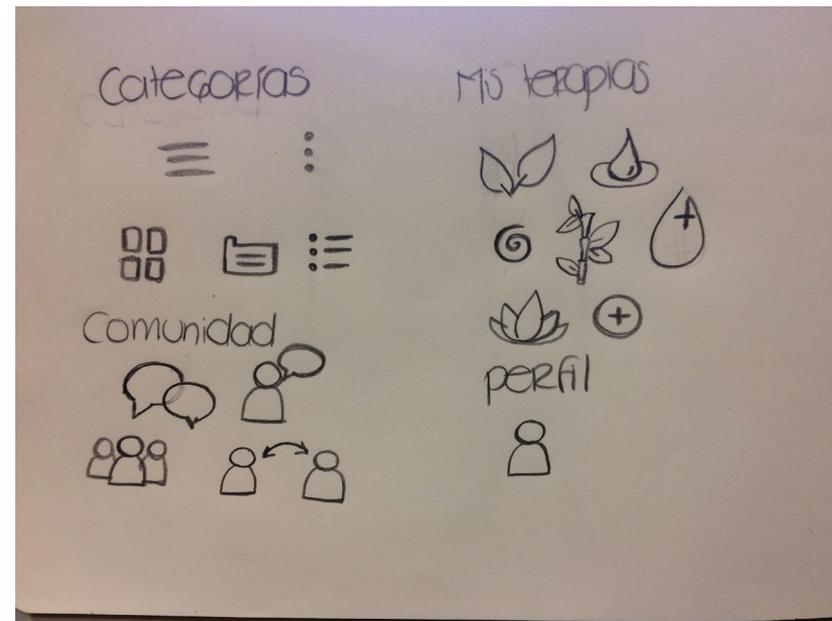
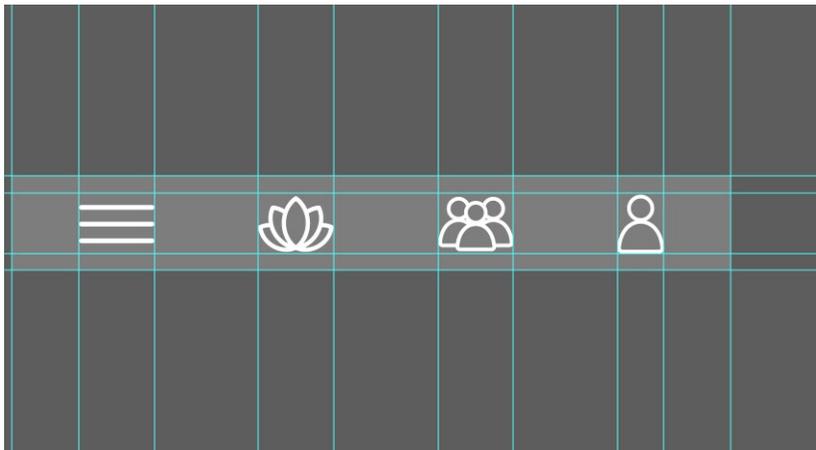


### 3.2.1.5 Diseño de la interfaz

#### (Elementos)

Una vez definida la estructura y los lugares específicos en donde van los botones, se procedió a diseñar los elementos, como el menú, retículas, barras, etc.

El menú se diseñó a partir de los conceptos antes propuestos en etapas anteriores, una vez que las opciones principales están establecidas se realizó la iconografía para representarlas.



### 3.2.1.6 Diseño de la navegación

#### (Presentación de la información)

En este paso se detalló la manera en la que el usuario accede a los contenidos y cómo son mostrados los elementos; aquí se muestran las micro interacciones.

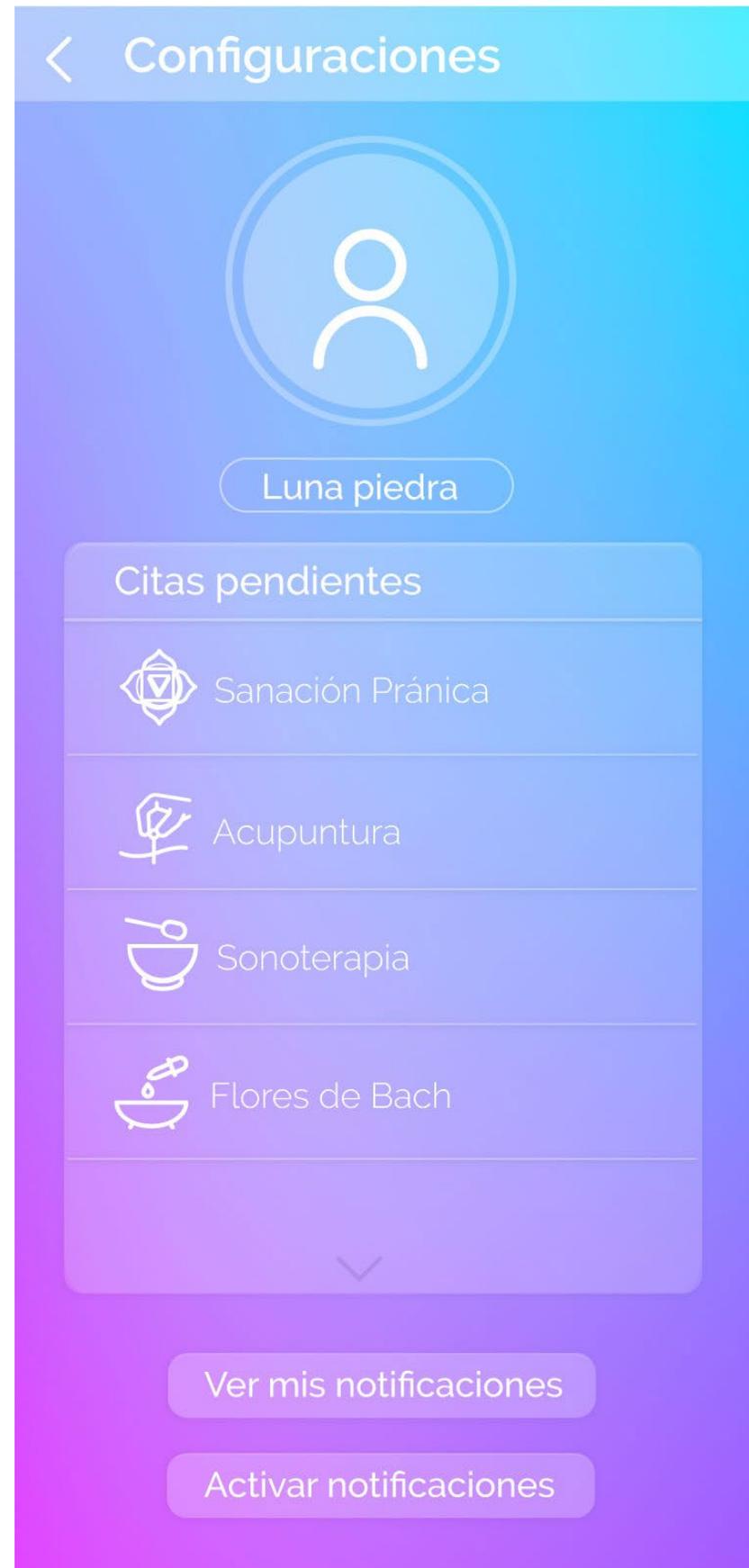


### 3.2.1.7 Diseño visual

(Gráfica, imágenes, cromática, tipografía, etc.)

Para finalizar se desarrolla la imagen, resultado del sistema gráfico.

Una vez realizados los bocetos manuales y digitales se concluyó con el diseño final.







## 3.3 Sistema de diseño



## 3.3.1 Marca

### ¿Por qué prana?

Prana es el principio universal de energía o fuerza, es la energía que da la vida que mantiene al cuerpo vivo y saludable.

La espiral representa el proceso de crecimiento, evolución y sanación.



PRANA

## 3.3.2 Manual de marca

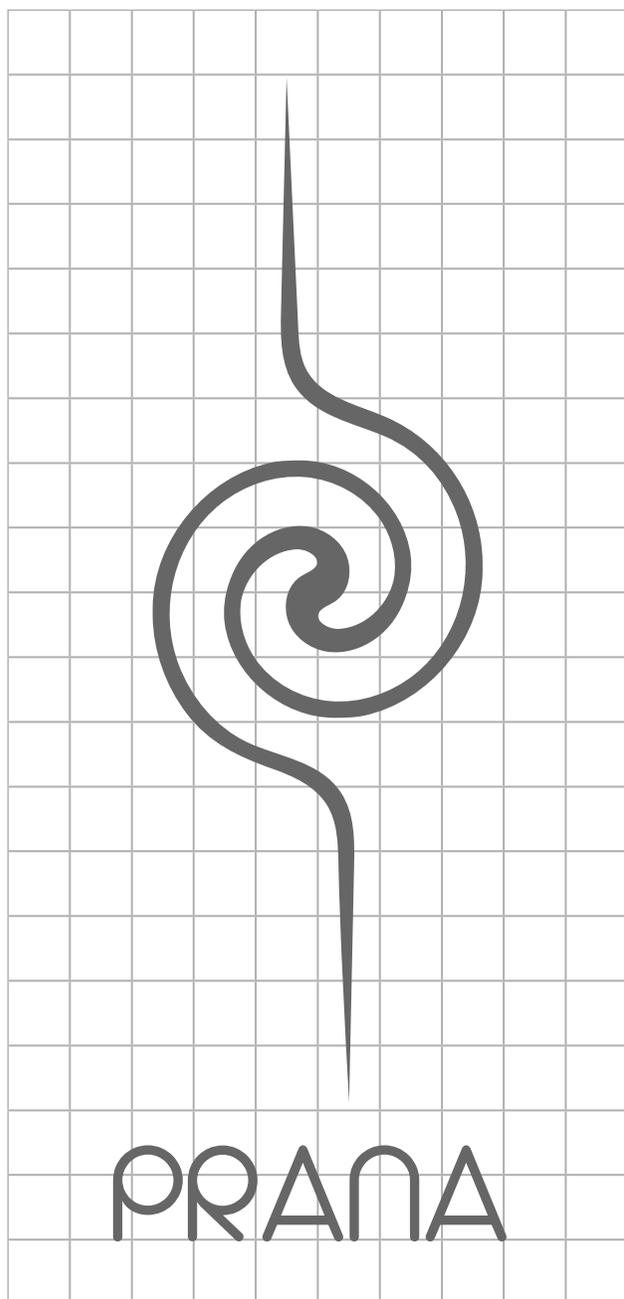
### 3.3.2.1 Bocetos manuales



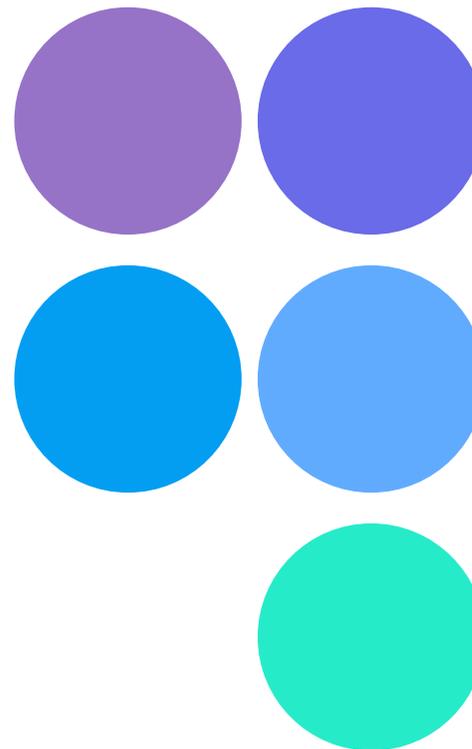
### 3.3.2.2 Bocetos digitales



### 3.3.2.3 Malla



### 3.3.2.4 Cromática



### 3.3.2.5 Tipografía

ABCDEFGHIJKLMNO

PQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnño

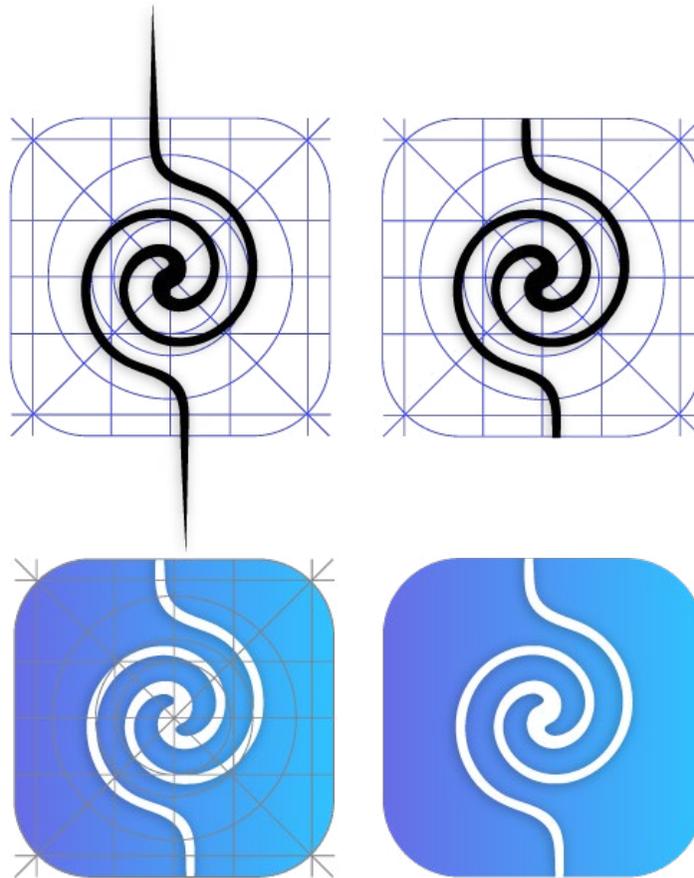
qrstuvwxyz

### 3.3.2.6 Aplicaciones cromáticas



## 3.3.3 Icono

Este elemento será lo primero que se muestra al usuario, así que debe reflejar correctamente lo que es la aplicación. En este caso se adaptó al logo en el centro según la retícula establecida por Apple.



## 3.3.4 Tipografía

Se utilizó una sola familia tipográfica ya que posee diversas variaciones que fueron combinadas según la jerarquía de los contenidos, esta fuente tiene un estilo sans serif de fácil legibilidad; además, brinda simpleza al diseño.

### Raleway

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

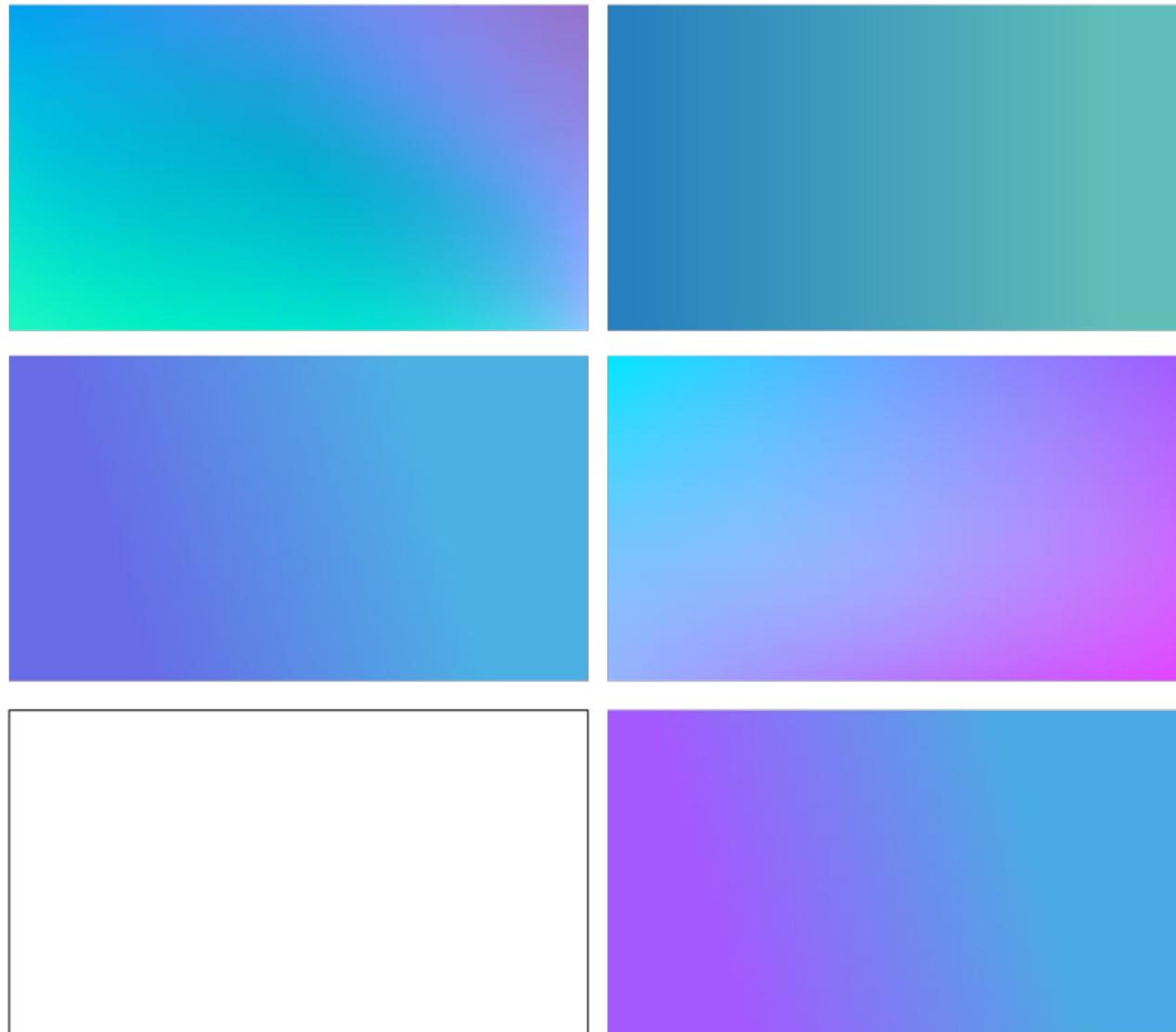
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

## 3.3.5 Cromática

La cromática utilizada en los fondos de la aplicación son colores fríos a manera de degradado para dar esa sensación de relajación y de paz al usuario. Se utilizaron cinco combinaciones de degradados para las diferentes secciones de la aplicación.



## 3.3.6 Iconografía

Se realizaron iconos para las diferentes categorías, así como para representar cada terapia los cuales se utilizan en diferentes opciones dentro de la aplicación.

Se manejó un estilo simple, a manera de línea con bordes suaves para reforzar esa sensación de relajación y simpleza, se utilizó el mismo tamaño de línea y la proporción para obtener una correcta legibilidad.



## 3.3.7 Fotografías

Para una imagen más profesional se compraron fotografías con licencia que refuerzan el concepto de sanación y de un estilo de vida natural, que es lo que se desea transmitir a los usuarios.



Imagen 31



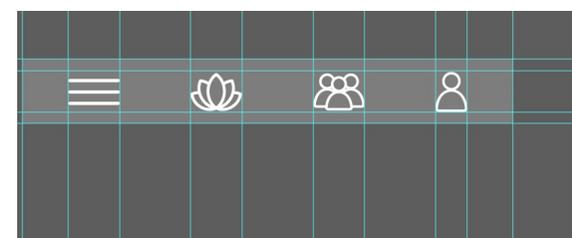
Imagen 32



Imagen 33

## 3.3.8 Retículas

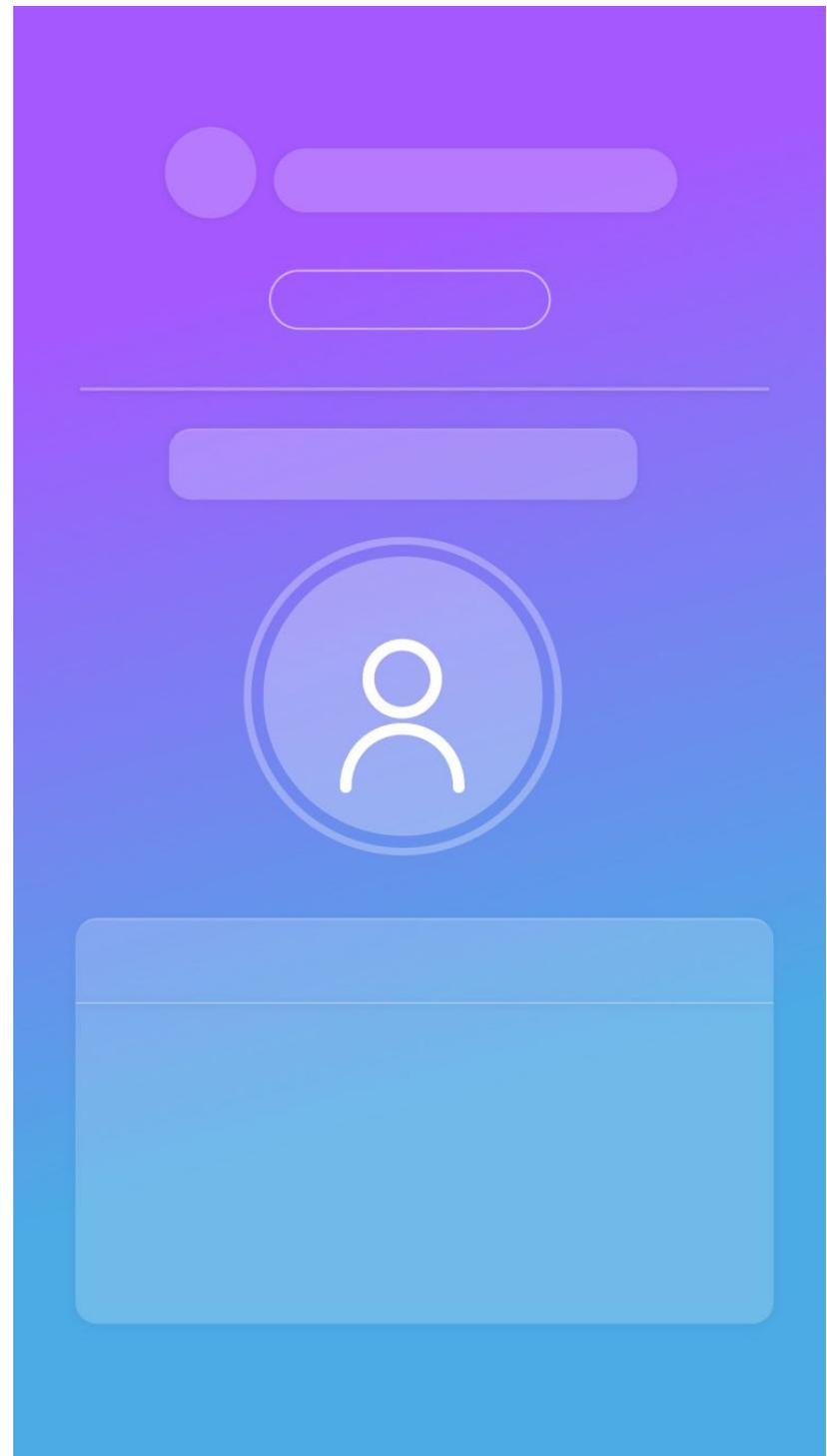
Las retículas ayudaron a que todos los elementos tengan un orden y todo luzca como un sistema, así los elementos no parecen colocados al azar; se manejaron los mismos tamaños en toda la aplicación.



## 3.3.9 Elementos visuales

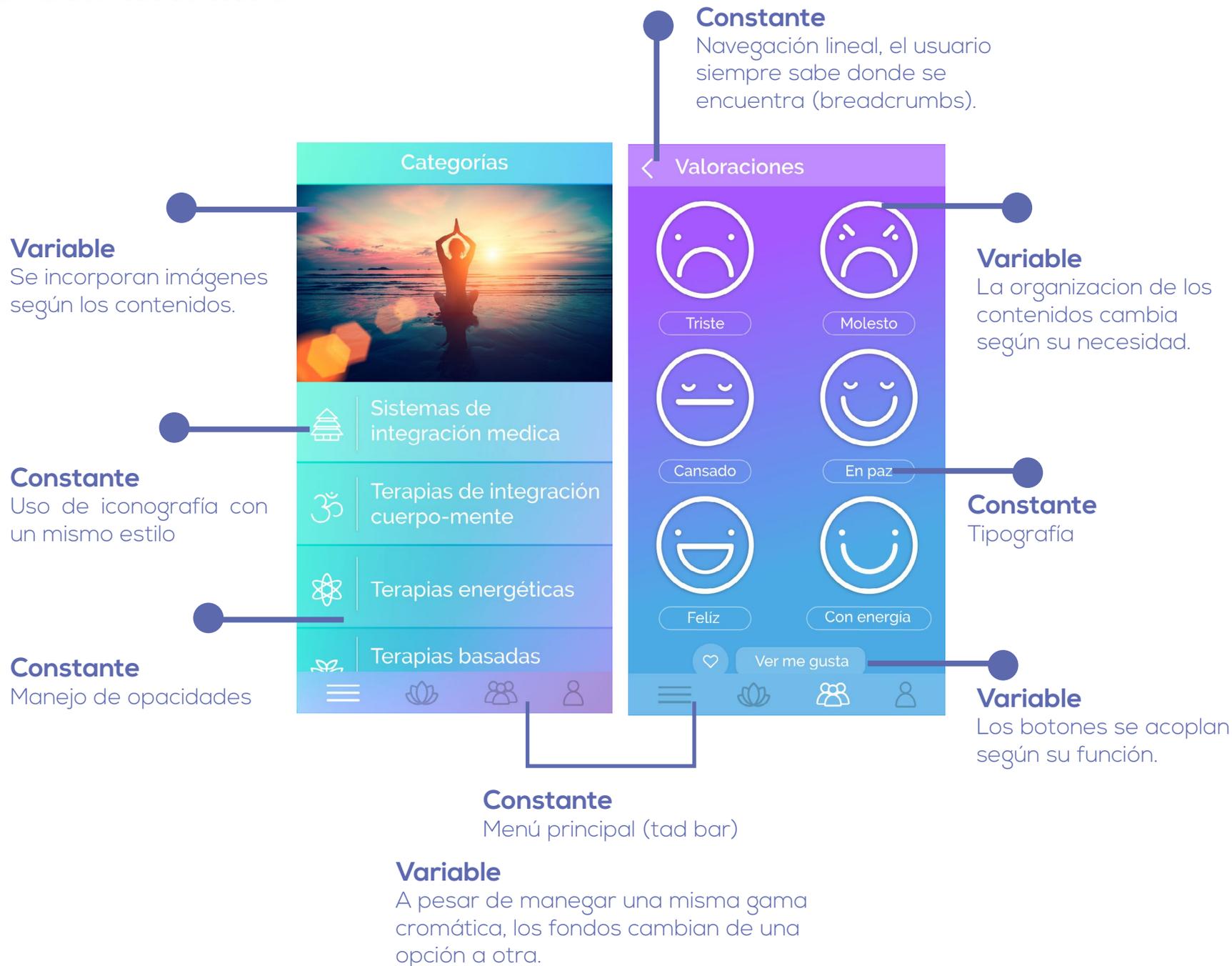
Se diseñaron algunos elementos como bloques para colocar textos, botones y ventanas flotantes. También se agregaron líneas para organizar mejor los contenidos.

Se manejaron pequeños detalles como sombras, brillos y opacidades, aportando con profundidad y atractivo al diseño.



# 3.3.9 Constantes y variables

Las constantes y variables se basan en la navegabilidad e interactividad del usuario.





## 3.4 Diseño final



## 3.4.1 Splash

Es la pantalla de bienvenida al usuario, debe reflejar lo que es la aplicación, en este caso, lo que más se buscó fue transmitir la sensación de simpleza y de relajación.



## 3.4.2 Pantallas

Para la elaboración de las pantallas se tomaron en cuenta las constantes y variables de diseño, además de usabilidad.

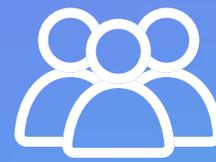
La aplicación posee cuatro secciones principales, las cuales están colocadas en el menú principal. Estas son:



**Categorías**



**Mis terapias**



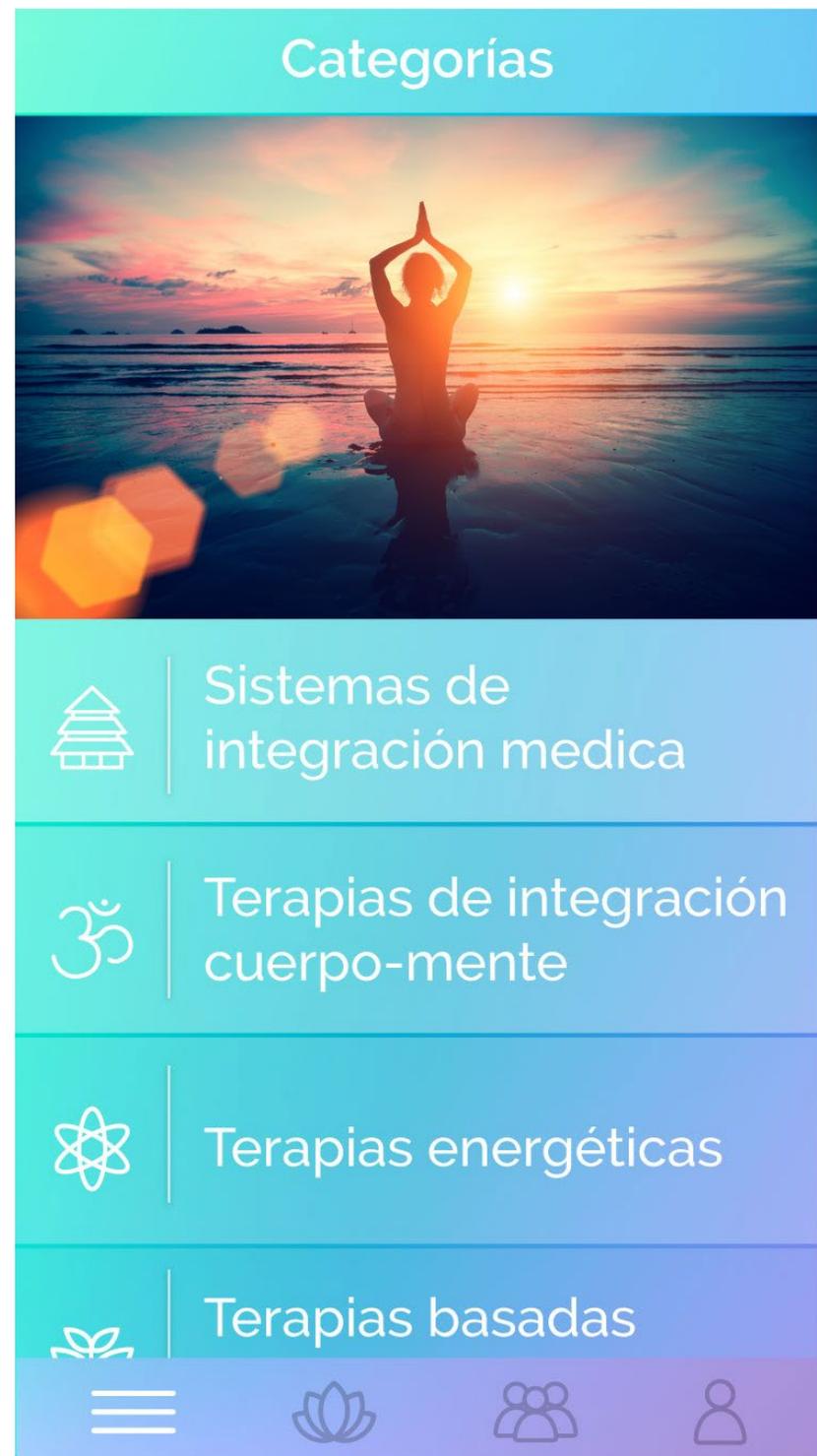
**Comunidad**



**Perfil**

## 3.4.3 Categorías

En esta opción el usuario tiene una lista de las diferentes terapias con su respectiva información y los terapeutas disponibles en cada área, además de reservar cita.



### 3.4.3.1 Especificaciones

#### Categorías

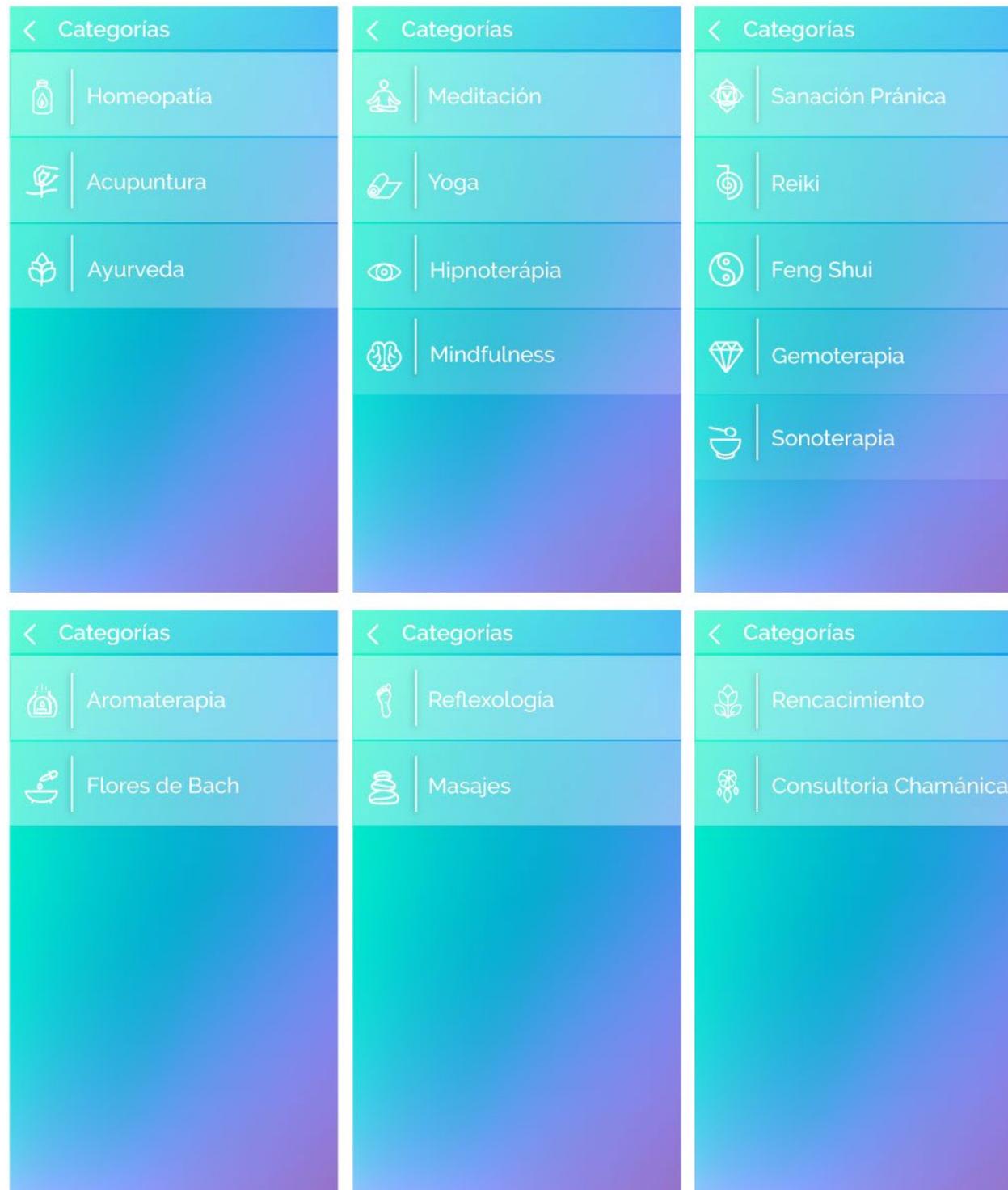


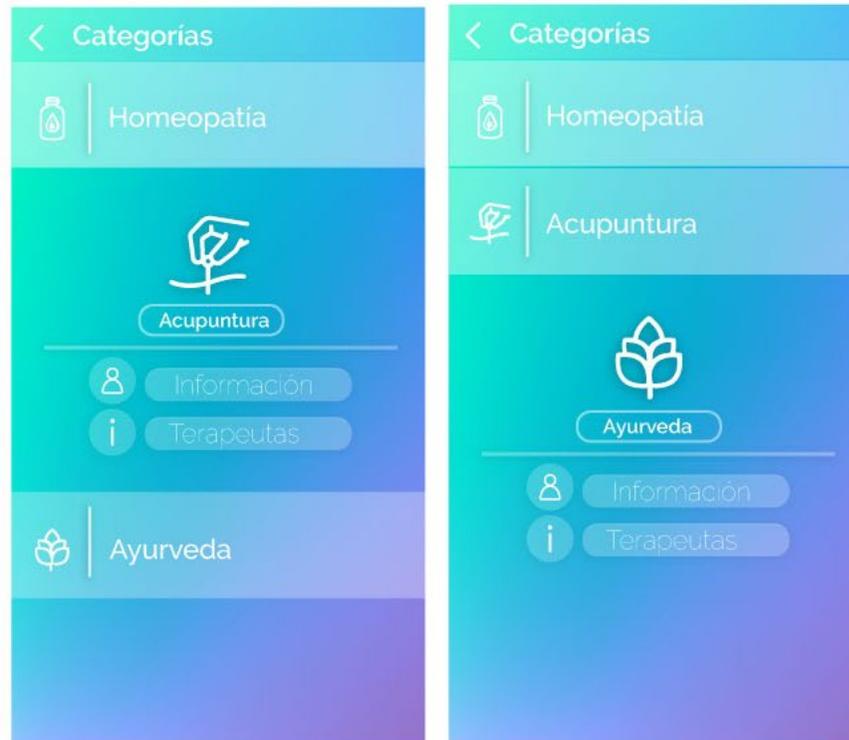
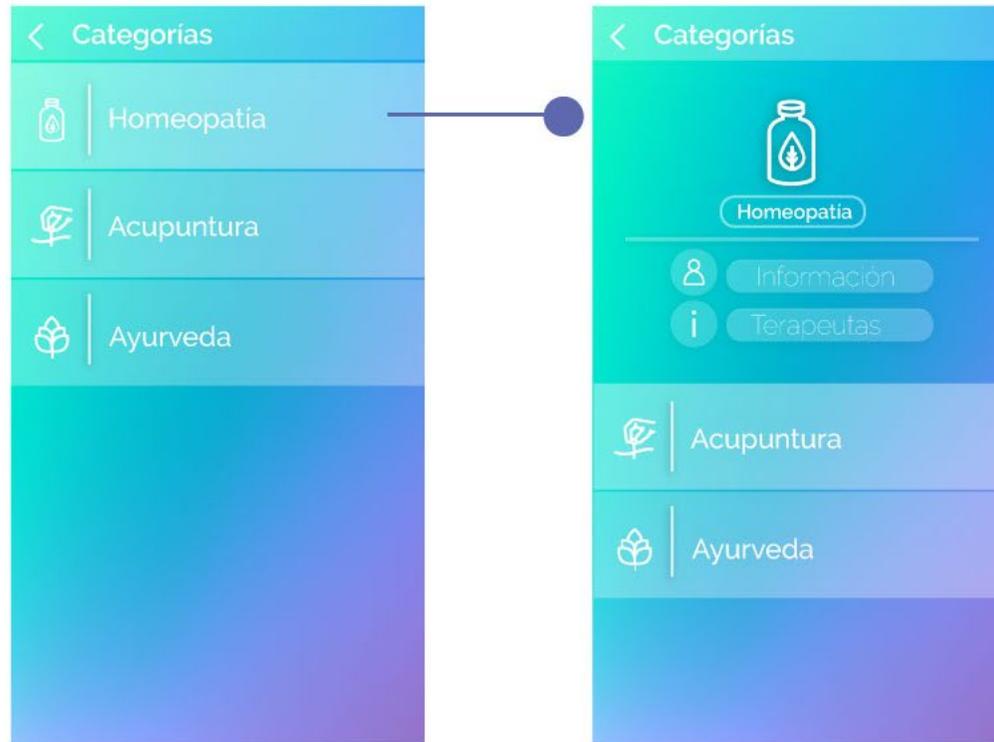
Hay muchos tipos de terapias así que se las organizo por grupos para que el usuario no se pierda en una larga lista de contenidos.



**La lista de contenidos tiene un efecto de scroll.**

La aplicación tiene seis grupos principales en los cuales se encuentran las diferentes terapias.  
Al dar click en una terapia esta se abre a manera de micro-interacción la cual se muestra posteriormente en la sección de función

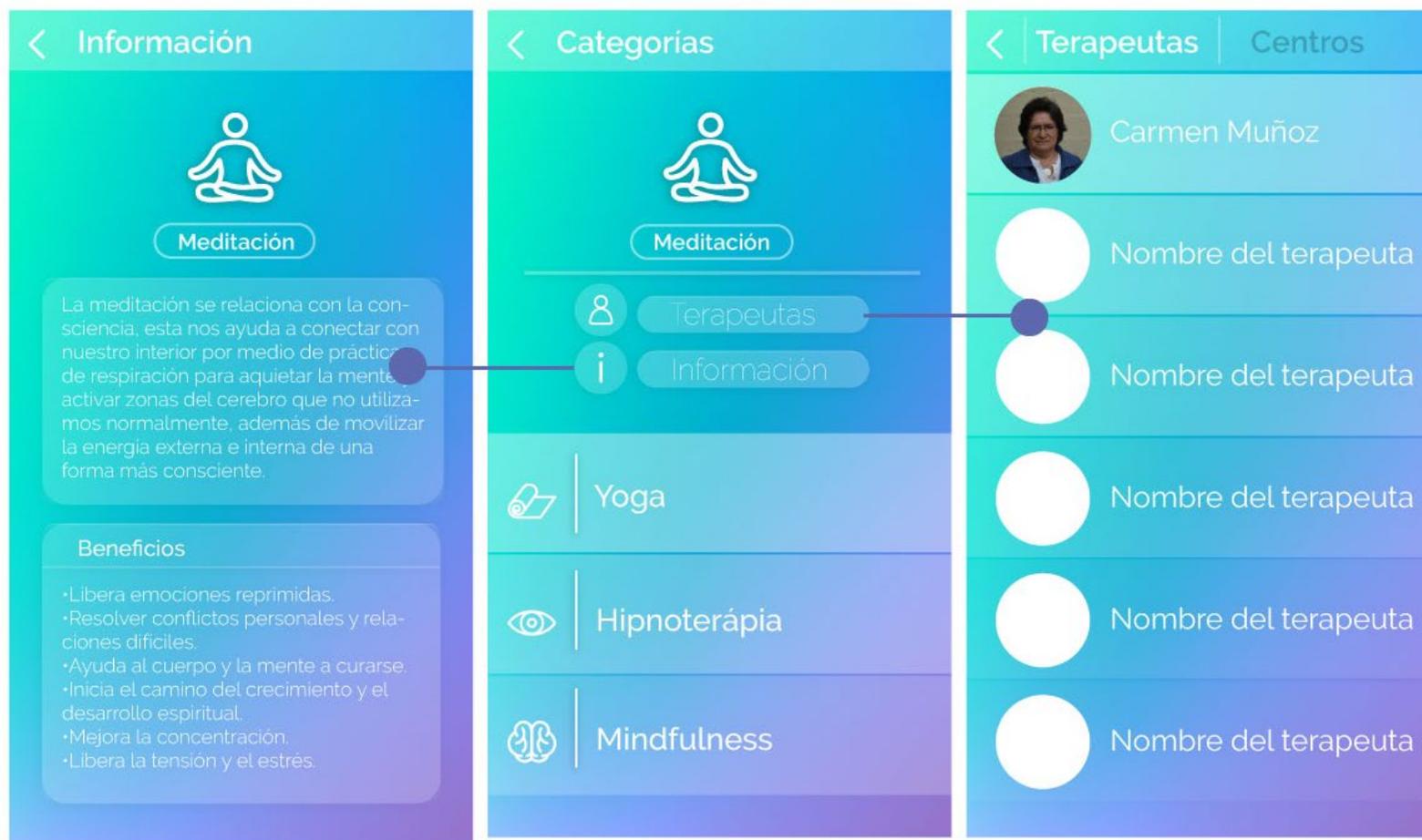




### 3.4.3.2 Cumplimiento de objetivos

#### Información

La aplicación cuenta con una sección de información y beneficios sobre cada terapia.



## Contactos

Los usuarios pueden saber qué terapeutas realizan cada terapia dentro de la ciudad.

Cada terapeuta cuenta con una ventana de perfil, la cual posee datos sobre ellos y su terapia.



< Terapeutas



Carmen Muñoz

**Descripción**

Sanadora Pránica Certificada por IIS de Filipinas en Sanación Pránica Cuenca.  
Fundadora de Sanación Pránica Cuenca.  
Docente certificada de la escuela de Sanación Pránica a nivel mundial.

**Datos Personales**

 Muñoz Vernaza 4-25 y Luis Cordero.

 0995407072

 carmenmunoz@gmail.com

 @FundacionMcks

 www.fundacionpranica.org.ec

**Datos de la terapia**

 Cada terapia tiene un tiempo aproximado de 1 hora.

 \$30.00

 12 

Los usuarios pueden reservar citas por medio de la aplicación.



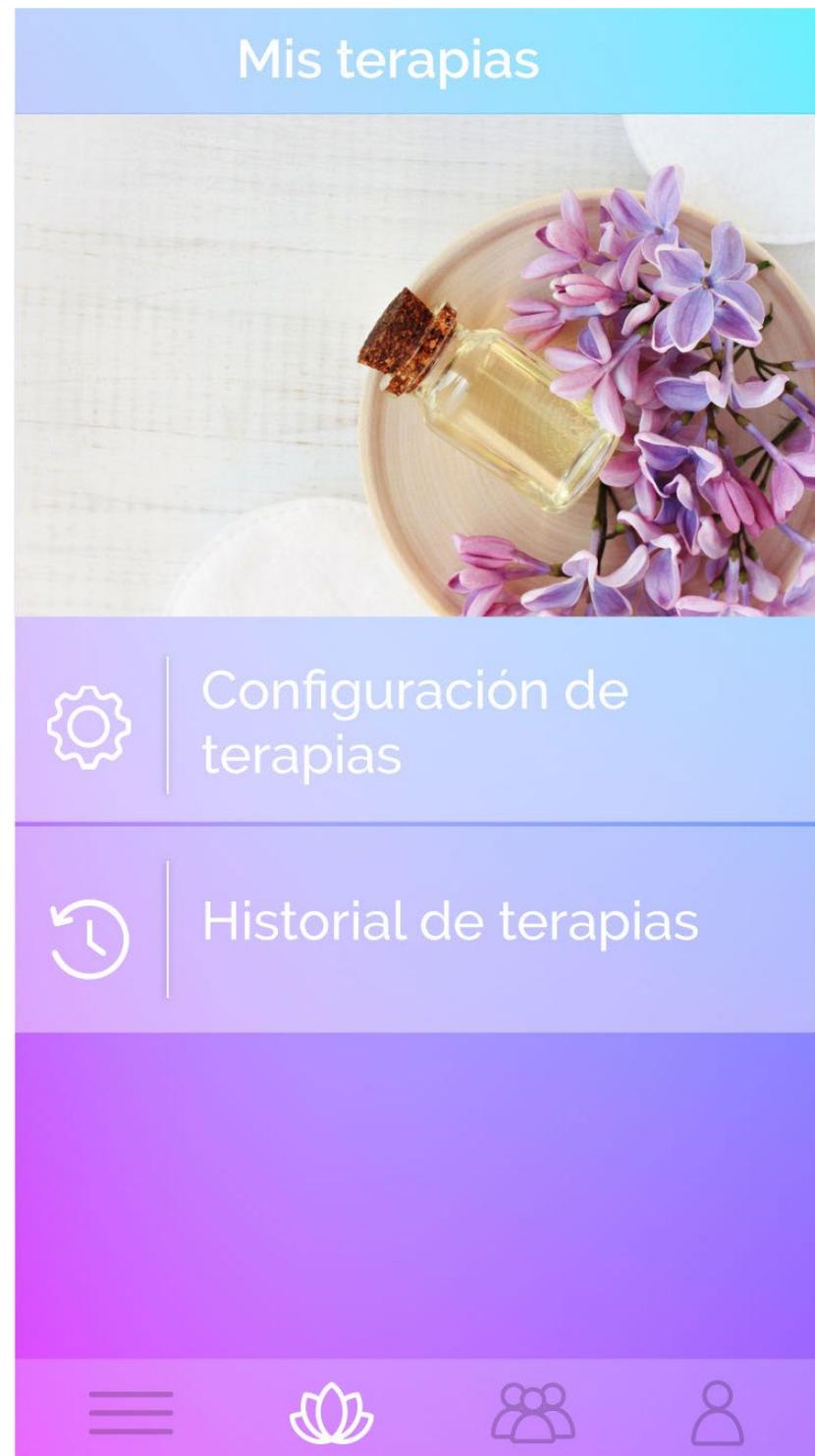
Los usuarios tendrán configurar sus fechas para recordarles cuando es su cita a manera de recordatorio.



Los usuarios poseen un calendario con fechas disponibles para hacer sus reservas.

## 3.4.4 Mis terapias

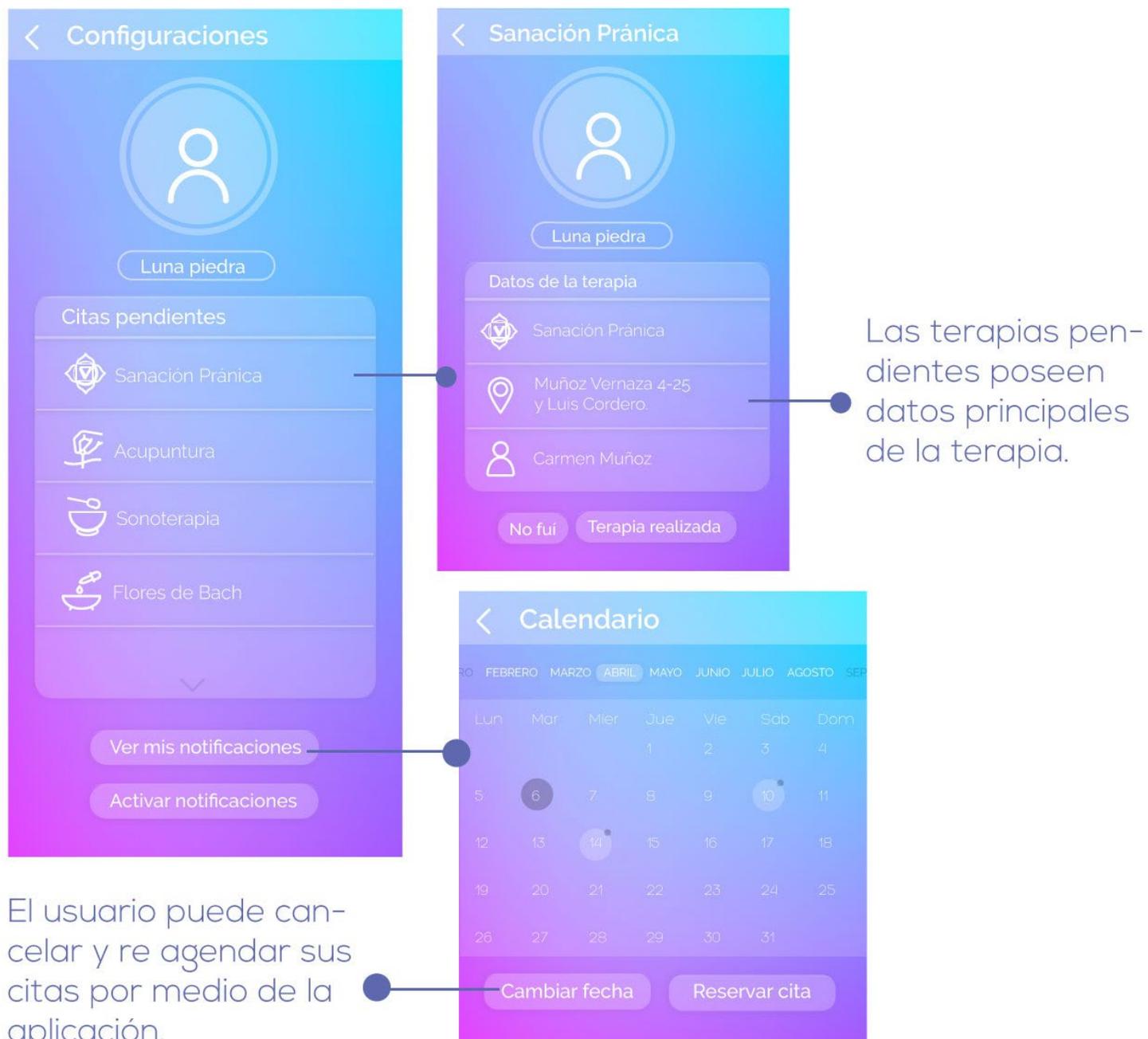
El usuario puede gestionar y configurar sus terapias, esta opción le sirve para conocer su historial y valorar las terapias a las que asistió.



### 3.4.4.1 Especificaciones

#### Configuraciones

El usuario puede ver sus citas pendientes, ordenadas a manera de fecha más reciente.





El usuario puede valorar la terapia según como se sintió al salir su cita.



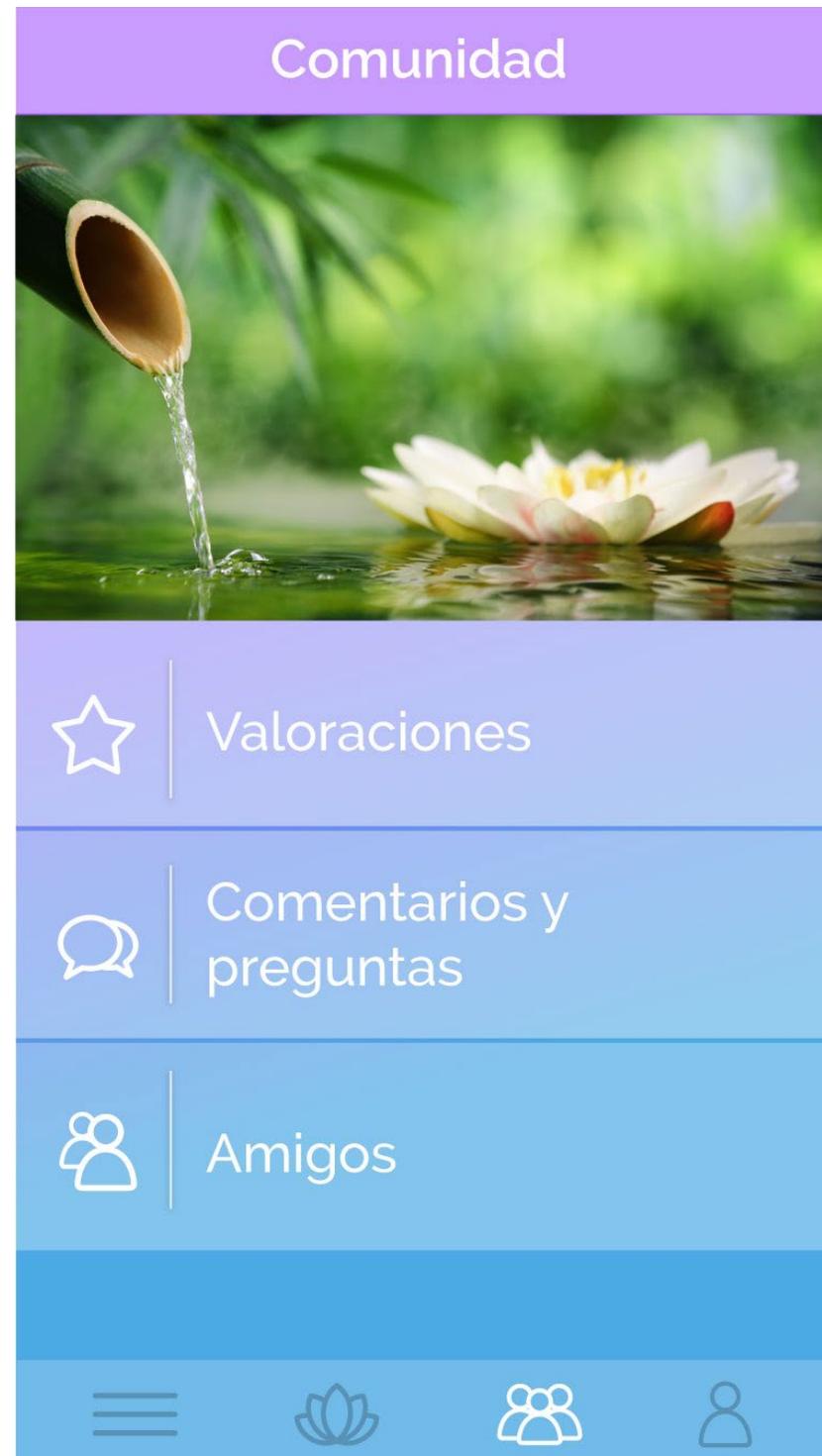
El usuario tiene la opción de poner "me gusta" a las terapias que asiste.

El usuario puede comentar sobre su terapia una vez que la realizo.

Los terapeutas tienen la opción de responder los comentarios que les dejan sus clientes.

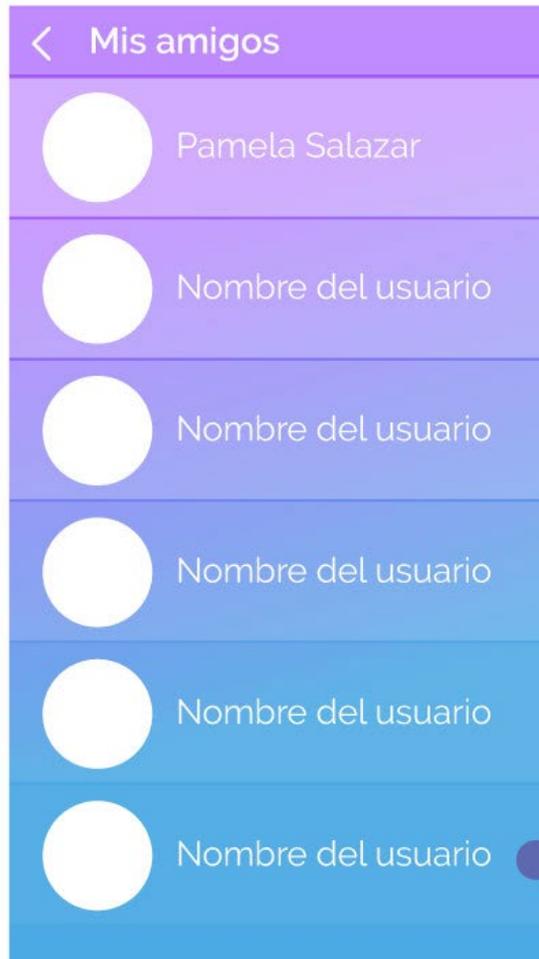
## 3.4.5 Comunidad

En esta sección se encuentra la comunidad de usuarios, amigos y foro de preguntas.

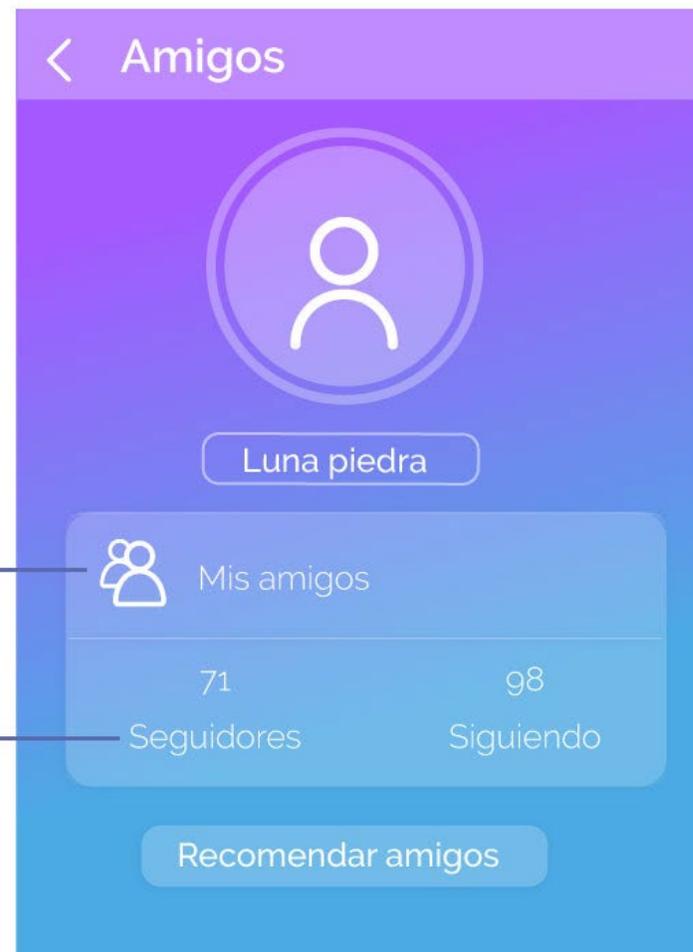


### 3.4.5.1 Especificaciones

#### Amigos



El usuario puede seguir a sus amigos, conocidos u otros usuarios con los mismos intereses.



El usuario puede recomendar a sus amigos de Facebook que se unan a la aplicación.



El usuario puede conocer a que terapias fue su amigo



El usuario puede saber cuántas veces fue y como se sintió su amigo.

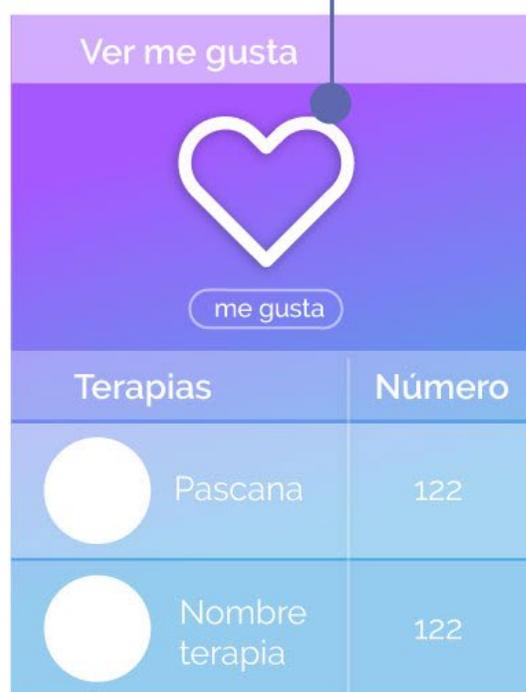
Los comentarios de su amigo están disponibles para el usuario.

### 3.4.5.2 Valoraciones

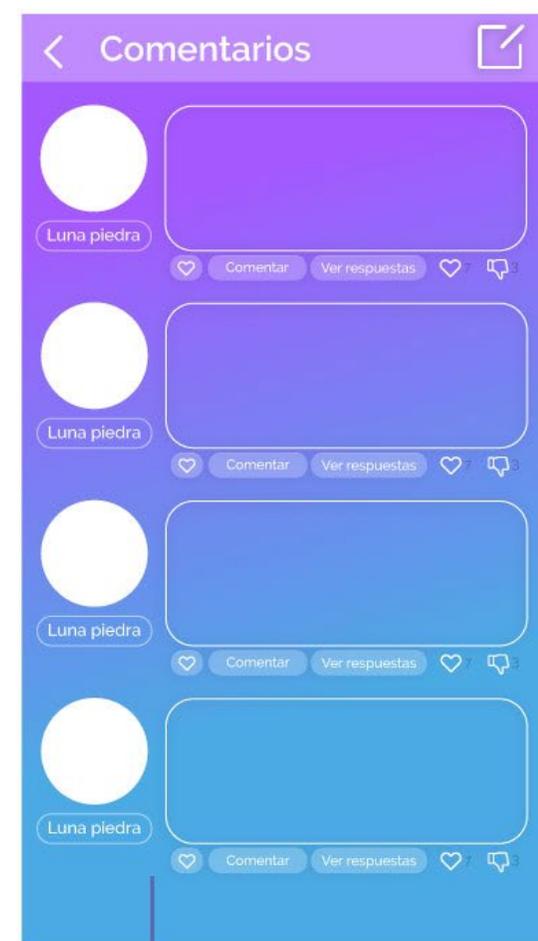
¿Es difícil saber a dónde ir?



El usuario puede ver que terapia posee el mayor número de personas que se sintieron en ese estado de ánimo al salir de la terapia.

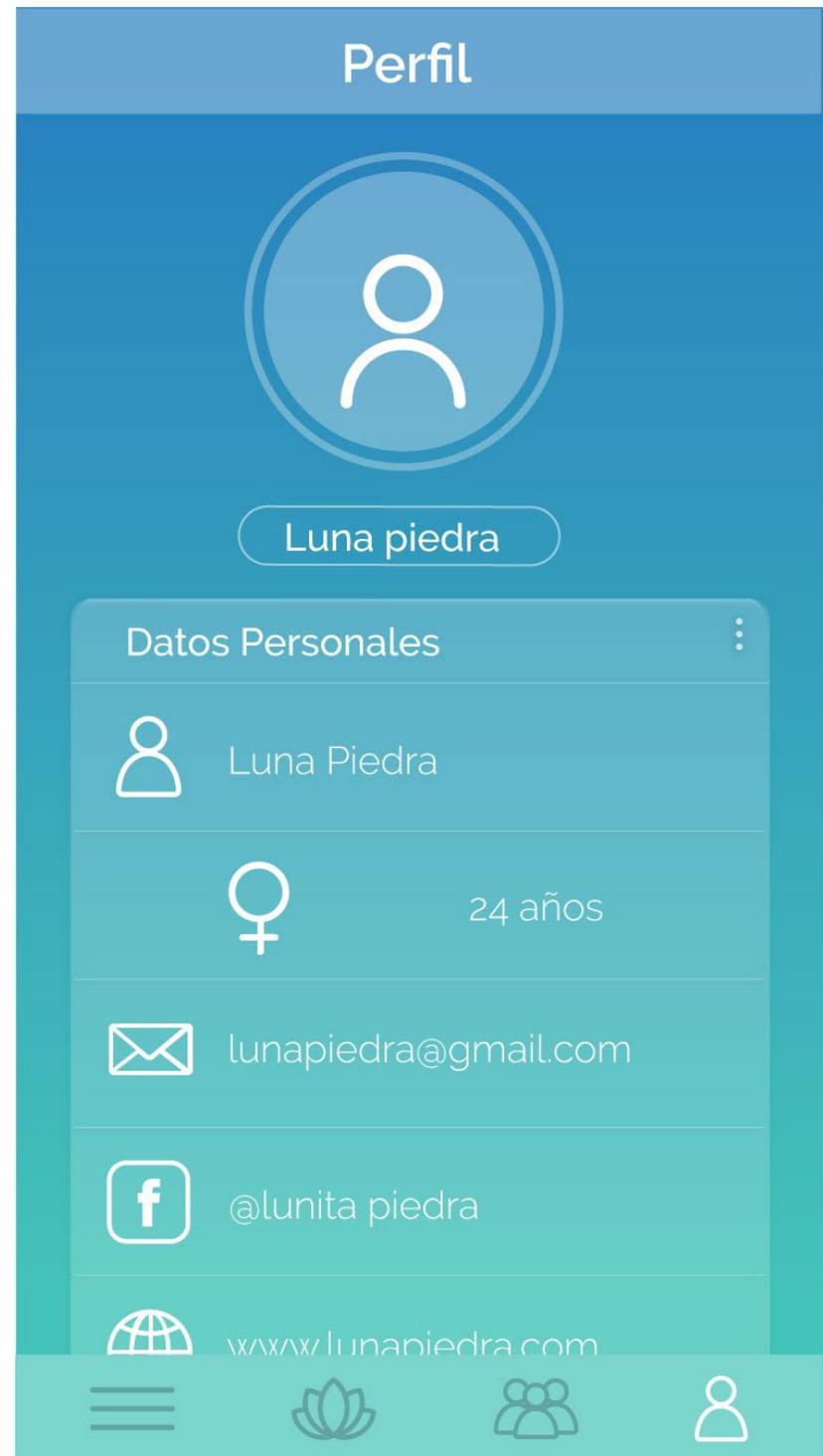


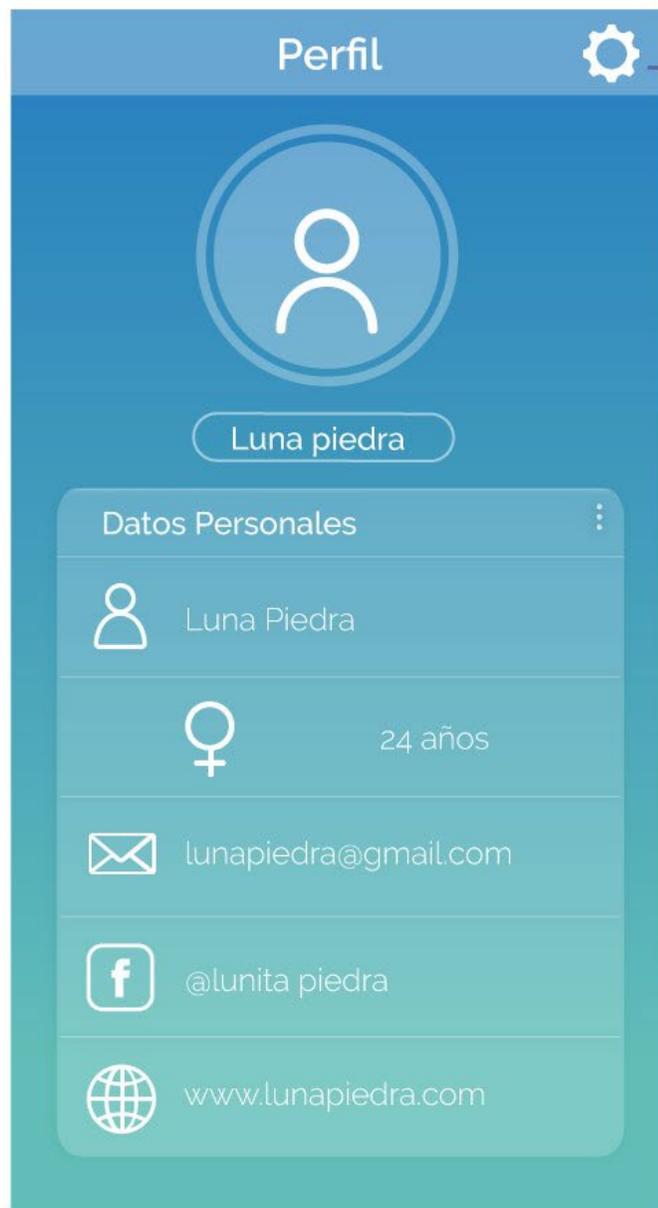
El usuario puede ver que terapia es la que tiene más "me gusta"



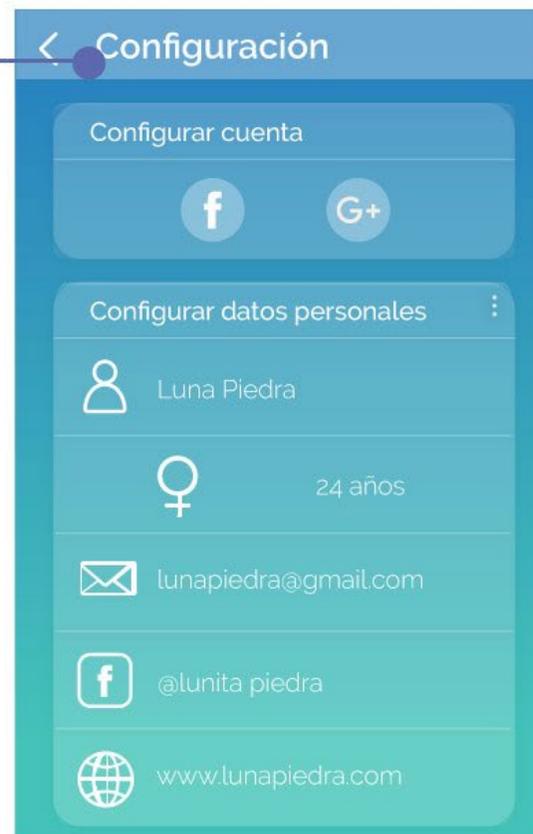
Un foro de preguntas y comentarios está abierto para que el usuario comente a cada momento.

## 3.4.6 Perfil





El usuario puede configurar los datos de perfil.



El usuario puede gestionar sus cuentas



El usuario puede configurar su privacidad dentro de la aplicación.



El usuario puede conocer cuáles son sus favoritos, a que terapias acude con frecuencia.

El progreso del usuario desde que abrió la aplicación se muestra, para que este conozca su progreso.



El usuario podrá ganar trofeos, los cuales poseen descuentos, promociones y regalos especiales.

## 3.4.7 Funcionamiento de la aplicación

La aplicación cuenta con varias micro-interacciones que ayudan al usuario y aportan atractivo a la interfaz para que no sea monótona.

### 3.4.7.1 Menú



Es necesario que el usuario sepa cuándo y que da click.

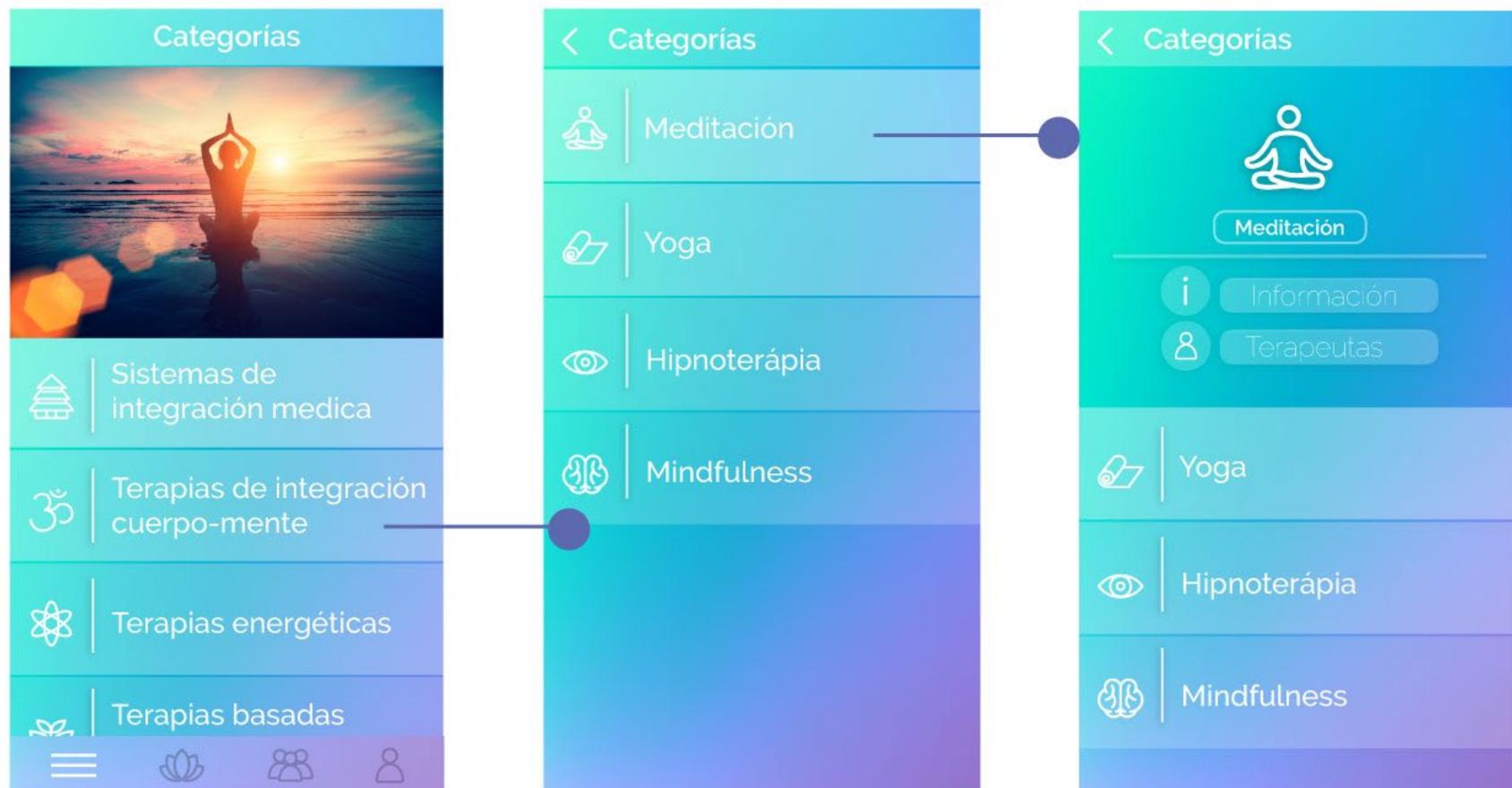
Los iconos del menú cambian de color para diferenciar la categoría en la que este se encuentra.

### 3.4.7.2 Barras

Organizar correctamente la información es importante para no saturar al usuario.

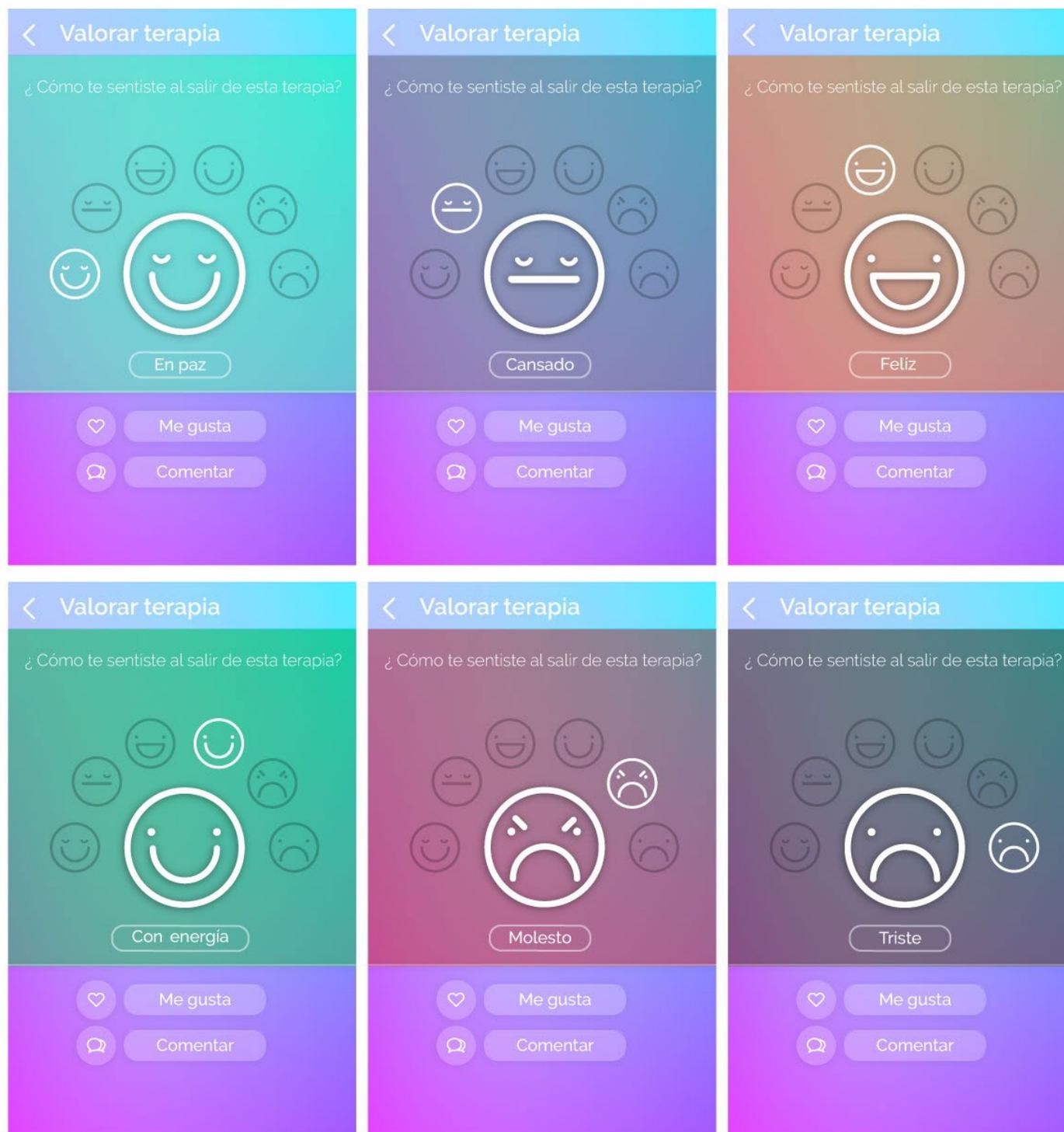
Se solucionó la manera de organizar los extensos contenidos de una manera simple con una micro-interacción en la barra de terapias.

El momento de dar click en la barra de una terapia se despliega a manera de animación suave una ventana en donde se encuentran más opciones, así el usuario puede acceder con mayor rapidez a diferentes contenidos.



### 3.4.7.3 Valoraciones

Para valorar una terapia a la que el usuario asistió, se le pregunta cómo se sintió al finalizar la sesión; también tiene la opción de escoger varios estados de ánimo y, para reforzar el concepto de emociones, el fondo cambia de color, según el estado de ánimo que el usuario elija.





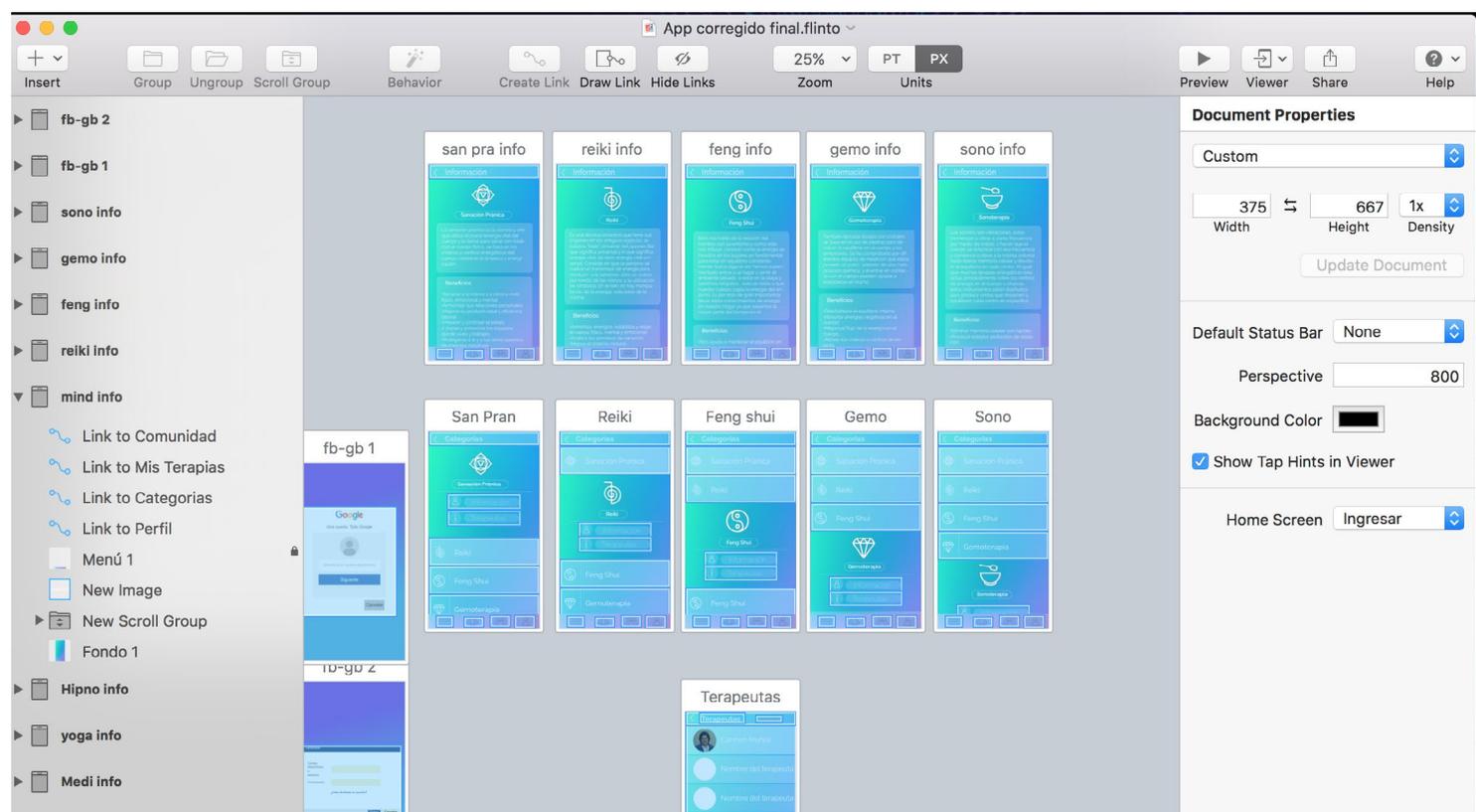
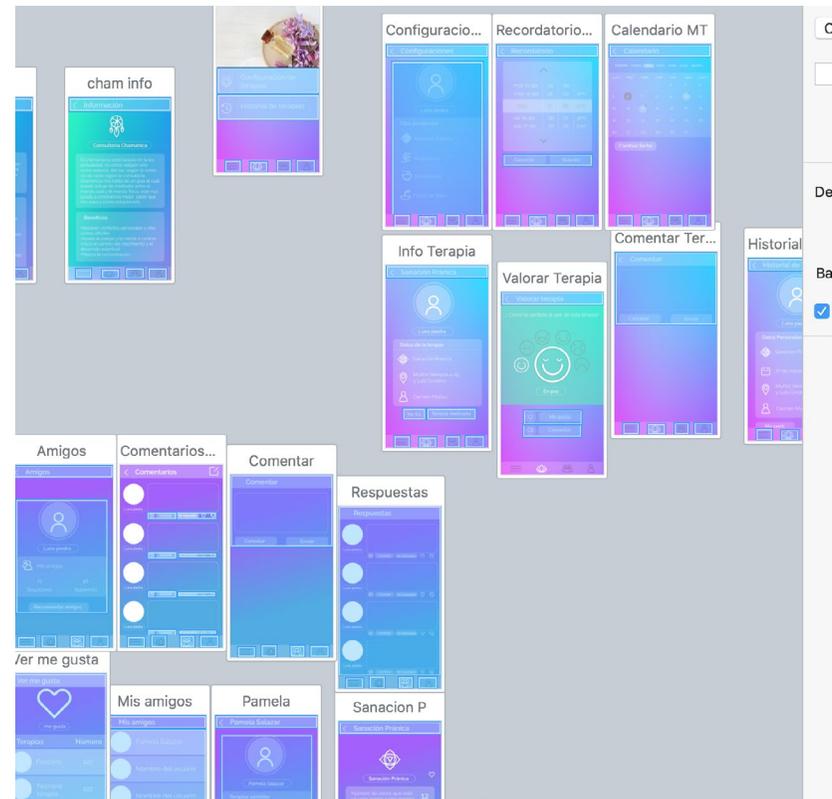
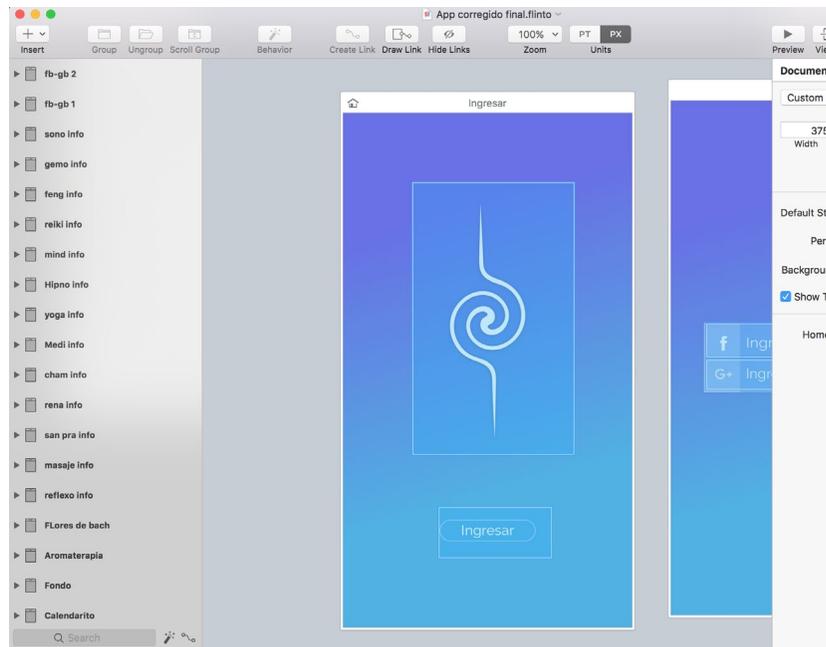


# 3.5 Prototipo final

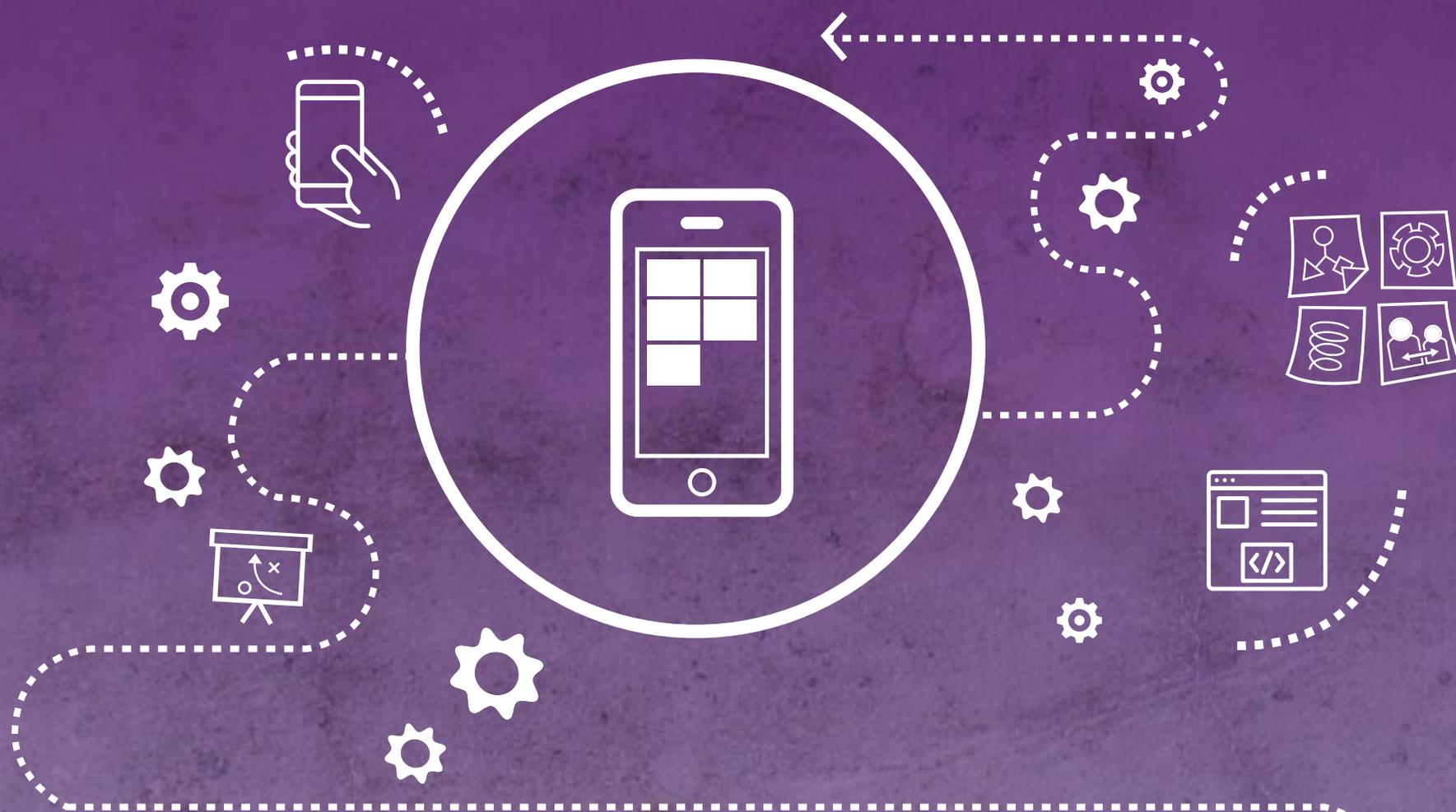




Para una correcta visualización de las micro-interacciones se realizó el prototipo en un programa llamado Flinto, posteriormente, se realizaron las pruebas de usuario para comprobar la funcionalidad, diseño y más.



# CONCRECIÓN



## Capítulo 4





## 4.1 Validación

La validación se realizó a dos potenciales perfiles, los primeros, al target propuesto que son los usuarios de la aplicación y el segundo, a los clientes que son los terapeutas que se encontrarán dentro de la aplicación.

A su vez la validación se realizó por dos métodos, encuestas y casos de usuarios.



## 4.1.1 Encuestas



usuarios



terapeutas



### Encuestas

Formulario de 20 preguntas sobre información, diseño y navegación. También se les pidió un comentario personal y una recomendación.

### 4.1.1.1 Usuarios

Se consideró la opinión de los usuarios que son diseñadores ya que ellos pueden dar recomendaciones en el diseño, puesto que al realizar las pruebas a otros usuarios, no dieron comentario alguno en cuanto a mejoras del diseño e interfaz.



### Carmen Merchán - Comunicadora Social

#### **Recomendación:**

La aplicación me parece muy buena y completa.

#### **Comentario:**

“Es una alternativa muy buena, ya que no hay en el mercado y hoy en día las personas buscan alternativas diferentes para sanar el cuerpo y alma.”



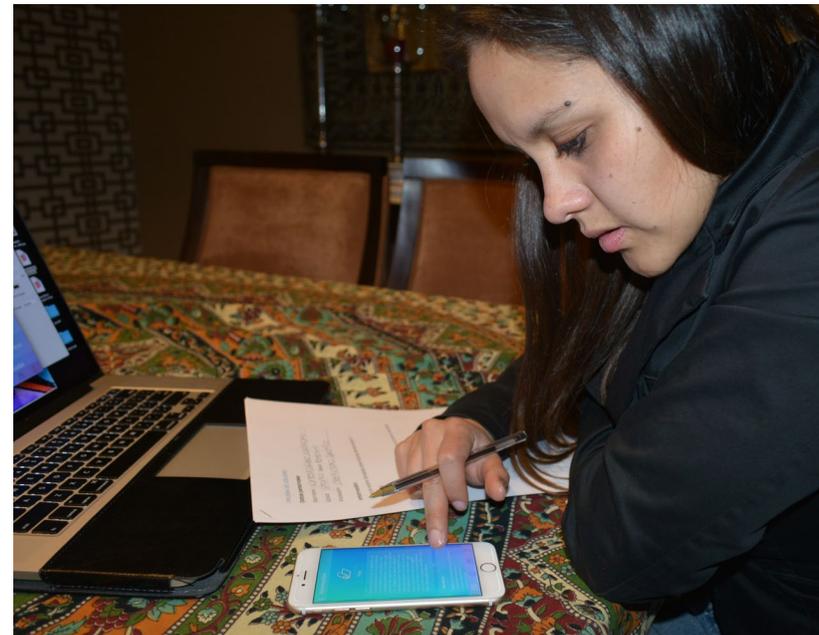
## Esteban Amón - Diseñador gráfico

### **Recomendación:**

El contraste entre fondo y tipografía, el tamaño de algunos botones es pequeño.

### **Comentario:**

“ Me parece una aplicación completa para conocer más sobre terapias y terapeutas. Tiene una funcionalidad y usabilidad muy acertada. Me agrada mucho la sección informativa y de comunidad. ”



## Vanessa Rubio Solórzano – Diseñadora Gráfica

### **Recomendación:**

El contraste entre fondo y tipografía, el tamaño de algunos botones es pequeño.

### **Comentario:**

“En la actualidad es de suma importancia saber sobre las diferentes terapias que existen y creo que la aplicación es una gran opción para informar y contactar a las personas que brindan estos servicios, es una aplicación innovadora y sobre todo muy útil.”

#### 4.1.1.2 Terapeutas



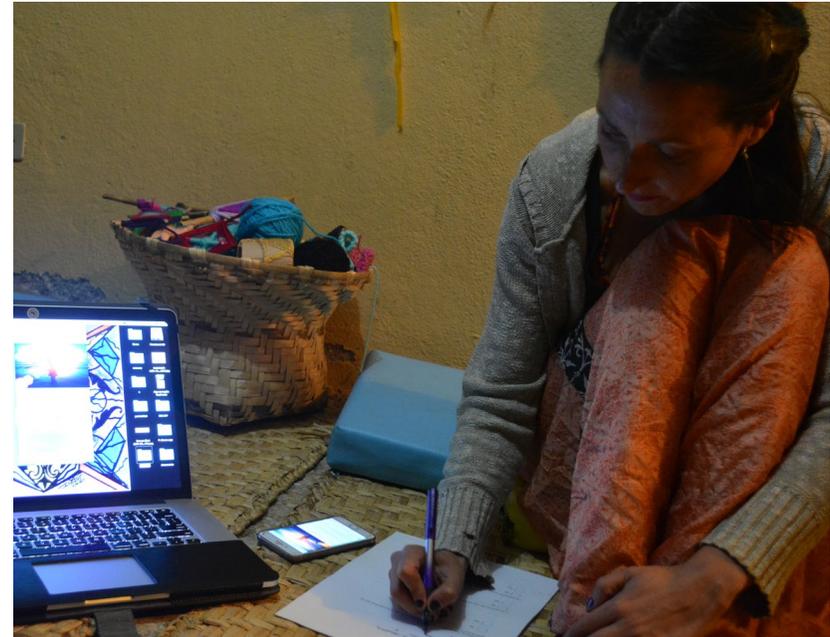
#### Pablo Ochoa – Diseñador de Modas

##### **Recomendación:**

Personalmente me gustaría que no tenga tantas opciones como comunidad, amigos, etc, porque yo desearía simplemente tener donde reservar una cita, conocer el costo y un poco de información..

##### **Comentario:**

“Me parece que es una aplicación muy completa pues contiene todos los elementos y opciones que se puede requerir al momento de utilizar una App de este tipo.”



#### Mónica Blanco – Diseñadora / Terapeuta

##### **Recomendación:**

Cambiar de nombre a la sección de terapias basadas en plantas a plantas terapéuticas y poner más fotos en la sección de los terapeutas.

##### **Comentario:**

“Me parece una muy buena aplicación para un mercado creciente, de mucha ayuda para quienes entran en el mundo holístico y necesitan guía.”

## 4.1.3 Observaciones



Todos los encuestados opinan que es una aplicación innovadora y muy informativa, en cuanto al diseño todos concuerdan en que la cromática, las imágenes y la tipografía son las adecuadas; los contenidos son claros, posee una apariencia muy profesional, agradable a la vista y sobre todo muy completa.





## 4.2 Comercialización

La validación se realizó a dos potenciales perfiles, los primeros, al target propuesto que son los usuarios de la aplicación y el segundo, a los clientes que son los terapeutas que se encontrarán dentro de la aplicación.

A su vez la validación se realizó por dos métodos, encuestas y casos de usuarios.



## 4.2.1 Página web

La aplicación cuenta con un sitio web, la cual es garantía del desarrollador en donde muestra los beneficios de descargarla.

APP MÓVIL

### El equilibrio de tu cuerpo, mente y espíritu

La aplicación Prana se preocupa por tu sanación, te brinda conocimiento sobre terapias milenarias las cuales buscan integrar al individuo como un todo, para curar dolencias desde la conciencia.

OBTÉN LA APP

**LA ÚNICA APP QUE NECESITAS**  
Aquí encontraras todo lo que necesitas saber sobre estas terapias y quienes la realizan dentro de la ciudad, además de ayudarte a organizar tus citas, establecer contacto con otros usuarios y más.

**LA PRIMERA EN SU TIPO**  
Esta aplicación es la única que permite a sus usuarios informarse sobre terapias de sanación alternativas, conocer a sus terapeutas, contactarlos y tener interrelación con otros pacientes

**DISEÑO CONFORTANTE**  
El diseño de esta aplicación está pensado en proporcionar a sus usuarios la sensación de relajación, la simpleza en el diseño crea una perfecta armonía visual.

**TODO EN UNO**  
Buscar la persona indicada es esencial cuando se trata de sanación, es por ello que Prana te pone en contacto con tu terapeuta en cuestión de segundos, hace las citas por ti y las organiza.

# Contenidos web

 Información de las terapias

 Directorio de terapeutas a nivel local

 Reservación y configuración de citas

 Comunidad de usuarios



 PRANA



## LA ÚNICA APP QUE NECESITAS

Aquí encontraras todo lo que necesitas saber sobre estas terapias y quienes la realizan dentro de la ciudad, además de ayudarte a organizar tus citas, establecer contacto con otros usuarios y más.



## DISEÑO CONFORTANTE

El diseño de esta aplicación está pensado en proporcionar a sus usuarios la sensación de relajación, la simpleza en el diseño crea una perfecta armonía visual.



## LA PRIMERA EN SU TIPO

Esta aplicación es la única que permite a sus usuarios informarse sobre terapias de sanación alternativas, conocer a sus terapeutas, contactarlos y tener interrelación con otros pacientes



## TODO EN UNO

Buscar la persona indicada es esencial cuando se trata de sanación, es por ello que Prana te pone en contacto con tu terapeuta en cuestión de segundos, hace las citas por ti y las organiza.

# El equilibrio de tu cuerpo, mente y espíritu

La aplicación Prana se preocupa por tu sanación, te brinda conocimiento sobre terapias milenarias las cuales buscan integrar al individuo como un todo, para curar dolencias desde la conciencia.

OBTÉN LA APP



SÍGUENOS:



CONTÁCTANOS:

Pasaje Miguel Cordero y  
Rafael Fajardo 22-A

0987005537  
2853248

PranaApp © 2017

Nombre

Email

Asunto

Mensaje



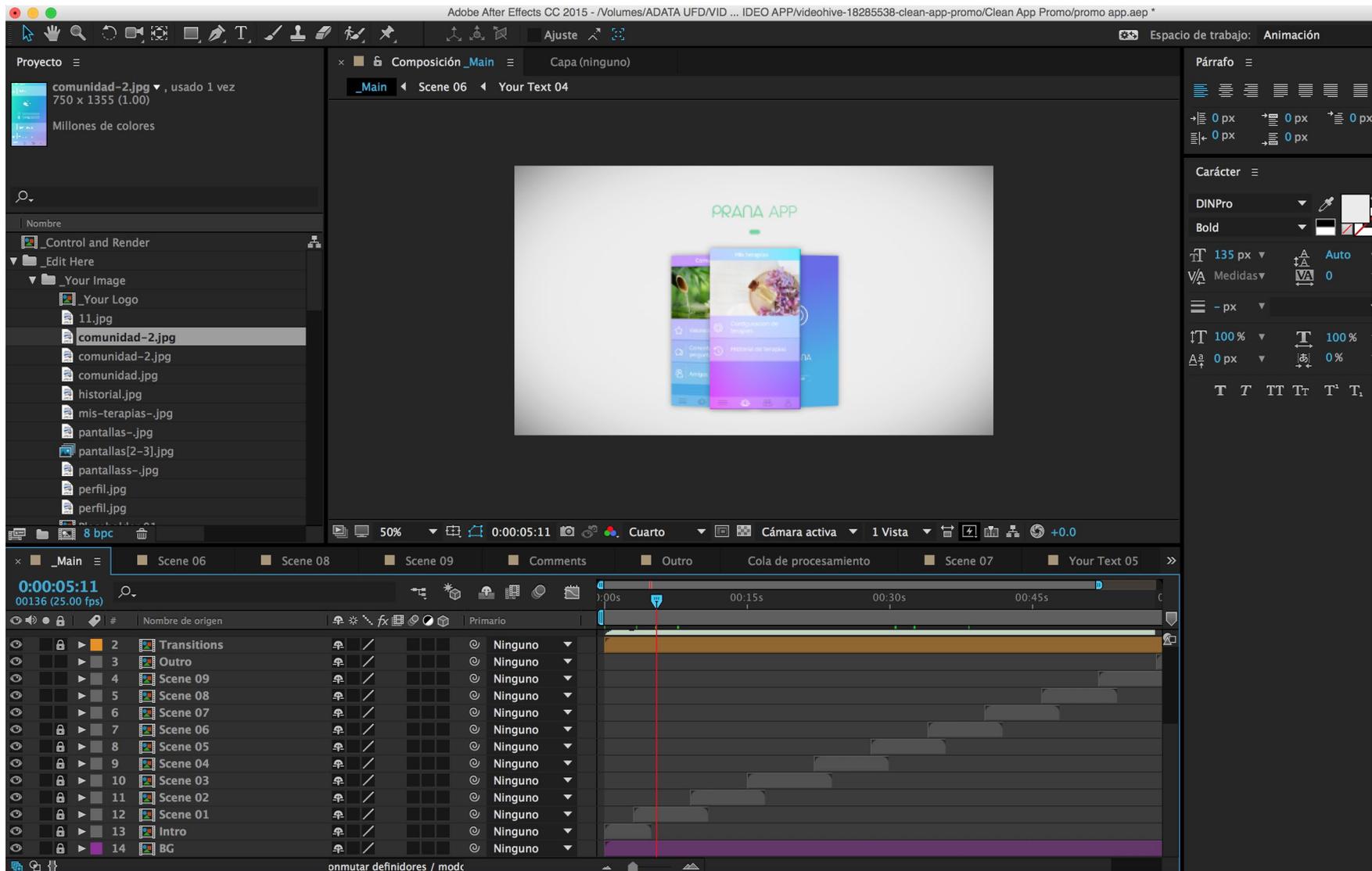
Enviar

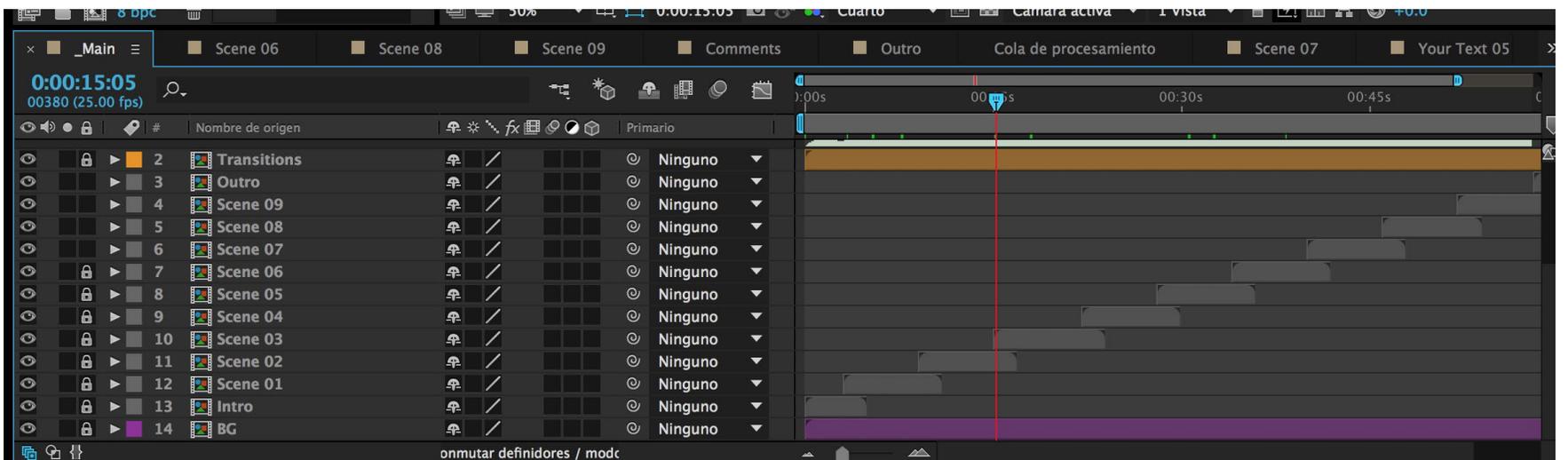
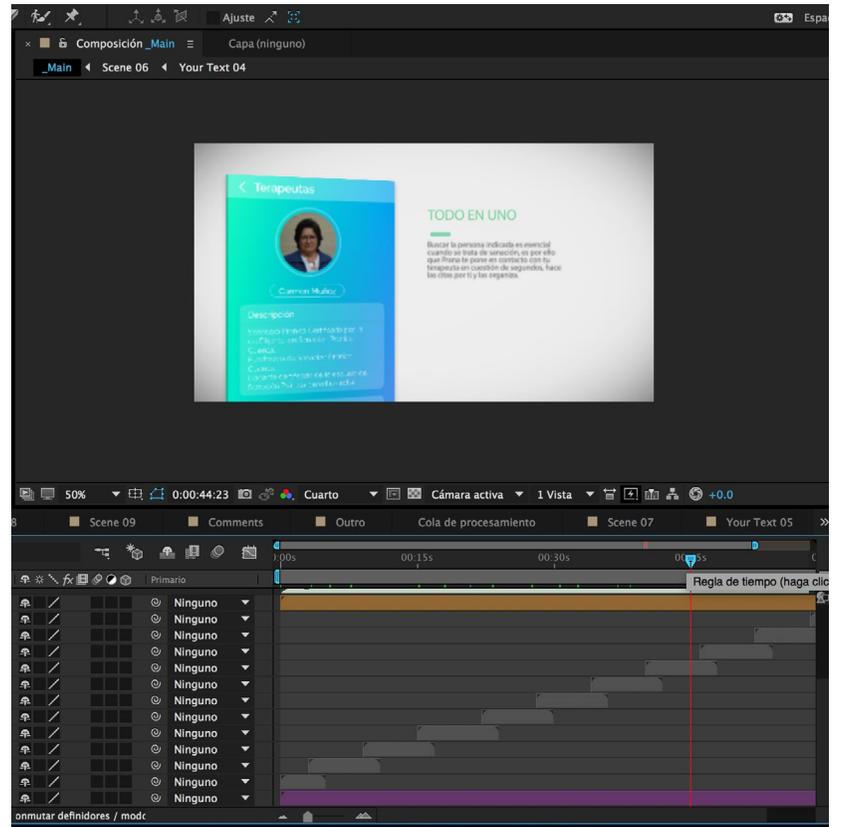
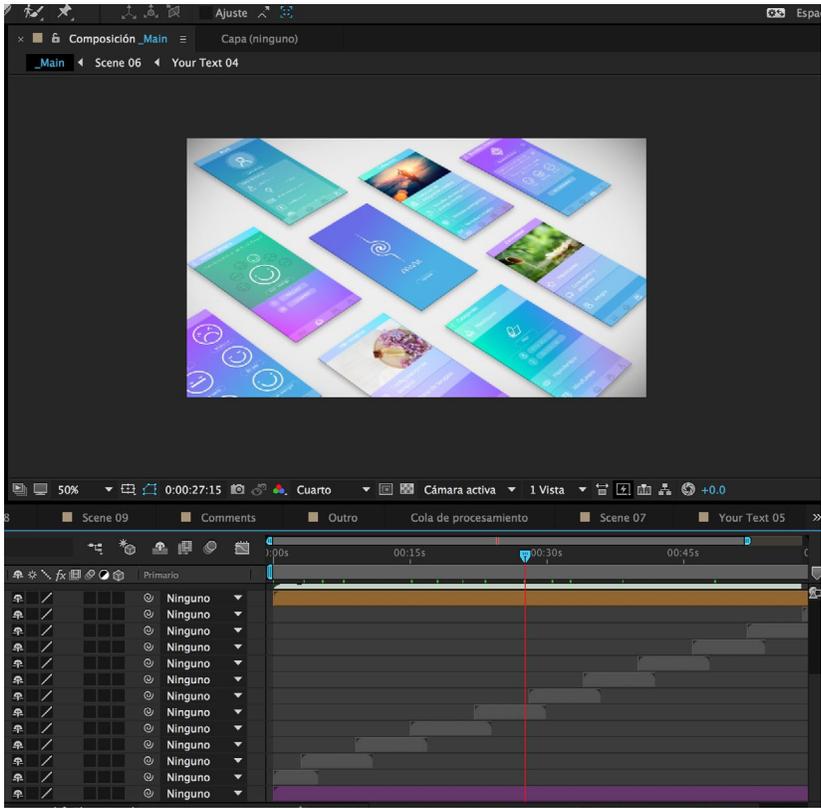
## 4.2.2 Video promocional

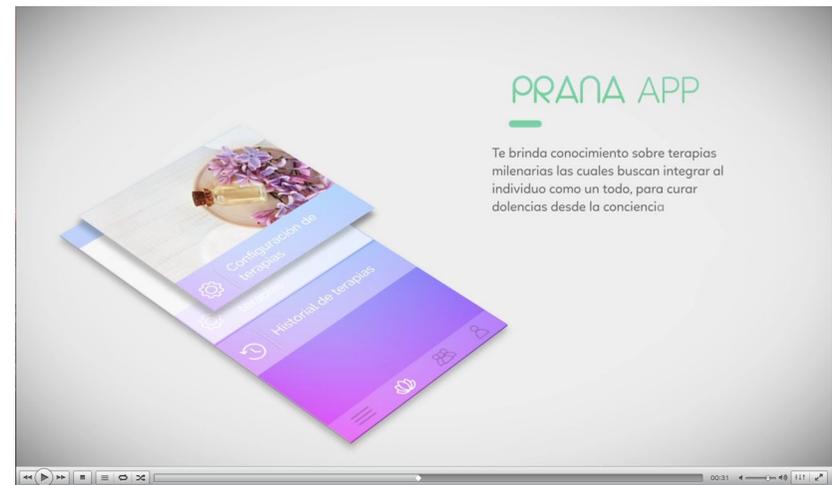
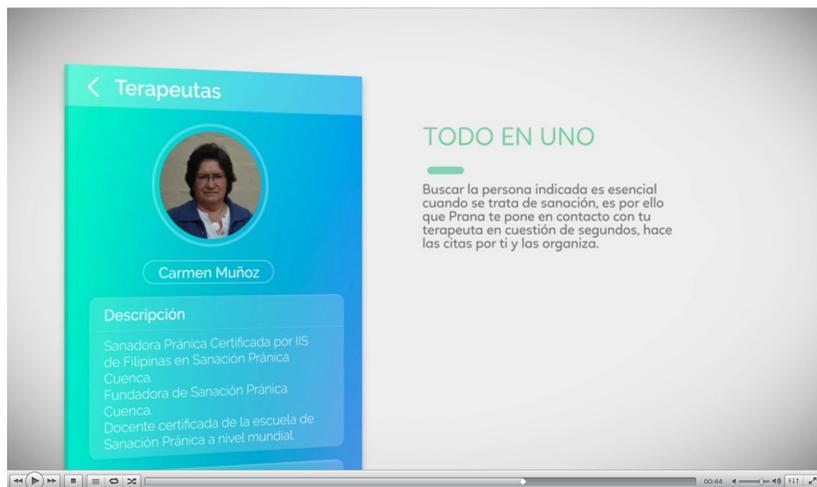
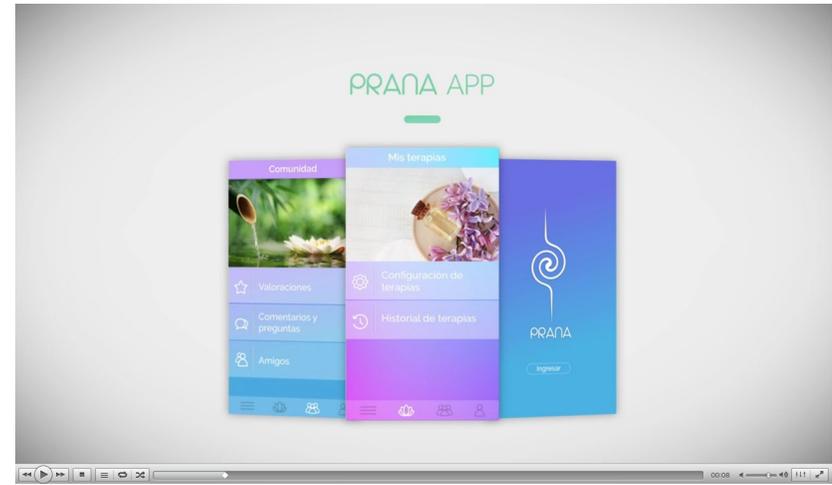
Se da a conocer a los usuarios los beneficios y algunas opciones que tiene la aplicación.



Se utilizó el programa Adobe After Effects.







## 4.2.3 Redes sociales

Para la difusión y promoción se utilizó Facebook; para ello, se realizaron varios post los cuales promocionan la aplicación.







Secure [https://www.facebook.com/Prana-App-476149086069177/?hc\\_ref=NEWSFEED](https://www.facebook.com/Prana-App-476149086069177/?hc_ref=NEWSFEED)

Prana App

Carmen Marina Inicio

El equilibrio de tu cuerpo, mente y espíritu.

Me gusta Seguir Compartir

Estado Foto/video

Escribe algo en esta página...

Producto/servicio

Comunidad

Invita a tus amigos a indicar que les gusta esta página

Información Ver todo

Enviar mensaje

Producto/servicio

Español · English (US) · Italiano · Português (Brasil) · Français (France)

Prana App agregó una foto nueva. Hace un momento ·

Privacidad · Condiciones · Publicidad · Opciones de anuncios · Cookies · Más · Facebook © 2017

Me gusta Seguir Compartir ...

**Prana App**

Inicio  
Publicaciones  
Opiniones  
Fotos  
Información  
Me gusta  
[Crear una página](#)

Publicaciones

Prana App agregó una foto nueva.  
Hace un momento · 🌐



Me gusta Comentar Compartir ...

Prana App agregó una foto nueva.  
Hace un momento · 🌐



Producto/servicio

Comunidad  
Invita a tus amigos a indicar que les gusta esta página

Información Ver todo  
Enviar mensaje  
Producto/servicio

Español · English (US) · Italiano · Português (Brasil) · Français (France) +

Privacidad · Condiciones · Publicidad · Opciones de anuncios · Cookies · Más · Facebook © 2017

Me gusta Seguir Compartir ...

**Prana App**

Inicio  
Publicaciones  
Opiniones  
Fotos  
Información  
Me gusta  
[Crear una página](#)

Publicaciones

Prana App agregó una foto nueva.  
Hace un momento · 🌐



Me gusta Comentar Compartir ...

Ver todas

Producto/servicio

Comunidad  
Invita a tus amigos esta página

Información  
Enviar mensaje  
Producto/servicio

Español · English (US) · Italiano · Português (Brasil) · Français (France) +

Privacidad · Condiciones · Publicidad · Opciones de anuncios · Cookies · Más · Facebook © 2017

Me gusta Seguir Compartir ...

**Prana App**

Inicio  
Publicaciones  
Opiniones  
Fotos  
Videos  
Información  
Me gusta  
[Crear una página](#)

Escribe algo en esta página...

Publicaciones

Prana App  
1 h · 🌐



1 reproducción

Me gusta Comentar Compartir ...

Prana App agregó una foto nueva.  
1 h · 🌐

## 4.2.4 Souvenirs

Es importante que la marca genere pregnancia en las personas y potenciales usuarios, es por ello que se elaboró una pequeña línea de productos con la marca para entregar a los terapeutas con el fin de que los comercialicen u obsequien según se criterio.

### Tarjetas de presentación



### Sellos adhesivos



Llaveros





## 4.3 Extras



## 4.3.1 Productos

Se elaboró una línea de productos relacionados con el tema de terapias para ampliar el alcance de la marca. Botellas para productos naturales que pueden ser utilizadas por los terapeutas para colocar sus remedios naturales, esencias, aceites esenciales y más, utilizados en estas terapias.

### Toallas



### Jarros



Termo de agua



## Aceites esenciales



Porta incensos



## Splash aromático



## Goteros para medicinas naturales



## Bvds para yoga







## 4.4 Conclusiones





El objetivo general del proyecto es aportar con información y conocimiento a las personas sobre terapias alternativas de sanación mediante el diseño de una aplicación móvil, el cual se cumplió adecuadamente.

La etapa de contextualización e investigación es esencial pues brindará una idea de todas las etapas y procesos que se deben tomar en cuenta el momento de diseñar el producto final.

Bocetar es una etapa que no debe saltarse ya que ayuda a que fluyan mejor las ideas, las que pueden combinar entre sí para obtener mejores resultados.

En el desarrollo de una aplicación es de suma importancia estudiar y analizar perfectamente a los potenciales usuarios para obtener información crucial para las opciones y el diseño que esperan.

A todo momento preguntar y aceptar recomendaciones de personas afines al proyecto, ayudará a enriquecer y proponer nuevas ideas.

Los diseños pueden verse bien en la pantalla del monitor el momento de diseñar, pero al momento de pasarlos a menor formato como en pantallas de celulares, suelen alterarse, es por ello que hacer pruebas de usuario en el proceso evitará errores comunes en cuanto a tamaños y legibilidad.





## 4.5 Recomendaciones





La elección de un tema a fin con el autor es lo más importante para realizar de la mejor manera los objetivos y metas que se proponen al principio del proyecto.

La etapa de investigación puede ser tediosa para muchos, lo mejor es escoger un tema agradable para facilitar todo el proceso.

Hoy en día las aplicaciones tienen mucha popularidad, así que es importante innovar en cuanto al diseño de la interfaz, la manera en la que el usuario accede a los contenidos puede hacer un gran cambio en una app y lograr que el usuario la prefiera antes que otras.

Al finalizar el producto que se propuso en un inicio es recomendable pensar en cómo extender la marca en productos afines, esto ayudará a ampliar y extender los resultados.





## 4.6 Anexos



## 4.6.1 Bibliografía

- Achig, D. (2005). La medicina China y el diagnostico tradicional. Cuenca, Ecuador: talleres graficos universidad de Cuenca.
- Belloch, C. (2014). Aplicaciones Multimedia interactivas. Valencia, España: Universidad de Valencia.
- Beltrán, A. (Noviembre de 2016). Gemoterapia. (M. Ordóñez, Entrevistador)
- Bronson, C., & Blades, r. (s.f.).
- Chopra, D. (1989). La curacion cuantica . Buenos Aires, Argentina.
- Chopra, D. (2014). El regreso del maestro. (E. G. Ltda., Ed.) Colombia: Penguin Ramdom House Grupo Editorial.
- Colegio de Medicos y Cirujanos de Costa Rica. (2001). Evolucion de la medicina: pasado, presente y futuro. San Jose, Costa Rica: Juan Jaramillo Antillón.
- Cuello, J., & Vittone, J. (2013). Diseñando apps para móviles . Argentina.
- Dieguez, R. (1996).
- El Consumidor. (s.f). Medicina alternativa.
- Frascara, J. (2000). Diseño Gráfico y comunicación. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Infinito.
- Garret, J. J. (2003). the elements of user experience. (AIGA, Ed.)
- Guia digital. (29 de diciembre de 2015). <http://www.guiadigital.gob.cl>. Obtenido de <http://www.guiadigital.gob.cl/print/book/export/html/19>
- Kok Sui, C. (2013). La ciencia antigua y el arte de la Sanación Pránica. Colombia: Hispanoamerica Casa Editorial Ltda.
- Medicina Natural Alternativa. (1999). (vibrasalud.com, Productor) Recuperado el 28 de diciembre de 2016, de Medicina Natural Alternativa: <http://medicinanatural-alternativa.com/>

- MMM. (2010-2011). El minimalismo: piezas gráficas. Recuperado el 02 de 2017, de <http://mmm-minimalismo.blogspot.com/p/el-minimalismo-piezas-graficas.html>
- Mobile Marketing Association. (2011). Blanco de apps/ guía de apps móviles. EEUU.
- Muñoz, C. (Septiembre de 2016). Sanación Pránica. (M. Ordóñez, Entrevistador)
- Murcia, U. d. (2004). tecnologías para los sistemas multimedia . Recuperado el 2017, de universidad de murcia: <http://dis.um.es/~jfernand/0405/tsm/tema1.pdf>
- OMS. (2016). Organización Muncial de Salud. Obtenido de [http://www.who.int/features/factfiles/mental\\_health/es/](http://www.who.int/features/factfiles/mental_health/es/)
- Pratt, A., & Nunes, J. (2012). DISEÑO INTERACTIVO Teoria y Aplicacion del DCU. Barcelona: Oceano.
- Promédica. (s.f). promedica. Recuperado el 28 de diciembre de 2016, de <http://www.prodmedica.com/ozono.html>
- Pug, M. (21 de enero de 2016). reiki y sanacion pranica . Recuperado el 29 de diciembre de 2016, de mundo pranico: [https://www.youtube.com/watch?v=c\\_PP81yQzO4](https://www.youtube.com/watch?v=c_PP81yQzO4)
- Saludterapia. (2012). Saludterapia. (A. D. Tifatino, Productor) Recuperado el 28 de diciembre de 2016, de <http://www.saludterapia.com>
- Sananés, D. R. (1990). lenguaje del cuerpo y Homeopatia . Barcelona, España: Ediciones Urano, S.A. .
- Stefano, M. d. (13 de febrero de 2014). entrevista a Matias de Stefano. Recuperado el 29 de diciembre de 2016, de matias de stefano- canal oficial : <https://www.youtube.com/watch?v=CW0aq2pBLXo>
- Ullauri, R. (Diciembre de 2016). Técnica de Renacimiento. (M. Ordóñez, Entrevistador)
- Universidad de Zaragoza. (2016). Diseño Centrado en el Usuario. Universidad de Zaragoza. Sandra Baldassarri.
- Universidad Oberta de Catalunya. (s.f). Diseño centrado en el usuario.
- Weiss, B. (2002). Meditación. Barcelona, España: Novoprint.
- Wong, W. (2004). Diseño gráfico difgital. España: G.Gili.

## 4.6.2 Índice de imágenes

- **Imagen 1:** <https://img.washingtonpost.com/production/2014/02/20/Production/Health/Images/bigstock-Medicine-Doctor-Hand-Working-W-44541469.jpg>
- **Imagen 2:** [imagen con licencia](#).  
• <https://www.shutterstock.com/es/image-photo/relaxing-essential-oil-fresh-flowers-relaxation-421457728?src=library>
- **Imagen 3:** [imagen con licencia](#).  
• <https://www.shutterstock.com/es/image-photo/graphic-designer-drawing-on-colour-chart-548223220?src=library>
- **Imagen 4:** <http://www.freepik.es/index.php?goto=74&idfoto=903499&term=multimedia>
- **Imagen 5:** [imagen con licencia](#).  
• <https://www.shutterstock.com/es/image-photo/cropped-shot-young-man-downloading-mobile-520149790?src=library>
- **Imagen 6:** [http://www.ece.com/fileadmin/\\_processed\\_/csm\\_Love\\_to\\_Shop\\_6ba1e9ca73.jpg](http://www.ece.com/fileadmin/_processed_/csm_Love_to_Shop_6ba1e9ca73.jpg)
- **Imagen 7:** [imagen con licencia](#).  
• <https://www.shutterstock.com/es/image-photo/group-people-designers-designing-wireframe-application-608015903?src=library>
- **Imagen 8:** [imagen con licencia](#).  
• <https://www.shutterstock.com/es/image-photo/young-businessman-looking-performancesuccess-concept-534779401?src=library>

- **Imagen 9:** <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/fa/aa/fc/faaafc001e35012519571355ec942074.jpg>
- **Imagen 10:** [https://ga-core.s3.amazonaws.com/production/uploads/program/default\\_image/1355/Custom-Discovery-Workshop.jpg](https://ga-core.s3.amazonaws.com/production/uploads/program/default_image/1355/Custom-Discovery-Workshop.jpg)
- **Imagen 11:** <http://www.mundopranico.com/>
- **Imagen 12:** <http://www.mundopranico.com/>
- **Imagen 13:** <http://www.mundopranico.com/>
- **Imagen 14:** <http://www.mundopranico.com/>
- **Imagen 15:** <http://www.mundopranico.com/>
- **Imagen 16:** <http://www.mundopranico.com/>
- **Imagen 17:** <http://www.mundopranico.com/>
- **Grupo de imágenes 1:** Screenshot de aplicación. Nombre: Zen.
- **Grupo de imágenes 2:** Screenshot de aplicación. Nombre: Sattva.
- **Grupo de imágenes 3:** Screenshot de aplicación. Nombre: Instafit.
- **Grupo de imágenes 4:** Screenshot de aplicación. Nombre: 13:20 sync.
- **Grupo de imágenes 5:** Screenshot de aplicación. Nombre: Motodelivery.
- **Grupo de imágenes 6:** Screenshot de aplicación. Nombre: Daily Yoga.

• **Grupo de imágenes 7:** Screenshot de aplicación. Nombre: Waze. Grupo de imágenes 8: Screenshot de aplicación. Nombre: Snapchat.

• **Imagen 18:** <http://mms.businesswire.com/media/20170519005689/>

• **Imagen 19:** <https://pixabay.com/en/people-man-model-glasses-516370/>

• **Imagen 20:** imagen con licencia. <https://www.shutterstock.com/es/image-photo/close-womens-hands-holding-cell-telephone-379989589?src=library>

• **Imagen 21:** <https://www.saxoprint.co.uk/blog/wp-content/uploads/2013/05/minimalist-graphic-design-posters-movie03.jpg>

• **Imagen 22:** <https://es.pinterest.com/pin/435512226451486060/>

• **Imagen 23:** [https://pixabay.com/p-2282612/?no\\_redirect](https://pixabay.com/p-2282612/?no_redirect)

• **Imagen 24:** <https://i.ytimg.com/vi/WZR0sNcS4jQ/maxresdefault.jpg>

• **Imagen 25:** <http://www.murciastudio.es/wp-content/uploads/2015/01/html-css.png>

• **Imagen 26:** <https://www.javacodegeeks.com/wp-content/uploads/2016/01/javascript-shield.png>

• **Imagen 27:** <https://cdn.dribbble.com/users/587968/screenshots/2210737/flinto.png>

• **Imagen 28:** [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/f/fb/Adobe\\_Illustrator\\_CC\\_icon.svg/2000px-Adobe\\_Illustrator\\_CC\\_icon.svg.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/f/fb/Adobe_Illustrator_CC_icon.svg/2000px-Adobe_Illustrator_CC_icon.svg.png)

• **Imagen 29:** [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/be/Adobe\\_Photoshop\\_CS6\\_icon.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/be/Adobe_Photoshop_CS6_icon.png)

• **Imagen 30:** [https://cdn2.iconfinder.com/data/icons/ios7-inspired-mac-icon-set/1024/\\_app\\_store\\_5122x.png](https://cdn2.iconfinder.com/data/icons/ios7-inspired-mac-icon-set/1024/_app_store_5122x.png)

• **Imagen 31:** [imagen con licencia](#).  
• <https://www.shutterstock.com/es/image-photo/spa-still-life-bamboo-fountain-lotus-141597184?src=library>

• **Imagen 32:** [imagen con licencia](#).  
• <https://www.shutterstock.com/es/image-photo/silhouette-young-woman-practicing-yoga-on-536256619?src=library>

• **Imagen 33:** [imagen con licencia](#).  
• <https://www.shutterstock.com/es/image-photo/relaxing-essential-oil-fresh-flowers-relaxation-421457728?src=library>

