



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

**FACULTAD DE DISEÑO,
ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**

Diseño de una Página Web y
una Aplicación Móvil para
apoyar a los emprendimientos
en la ciudad de Cuenca.

**PROYECTO DE GRADUACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN
DEL TÍTULO DE:**

DISEÑADOR GRÁFICO

Tutor:

Dis. Roberto Landivar

Autores:

Pablo Santiago Berrezueta Delgado
Israel Francisco Bravo Matute



2021

Autores:

Pablo Berrezueta e Israel Bravo

Director:

Dis. Roberto Landivar

Fotografía e Ilustraciones:

Propiedad del autor a excepción de las citadas

Diseño y diagramación:

Israel Bravo y Pablo Berrezueta

Cuenca-Ecuador

2021

DEDICATORIA:

Israel Bravo

A mis padres que siempre me apoyaron en todo transcurso de mi carrera, y a todas las personas que en el camino conocí y me supieron siempre brindar un consejo para culminar con éxito otra etapa más de mi vida.

Pablo Berrezueta

La presente tesis se la dedico a mis padres y hermano por su apoyo y confianza. Gracias por ayudarme a cumplir mis metas como estudiante y persona. A mis padres por brindarme los recursos necesarios y estar a mi lado apoyándome y aconsejándome siempre para cada día mejorar como persona.

AGRADECIMIENTOS:

Israel Bravo

A todos mis maestros que con su conocimiento fomentaron el apredizaje de lo que hoy tengo y funcionaran como pilares de manera profesional y en el mundo laboral.

Pablo Berrezueta

Amigos y compañeros de viaje, hoy esta maravillosa aventura ha llegado a su punto final, no puedo dejar de pensar en cuántas tardes y horas de trabajo pasamos juntos durante todo el proceso de formación. Hoy vamos a cerrar este hermoso capítulo de vida, no puedo dejar de agradecerles por su apoyo y perseverancia, en el momento más difícil compartiremos el tiempo de aprendizaje. Gracias a mis padres que me dieron la oportunidad de realizar mis estudios y apoyarme en mi formación profesional. Gracias por estar ahí todo el tiempo.

INDICE GENERAL

Capítulo 1

1 Introducción	14
1.1 Plataformas	2
digitales	2
1.2 Espacios virtuales de aprendizaje	4
1.3 El emprendurismo y su auge en Cuenca	6
1.3.1 El Emprendurismo	7
1.3.2 El Emprendimiento	7
1.3.3 El auge del emprendimiento en Cuenca	8
1.4 Las Páginas Web	10
1.4.1 Páginas web	11
1.4.2 Tipos de páginas web de aprendizaje	12
1.4.3 Criterios para crear una página web de aprendizaje	13
1.5 App Móvil	14
1.5.1 Aplicación Móvil	15
1.5.2 Categorías de apps	15
1.5.3 Beneficios que ofrecen las aplicaciones móviles	17
1.6 Diseño centrado en el Usuario (DCU)	18
1.6.1 Diseño centrado en el usuario	19
1.6.2 Etapas del DCU	19
1.6.3 Affordance	19
1.6.4 Diseño web centrado en el Usuario	20
1.7 Interfaz de Usuario	21
1.7.1 La Interfaz	22
1.7.2 IU	22
1.7.3 Modelos de Interfaz	23
1.8 Homólogos	24
1.9 Entrevistas	26

Capítulo 2

2.Programación	32
2.1 Segmentación del mercado	32
2.2 Persona Design	33
2.3 Partidos de Diseño	34
2.3.3 Tecnología	38
2.4 Plan de Negocios	39

Capítulo 3

3. Ideación	46
3.1 Generación de Ideas de la Página web	48
3.1.2 Conversatorio con Experto para elección de ideas	49

3.2 Ideas finales de la Página web	50
3.2.1 Idea final de la Página Web	53
3.4 Características de Idea Final	54
3.5 Generación de Ideas para la app	55
3.6 Características de la Idea	59
3.7 Conclusiones	63

Capítulo 4

4.Prototio Final Página Web	66
4.1 Consideraciones generales	66
4.2 Diagrama de Flujo	67
4.3 Elementos de la línea Gráfica	68
4.4 Navegabilidad	74
4.5 Objetivo de los Sombreros	86
4.6 Interacción cliente, plataforma	88
4.7 Validación	89
4.8Prototio Final App	90
4.9 Wireframes App	91
4.10 Diagrama de Flujo	92
4.11 Usuarios	92
4.12 Sistema de Diseño	93
4.12.1 Tipografía	93
4.12.2 Cromática	94
4.12.3 Iconografía	95
4.13 Prototipo de la APP	96
4.13.1 Pantalla Home	97
4.13.2 Pantalla de Registro	97
4.13.4 Pantalla de cadaCategoría	98
4.13.3 Pantalla Principal	98
4.13.5 Pantalla Principal	100
4.13.6 Pantalla de Detalle	101
4.14 Marca	102

Conclusiones del capítulo	111
Conclusiones Finales	112
Recomendaciones	113
Referencias Bibliográficas	114

Índice de imágenes

Img. 1 Plataformas Digitales.....	3
Img. 2 Espacios Virtuales.....	5
Img. 3 Emprendedurismo.....	7
Img. 4 Cuenca.....	9
Img. 5 Web.....	11
Img. 6 Tipos de Web.....	12
Img. 7 Niveles de Web.....	13
Img. 8 Funciones.....	15
Img. 9 Delivery app.....	16
Img. 10 Delivery.....	17
Img. 13 Intefáz.....	22
Img. 14 Modelo Intefáz.....	23
Img. 19 Tecnología.....	38
Img. 20 Plan de Negocios.....	41
Img. 21 Promoción.....	42
Img. 22 Bocetación.....	49
Img. 23 Navegabilidad.....	74

RESUMEN:

Tras la llegada del SARS Covid 19, Cuenca tuvo que enfrentarse a una crisis económica y muchas personas para subsistir generaron pequeños emprendimientos. Dentro de este marco, este proyecto propuso diseñar una plataforma web para capacitación mediante videos y una aplicación móvil para promocionar los emprendimientos, teniendo así una conexión entre las dos plataformas para que el emprendedor pueda aprender y promocionar de una manera eficaz. Para su concreción, se aplicaron criterios técnicos teóricos sobre diseño multimedia, la interfaz y usabilidad, dando como resultado una web y una app que ayudaron a que los emprendedores triunfen en el comercio electrónico.

Palabras Clave:

Virtual, multimedia, plataformas, publicidad, usabilidad, interfaz, marketing, redes sociales, videos.

ABSTRAC:

After the arrival of Sars Covid 19, Cuenca had to face an economic crisis and many people to survive generated small businesses. Within this framework, this project proposed to design a web platform for training through videos and a mobile application to promote ventures, thus having a connection between the two platforms so that the entrepreneur can learn and promote effectively. For its realization, theoretical technical criteria on multimedia design, the interface and usability were applied, resulting in a website and an app that helped entrepreneurs succeed in the virtual market.

Key Words:

Virtual, multimedia, platforms, advertising, usability, interface, marketing, social networks, videos.

Título

Diseño de una página web y una aplicación móvil para apoyar a los emprendimientos en la ciudad de Cuenca.

Problemática:

El nuevo virus Covid-19 se propagó a nivel mundial dejando a Ecuador en cuarentena obligatoria el 25 de marzo del 2020, afectando fuertemente a la economía de las personas. Debido al aislamiento obligatorio muchas empresas, locales comerciales y trabajadores informales tuvieron que cerrar o realizar recortes de personal dejando a muchos cuencanos sin empleo. La tasa de empleo inadecuado se disparó a 67,4%, según el Instituto Ecuatoriano de Estadística y Censos (INEC). Menos del 20% de los trabajadores tiene un empleo adecuado, además el 13,3% de los ciudadanos se han quedado sin empleo en Ecuador debido a la pandemia, este es uno de los efectos del Covid-19, que afronta el país. Por esta razón muchas personas tuvieron la necesidad de emprender pequeños negocios sin tener algún conocimiento previo de como llevar una empresa o como crearla, lo cual nos lleva a la siguiente pregunta: ¿De qué manera el diseño gráfico puede ayudar de una manera eficaz la activación y posicionamiento de las Pymes y emprendimientos en la ciudad de Cuenca?

Objetivo General:

Contribuir en la reactivación del comercio en la ciudad de Cuenca, en el caso de Pymes y emprendimientos, mediante el diseño de un sitio web que proporcionen capacitaciones y una app en donde se pueda tener una mayor visualización de el proyecto, y así puedan obtener una mayor oportunidad de éxito al entrar al mercado.

Objetivos Específicos:

Investigar mediante consulta bibliográfica y análisis de homólogos sobre la experiencia del usuario.

1

Diseñar un sistema gráfico multimedia que permita ayudar con la capacitación y encuentros de emprendimientos en la ciudad de Cuenca.

2

1 Introducción

En esta tesis se establece un conocimiento general de la usabilidad y experiencia de usuario de lo ¿Qué es? Y ¿Para qué sirve?, Generando una duda que con el tiempo establece un nivel de importancia muy desarrollado sobre esta temática, la cual es primordial para el desarrollo, donde su punto más crítico para su comprendiendo se encuentra en la usabilidad. Ya que este período es donde se establecen características de conocimiento sobre usabilidad y experiencia de usuario.

Hoy en día el periodo de educación es de suma importancia saber que existen nuevos métodos de aprendizaje y que nos estamos adaptando rápidamente al mundo virtual, ya que es donde se aprende a lidiar con el aprendizaje de una manera distinta. Por lo que la educación es uno de los puntos más importantes en el desarrollo de la personalidad, ya que lleva a una buena concepción de su identidad. El ambiente de aprendizaje puede ser bueno o malo dependiendo de como lo aprendes. Es de suma importancia el saber como expresar un lenguaje correcto mediante plataformas virtuales.

El buen desarrollo de las plataformas virtuales ayudan a que el aprendizaje sea más divertido e interactivo. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se utilizan precisamente como instrumentos mediadores de la interacción entre los estudiantes y los contenidos, con el fin de poder ofrecer la mayor facilidad en el estudio.

Según la Organización Mundial de la Salud (2019), una de cada seis personas que habitan en el planeta están en el rango de edad de entre 10 y 19 años. Cada día están más conectados a Internet y representan gran parte de conocimiento mediante plataformas virtuales. Las personas están comenzando a querer aprender de diferentes maneras, y una de ellas es el Internet.

La necesidad de abordar esta problemática en personajes que quieren aprender y emprender con sus negocios se extiende a diferentes edades, lo que ayudaría de alguna u otra manera a generar ingresos para ellos y al mismo tiempo a una economía local.

Por estas razones se pretende aportar a la plataforma de aprendizaje para emprendedores y microempresarios, a través de proponer un Diseño de una página web y una aplicación móvil para apoyar a los emprendimientos en la ciudad de Cuenca que ayude a los emprendedores al aprendizaje de como llevar sus emprendimientos más acordes en redes sociales.

Todo esto se llevará a cabo, debido a que en la actualidad las actividades sociales se han concentrado en su mayoría en el mundo digital, que para el emprendedor que con solo un clic pueda tener la facilidad de aprender y mejorar la calidad de su negocio o emprendimiento, y así mejorando la calidad de vida y su economía.

1.1 Plataformas digitales

El manejo de plataformas digitales, cada día llega a ser una fuente primordial para un sin fin de actividades que ayudan a los usuarios hacer las cosas más rápidas como también en la enseñanza para todas las edades. Las plataformas digitales ofrecen aplicaciones web, información al instante, maneras de enseñar rápidas sin tener que indagar demasiado, también brinda múltiples recursos para la digitalización.

(Bammel, 2017) explica que las contribuciones reales que puede aportar la tecnología de la información y la comunicación a la enseñanza y el aprendizaje aún están por descubrirse y aprovecharse completamente, entonces conociendo la tecnología más a fondo se pueden llegar a enseñar de la manera muy eficaz y aprovechar el tiempo, como sabemos hoy en día las plataformas digitales forman una parte importante en los negocios, emprendimientos, estudios.



Img. 1 Plataformas Digitales

Las plataformas digitales tienen procesos educativos que netamente eliminan el estar físicamente del estudiante en un aula, son accesibles para observar en cualquier momento a los usuarios, estudiantes entre otros, cambiando así el sistema educativo tradicional y dando a entender la eficacia y eficiencia de los nuevos modelos educativos digitales.

1.2 Espacios virtuales de aprendizaje

Al pasar el tiempo las percepciones de nivel tecnológico e industrial, van cambiando a pasos agigantados y también la educación ha evolucionado de manera comprometedora para los típicos procesos de enseñanza y sus metodologías físicas.

(Rodríguez Andino y Barragán Sánchez (2017) explica que “la necesidad de crear cursos que hagan uso de la tecnología para favorecer el aprendizaje, al servicio del proceso docente y ello con el propósito de acrecentar la motivación de los estudiantes, al mismo tiempo que ayudarlos a adquirir autonomía en su propio proceso de aprendizaje, en el que juega un papel importante las estrategias de aprendizaje que sean orientadas por el profesor y utilizadas por los alumnos.”



Img. 2 Espacios Virtuales

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se utilizan precisamente como instrumentos mediadores de la interacción entre los estudiantes y los contenidos, con el fin de poder ofrecer la mayor facilidad en el estudio, memorización, comprensión, aplicación, generalización en segundos para el usuario entonces nos da a entender claramente que el aprendizaje con una metodología virtual hoy en día, son las mejores maneras para la enseñanza de todos los usuarios que quieran tener una manera de aprender diferente y de forma más rápida con solo un teléfono móvil o una computadora y conexión a internet.

1.3 El emprendurismo y su auge en Cuenca

1.3.1 El Emprendurismo

El emprendurismo es una de las características que determina el crecimiento, la transformación y el desarrollo de nuevos sectores económicos de una región o un país, siendo el ser humano el principal pilar. (Marulanda et al., 2009, p.1)

Existen muchas razones por las que las personas deciden ser emprendedoras pero se pueden clasificar en tres grandes grupos:

1. Los luchadores:
Crean un proyecto de una manera única para poder subsistir
2. Los cazaolas:
En cualquier momento pueden tener un emprendimientos dependiendo la moda, hoy pueden tener una tienda de ropa pero mañana una agencia de viajes. (pasa mucho en los países en desarrollo)
3. Los gladiadores:
Personas que nacen para ser emprendedor y van contra todo pronóstico. (Freire, 2004)

1.3.2 El Emprendimiento

Hoy en día un emprendedor es una persona que por necesidad o por mirar una oportunidad construye o (un grupo de personas o se hace parte de ellas) para afrontar esas mismas necesidades para poder tener ingresos.

(Freire, 2004) explica que “no hace falta ser rico ni joven ni necesariamente haber pasado por la universidad para emprender, lo que se necesita y esto sí es irremplazable, es tener coraje y convicción en lo que uno quiere emprender”.

Por esta razón nos damos cuenta que muchos emprendimientos buscan personas profesionales en un tema en específico para ayudar a su emprendimiento dando relevancia que no es tan necesario sino es más de carácter para llevar a cabo su emprendimiento.



Img. 3 Emprendurismo

1.3.3 El auge del emprendimiento en Cuenca

Hoy en día Cuenca, la tercera ciudad más importante del Ecuador, nos podemos dar cuenta que el crecimiento de los emprendimientos en la ciudad de Cuenca han crecido de una manera muy rápida por la crisis que está viviendo nuestro país y más aún por la pandemia.

Los emprendimientos son muy interesantes pero no se cree que sean la solución, si observamos hoy en día si han aparecido muchos emprendimientos que basándose en la teoría se denominan los emprendimientos de supervivencia ya que es la única posibilidad que la gente ha visto para poder subsistir en medio de esta crisis para generar ingresos.



Ahora no hay una cifra exacta de cuántos emprendimientos o pymes hay registrados pero se sabe que de 5 personas 1 tiene un emprendimiento de venta de comida, ropa, accesorios, servicios entre otras. (M. Vanegas, comunicación personal, 18 de Enero del 2021).

Img. 4 Cuenca

1.4 Las Páginas Web



Img. 5 Web

1.4.1 Páginas web

La página web es un documento electrónico especialmente adecuado para la misma web, que tiene información específica de un tema en particular y se guarda en un sistema informático conectado a la red mundial de información denominada Internet, de modo que la información pueda estar visible a nivel global y cualquier persona pueda revisar. (Millenium, 2021)

Son un sistema de interfaz tecnológico muy utilizado a nivel mundial, logrando hacer que los usuarios puedan en cualquier parte del mundo con una conexión a internet buscar, visualizar, descargar y revisar cualquier tipo de información a cualquier hora en cualquier lugar.

Dando paso a estas mismas páginas web si tienen una usabilidad muy complicada, los usuarios las evitan o se van. (Gutiérrez, 2008) explica que “el diseño y usabilidad de la página web, debe ser lo más fácil de usar para facilitar totalmente la navegación.”

Para eso existe un diseñador que crea un aspecto visual y el desarrollador genera la parte técnica codificada y funcionalidad a largo plazo de una plataforma digital.

1.4.2 Tipos de páginas web de aprendizaje

Hoy en día, tenemos cuatro tipos principales de espacios virtuales de aprendizaje para gestionar la enseñanza de los usuarios y para que no solo puedan aprender de forma independiente, sino también de una manera eficaz y significativa.

- 1-eLearning : La manera de enseñar mediante la interfaz del internet utilizando medios electrónicos.
- 2-Bllearning : La manera de combinar la enseñanza presencial y no presencial.
- 3-mLearning : La manera de aprender mediante usos de dispositivos móviles a partir de canales digitales.
- 4-uLearning : El aprendizaje en el que se añaden conocimientos sin planificar, es decir, aprender de una manera de que acabas un curso y puedes seguir aprendiendo las ramas de ese tema en cualquier parte donde tú estés mediante el internet.(Moll, 2019)

Img. 6 Tipos de Web



1.4.3 Criterios para crear una página web de aprendizaje

Hoy en día existe el llamado ambiente web que es transparente para el usuario. El ambiente web no importa como lo desarrolles siempre será compatible para todos los sistemas operativos y muy fácil de utilizarlos más aún cuando es de aprendizaje.

Existían herramientas tecnológicas como páginas web con virtudes y desventajas que generan las mismas, antes el lenguaje del desarrollador de código abierto, tienen una cantidad infinita de librerías para generar espacios de aprendizaje pero no son compatibles con todas las pantallas de computadores o teléfonos móviles por su sistema operativo diferente. (M. Calvache, comunicación personal, 19 de Enero del 2021).

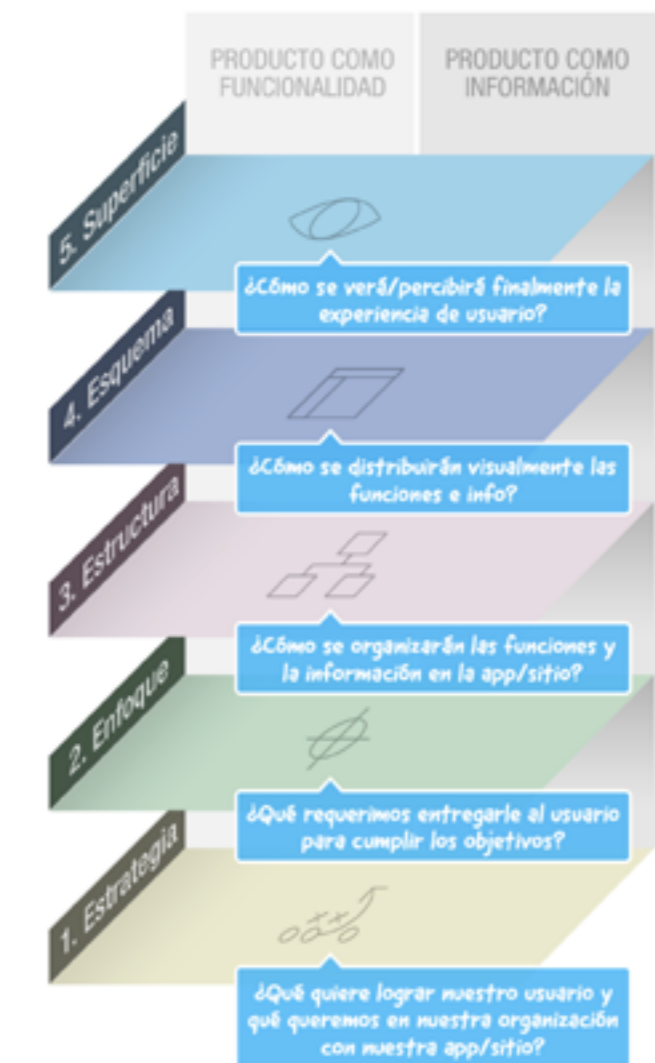
Existe una facilidad tecnológica, con un simple arrastrar o buscar un template se puede crear una página web sin ningún problema de una manera superficial, donde llega el beneficio del desarrollador:

- 1- La página genera códigos basura y hace que la página sea lenta el desarrollador elimina y genera rapidez.
- 2- Genera una base de datos de todos los usuarios.
- 3- Tener facilidad en las compras.
- 4- Saber datos de tus clientes para enviar notificaciones de publicidad.

Al conocer que el usuario debe poder acceder y utilizar una página web de aprendizaje lo mas fácil posible, de esa manera entra el desarrollador que hace que el usuario pueda tener la navegación lo más rápido posible y sin impedimento para llegar a su objetivo que es aprender.

Los 5 niveles de evolución de una experiencia de usuario

CADA UNA CUENTA CON LAS DIMENSIONES DE FUNCIONALIDAD E INFORMACIÓN. SE LEEN DE ABAJO HACIA ARRIBA ↑



Img. 7 Niveles de Web

1.5 App Móvil

1.5.1 Aplicación Móvil

Las aplicaciones móviles son aplicaciones de software diseñadas específicamente para dispositivos móviles y tabletas. Las aplicaciones móviles son uno de los segmentos del marketing móvil que más rápido ha ido creciendo en los últimos años esto se puede deber a que actualmente la mayoría de los teléfonos con el modelo más básico ya son Smartphone que tienen la capacidad de descargar aplicaciones externas.(Marketing, M. (2011)

1.5.2 Categorías de apps

Existen varios tipos de apps móviles, cada una sirve para diferentes usos. Las apps se clasifican en:

- 1.App nativas : Una aplicación nativa es la que se desarrolla de forma específica para un determinado sistema operativo.
- 2.Web app : Una aplicación web o webapp es la desarrollada con lenguajes muy conocidos por los programadores, como es el HTML, Javascript y CSS.
- 3.Web app nativa: es una combinación de las dos anteriores, recoge lo mejor de cada una de ellas. (López, 2015)



Img. 8 Funciones

1.5.2.1 Según el entorno en el que se ejecutan

Marketing, M. (2011) explica que “Técnicamente podemos diferenciarlas en base al entorno en el que se ejecutan:

- Funcionamiento de la app en sistemas operativos móviles nativos como Apple iOS, Google Android, Windows Mobile, Blackberry OS, Samsung Bada o Symbian, entre otros. Estos entornos llegan habitualmente preinstalados en los terminales.
- Funcionamiento de la aplicación en “web” móvil, dando lugar a las Aplicaciones Web o Web apps y ejecutándose desde el propio navegador del dispositivo. La ventaja de las aplicaciones “en web” es que pueden ser instaladas en distintos sistemas operativos, aunque con un menor rendimiento y menor aprovechamiento de las capacidades técnicas en determinadas situaciones.
- El funcionamiento de la web app nativa se desarrolla en lenguajes propios como Java/J2ME, BREW, Flash Lite o Silverlight. La principal ventaja es que, a pesar de estar desarrollada con HTML, Java o CSS, es posible agrupar los códigos y distribuirla en app store.

1.5.2.2 Con base a las funcionalidades

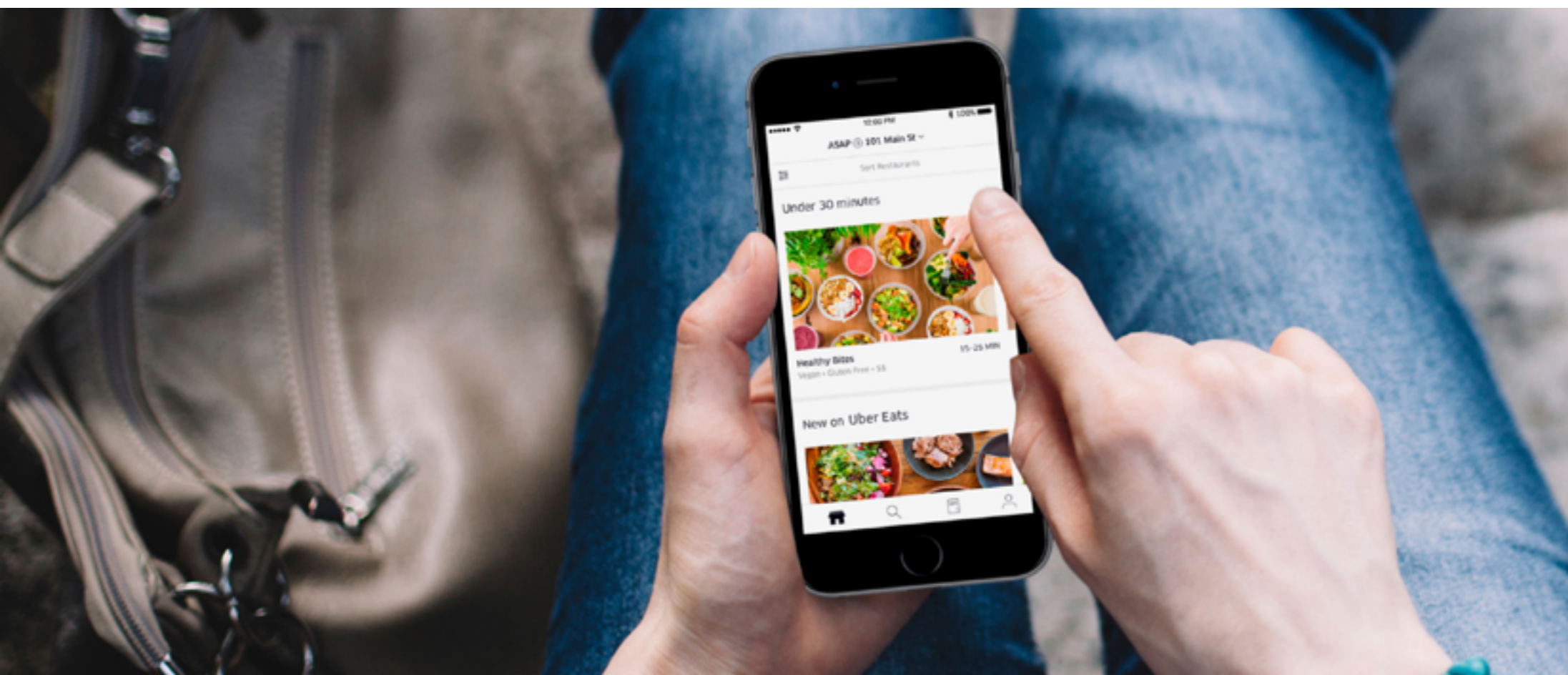
Las funcionalidades que ofrecen las apps son muy diversas y cada día se inventan nuevos usos que activan o promueven nichos de comercio nunca imaginados, lo que nos hace especular que nos encontramos con un futuro digital por revelar. En las aplicaciones tenemos varias categorías para todo tipo de usuarios, se subdividen en :

Comunicaciones, Multimedia, Juegos, Productividad ,Viajes , Compras, Utilidades, Entretenimiento ,Bienestar.



Img. 10 Delivery

Img. 9 Delivery app



1.5.3 Beneficios que ofrecen las aplicaciones móviles

Los usuarios con la llegada de las apps a sus dispositivos móviles han obtenido varios beneficios llevando así la utilización de su Smartphone a otros niveles, como pudimos observar existen varias categorías de apps, en este caso nos centraremos en las aplicaciones de compra es decir :

El e-commerce proviene de una iniciativa llamada el e-business, que se centra alrededor de una serie de transacciones individuales de negocios que utilizan las apps como medio de intercambio, incluyendo transacciones de negocio a negocio y de negocio a consumidor. (Echenique, 2015)

Además Marketing, M.(2011) explica que de tener la posibilidad de establecer una comunicación más directa con sus clientes, debido a las notificaciones que nos otorgan los Smartphone, generando así estímulos de compra o una fidelización de la marca, ya que el móvil permite a la marca establecer un nuevo canal de venta directa e inmediata las 24 horas del día.

1.6 Diseño centrado en el Usuario (DCU)

1.6.1 Diseño centrado en el usuario

El diseño centrado en el usuario es una filosofía y un proceso de desarrollo que coloca las necesidades y características del usuario en el centro de cada etapa del diseño.

Generalmente, en el entorno donde se utilizan los productos, los usuarios deben participar en el proceso de diseño, que es una evolución natural del campo DCU. El usuario se convierte en el eje central del desarrollo del proceso. Su participación ha traído productos más eficaces, eficientes y seguros, y ha contribuido a la aceptación y el éxito de los productos.

Estas etapas suelen incluir la investigación y el análisis, el diseño y la evaluación de los usuarios, es un proceso iterativo, pues cada etapa recibirá retroalimentación de los usuarios para mejorar y adaptarse a los elementos diseñados hasta el momento. (Garreta & Mor, 2018)

1.6.2 Etapas del DCU

En el proceso DCU, podemos distinguir las siguientes etapas:

- Planificación/Investigación
- Diseño/Prototipado
- Evaluación
- Implementación
- Monitorización

1.6.3 Affordance

El concepto de 'affordance' fue introducido en el contexto del diseño de productos por Norman, quien lo define como aquellas propiedades perceptibles del objeto que determinan cómo puede ser usado. Es decir, aquellas propiedades que le confieren un aspecto auto explicativo, haciendo obvio y explícito cómo debe ser usado y con qué objetivos. (Hassan Montero, 2015, p.15)

Norman pone el ejemplo de un objeto cotidiano como muestra de 'affordance': "Pensemos en unas tijeras: incluso si nunca has visto o usado unas antes, puedes ver que el número de posibles acciones es limitado. Los agujeros están claramente para introducir algo, y las únicas cosas lógicas que se ajustan son los dedos. Los agujeros son auto explicativos: permiten introducir los dedos. El tamaño de los agujeros limita los posibles dedos a introducir: el agujero grande permite varios dedos, el agujero pequeño sólo uno." (Hassan Montero, 2015, p.15)

Haciendo referencia al ejemplo anteriormente visto podemos llegar a la conclusión que affordance en las plataformas digitales sería realizar un espacios virtuales intuitivos de cómo navegar dentro del sitio sin generar problemas de navegación al usuario.

Img. 11 DCU



1.6.4 Diseño web centrado en el Usuario

El diseño web centrado en el usuario se caracteriza por asumir que todo el proceso de diseño y desarrollo del sitio web debe ser determinado por los usuarios, sus necesidades, características y objetivos. Es decir facilitar la navegación de los usuarios dentro del sitio.

Diseñar sin conocer las necesidades del usuario, es una manera muy efímera de producirla; al mismo tiempo no podemos pensar en un criterio sólo con diseñar, debemos tener en cuenta que el DCU también trabaja un desarrollador que hace que la codificación y la misma página funcione de la manera más eficaces, para el eje central que es el usuario.



Img. 12 Diseño centrado en el usuario

1.6.4.1 ¿Cuándo se aplica el diseño centrado en el usuario?

Todo diseño siempre tiene que ser orientado a la experiencia de usuario es por eso que es muy importante trabajar con diseñadores que se especializa en el área el Ux (Experiencia de Usuario).

Según el diseñador Hidalgo Considero que todo diseño tiene que estar centrado en el usuario porque al final del camino son los que van a darle uso a tu aplicación o a la página web, un diseño que no esté centrado en el usuario es un diseño que no va a atender las necesidades de tu cliente o no atender la necesidad del potencial consumidor del producto. (D. Hidalgo, comunicación personal, 19 de enero de 2021).

Entonces el DCU se va aplicar siempre. En nuestro caso de Plataformas Digitales debe estar siempre presente ya que el eje principal es nuestro usuario.

1.7 Interfaz de Usuario



Img. 13 Intefáz

1.7.1 La Interfaz

La interfaz es fundamental en toda aplicación y/o sitio web. Es la responsable de transmitir o hacerle saber al usuario lo que es capaz de hacer el producto.

En la actualidad gran parte de la información se encuentra digitalizada, por esto los usuarios (en su mayoría inexpertos) se enfrentan a interactuar con productos de software permanentemente. (Albornoz et al., 2017)

1.7.2 IU

La Interfaz de Usuario (IU) , de un programa es un conjunto de elementos hardware y software de una computadora que presentan información al usuario y le permiten interactuar con la información y con el computador.

También se puede considerar parte de la IU la documentación (manuales, ayuda, referencia, tutoriales) que acompaña al hardware y al software. (Goméz, 2012)

Si se diseña bien la IU, el usuario que esté navegando por una página encontrará de una manera eficaz la respuesta. Si esto no llega hacer así será muy comprometedor ya que el usuario se frustra y se va.

1.7.3 Modelos de Interfaz

- 1. Modelo del usuario:** El usuario tiene su visión personal del sistema y quiere que se comporte de cierta manera. Puede estudiar el modelo realizando pruebas de usabilidad, entrevistas o comentarios para comprender el modelo de usuario.
- 2. Modelo del diseñador:** Los diseñadores combinan las necesidades, las ideas, los deseos y los materiales de los usuarios que los programadores pueden utilizar para diseñar productos de software. Es un intermediario entre los dos.
- 3. Modelo del desarrollador:** Los conocimientos incluyen la plataforma de desarrollo, el sistema operativo, las herramientas de desarrollo y especificaciones.

Img. 14 Modelo Intefáz



1.8 Homólogos

Homólogos

Etsy

Nombre:	Etsy
Función:	La nueva app de Etsy es una app hecha para los amantes de lo hecho a mano. Se trata de ver, comprar y sobre todo descubrir objetos de la mano de miles de creadores
Forma:	Etsy permite búsquedas infinitas, creación de lista de aquello que te gusta y comprar inmediatamente el producto.
Tecnología:	Aplicación Móvil
Ventajas Competitivas:	Etsy es un punto de encuentro para diseñadores y amantes de las creaciones de autor y de lo hecho a mano.

Nombre:	Khan Academy
Función:	Es una organización sin fines de lucro con la misión de ofrecer educación gratuita de primer nivel, para cualquier persona en cualquier lugar.
Forma:	Khan Academy es una plataforma web para aprender a través de videos y materiales como cálculo, álgebra, química, biología, astronomía, finanzas etc. Con muchos ejercicios prácticos sobre todo en matemáticas y con evaluaciones y estadísticas de cada alumno.
Tecnología:	Página Web
Ventajas Competitivas:	Es gratuita



Nombre:	LearnVest
Función:	Learnvest ofrece clase sobre finanzas a muy buen precio, LearnVest también tiene clases gratuitas de cómo desarrollar mejores hábitos económicos y cómo administrar tu dinero.
Forma:	Lanza aplicaciones gratuitas para iPhone y iPad que ayudan a los usuarios a realizar el seguimiento de sus gastos y objetivos financieros.
Tecnología:	Aplicación Móvil
Ventajas Competitivas:	Etsy es un punto de encuentro para diseñadores y amantes de las creaciones de autor y de lo hecho a mano.

LV LEARNVEST

1.9 Entrevistas

Entrevista Estructurada

Eco.Carlos Vanegas

Docente de la Universidad del Azuay

-En qué magnitud cree que el covid ha afectado a la economía cuencana?

El Ecuador atraviesa por un decrecimiento de un 10 %, es decir que la producción del país ha decrecido, menos producción, más desempleo , más inseguridad ,más pobreza.

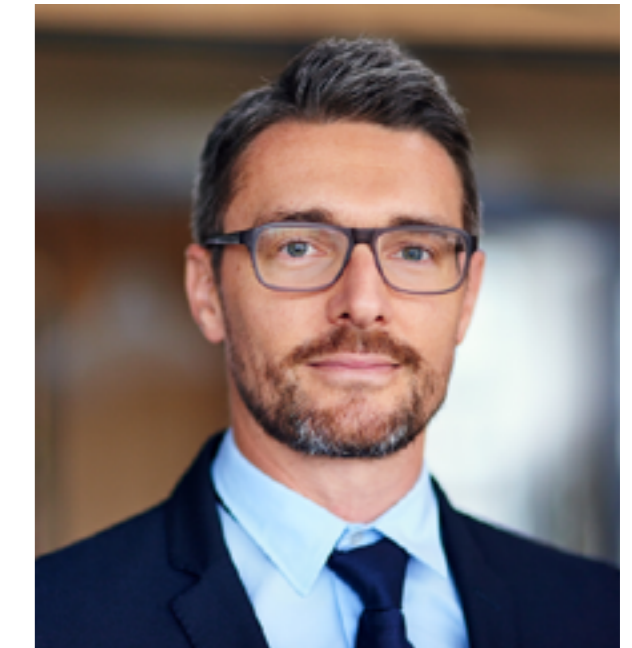
Hay un indicador de inflación llamado deflación significa que tenemos una economía estancada, las tasas de desempleo han crecido en el año 2017 era el 4% y hoy en día tenemos un 6% , las tasas de interés han aumentado y la deuda pública ha crecido más de 20 mil millones de dólares. El índice de pobreza también ha crecido en el año del 2017 de 21 ecuatorianos de cada 100 eran pobres y para este año 2020 esta cifra subió a 31 ecuatorianos de cada 100 son pobres.

¿Cómo cree que los emprendimientos pueden ayudar a la economía Ecuatoriana ?

Los emprendimientos son muy interesantes pero no se cree que sean la solución, si observamos hoy en día si han aparecido muchos emprendimientos que basándonos en la teoría se denominan los emprendimientos de supervivencia ya que es la única posibilidad que la gente ha visto para poder subsistir en medio de esta crisis para generar ingresos.

¿Ud conoce cómo ha visto el crecimiento de emprendimientos o pymes en la ciudad de Cuenca?

El crecimiento de los emprendimientos en la ciudad de cuenca han crecido de una manera muy rápida, y esto se llama los emprendimientos de supervivencia, ahora no hay una cifra exacta de cuántos emprendimientos o pymes hay registrados pero se sabe que de 5 personas 1 tiene un emprendimiento de venta de comida, ropa, accesorios, servicios entre otras.



Img. 15 Persona Entrevista 1

Antes de sacar un emprendimiento que puntos importantes ud recomendaría

Las estrategias genéricas de porter, es decir: Para que un emprendimiento tenga posibilidades de éxito puede optar por estas posibilidades:

1. Tener un emprendimiento con un producto o servicio con la acción diferenciadora.
2. Si tu vendes algo típico no estás vendiendo nada.
3. Elemento diferenciador
4. Delimitar tu target (segmento de mercado)
5. Liderar costos (dependiendo)

Qué pasa con los emprendimientos hoy en día ?

Existen beneficios a los emprendimientos que recién empiezan , con créditos, no cobro de impuestos entre algunas otras cosas más cuando registras en las diferentes entidades existentes , pero si nos damos cuenta este problema, los emprendimientos deben tener una planificación de los gobernantes, estados que deben tener un plan económico, para que así los emprendimientos puedan salir adelante ayudando también a la economía.

Dis. Marcos Calvache

Desarrollador de plataformas Digitales

Un diseñador crea aspecto visual y el desarrollador genera la parte técnica codificada y funcionalidad a largo plazo de una plataforma digital.

Existen herramientas tecnológicas con virtudes y desventajas, antes los lenguajes de desarrollador de código abierto que tienen una cantidad infinita de librerías para generar espacios de aprendizaje y demás no eran compatibles con todas las pantallas de computadores o teléfonos móviles. Hoy en día existe el llamado ambiente web que es transparente para el usuario. El ambiente web no importa como lo desarrolles siempre será compatible con todos los sistemas operativos.

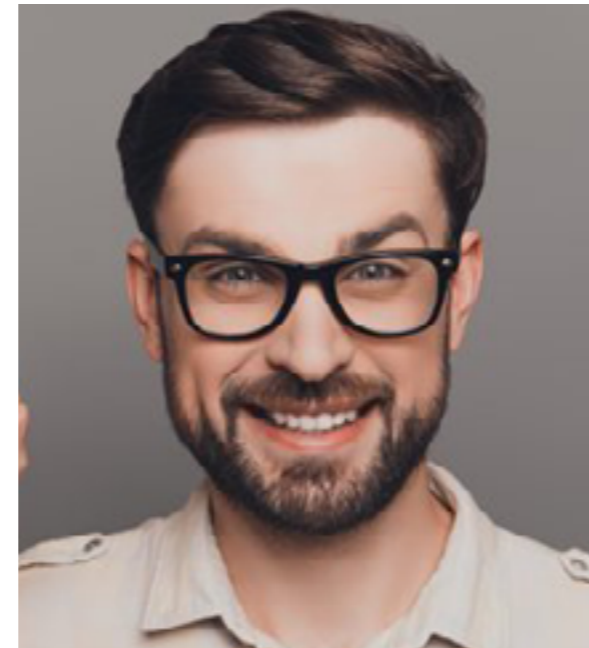
Existe una facilidad tecnológica, con un simple arrastrar o buscar un template se puede crear una página web sin ningún problema de una manera superficial, donde llega **el beneficio del desarrollador:**

1- La página genera códigos basura y hace que la página sea lenta el desarrollador elimina y genera rapidez.

2- Genera una base de datos de todos los usuarios.

3- Tener facilidad en las compras.

4- Saber datos de tus clientes para enviar notificaciones de publicidad.



Img. 16 Persona Entrevista 2

El generar una aplicación debes conocer el valor agregado que vas a ofrecer a tu público, generando promociones, estrategias, entre otras para tener éxito.

Hoy en día tenemos una tecnología muy avanzada, podemos crear con solo un desarrollador llamado Ionic para las dos plataformas más usadas a nivel mundial que es IOS y Android generando rapidez en el tiempo de creación.

Lic. Daniel Hidalgo

Licenciado en Informática

¿Qué es lo más importante al momento que vamos a desarrollar una aplicación?

desde mi punto de vista una de las cosas más importante como contratista es saber identificar problemas y necesidades de los clientes, y lo segundo más importante es trabajar la utilidad para determinar si verdaderamente lo que le va a plantear es algo que va a ser rentable a corto mediano o largo plazo para este cliente y en el momento que pueda hacer un planteamiento razonable y sincero.

¿Cual es la relación que se lleva a mano con el diseñador al momento de la creación de una app?

En términos generales los diseñadores siempre tienen que entender un poco acerca de qué representa plasmar el desarrollo el diseño a nivel de desarrollo y el desarrollador también tiene que generar una especie de retroalimentación con el diseñador este respecto a los diseños planteados en qué sentido en el sentido de que si el diseño no es factible para los plazos de entrega que se tienen previsto el presupuesto que se tiene signado por un proyecto hay que replantear lo que se está presentando porque o bien te vas a quedar sin presupuesto y no vas a poder cumplir o concretar el trabajo. el desarrollador solamente se va a limitar a darle marcha o materializar todo lo que el diseñador le plasme, entonces el diseñador generalmente trabaja de forma independiente y el desarrollador tiene que ir supervisando y evaluando si lo que se hace es factible hacerlo para el proyecto y si va acorde al presupuesto.

-Alguna recomendación al momento de desarrollar una página web o app móvil?



Img. 17 Persona Entrevista 3

Pienso que la recomendación más importante que yo le daría a cualquier desarrollador y a cualquier diseñador en sincerarse respecto a los tiempos de entrega en cuanto a los presupuesto que se establezca ya que de esto de verdad depende en gran medida la calidad del servicio que estamos haciendo de nada te sirve por ejemplo cobrar \$100 por una página web cuando realmente hacer una página web retiró una cantidad de horas de trabajo que no van a pagarse con los \$100.

¿Qué beneficios pueden obtener las empresas al crear una aplicación o una página web?

Los beneficios que pueden tener la gente cuando crean una aplicación o página web creo que o considero que son muchísimos pero para sintetizar un poco la respuesta considero que el más importante es penetrar un mercado que anteriormente no penetrado y abrirte en este mercado

Todo diseño siempre tiene que ser orientado a la experiencia de usuario es por eso que es muy importante trabajar con diseñadores que se especializa en el área el Ux, considero que todo diseño tiene que estar centrado en el usuario porque al final del camino son los que van a darle uso a tu aplicación o a tu página web, un diseño que no esté centra en el usuario es un diseño que no va a atender las necesidades de tu cliente o no atender la necesidad de potencial consumidor de tu producto.

CAPÍTULO 2

Programación

2.Programación

2.1 Segmentación del mercado

Geográficas:

País: Ecuador
Ciudad: Cuenca
Provincia: Azuay
Zona: Urbana

Demográficas:

Usuario 1 : Emprendedores que quieren aprender mediante una página web sobre manejo de redes sociales sobre diseño.

Género: M-F
Edad: 18 - 40
Ocupación: Estudiantes, profesionales
Educación: Secundaria, 3re Nivel
Estado Civil: Solteros,casados
Estatus: Media, alta
Etnia: Mestizos

Psicográficas

Personalidad:

Buscadores de novedades, aprendiz, les gusta viajar.

Intereses:

Familia, educación, trabajo.

Estilo de vida:

Lleva una vida muy activa, pertenece a la clase social media y tiene aspiraciones

aciones a generar ingresos de una manera potencial. Parte de esto significa comenzar a potencializar un emprendimiento.

Demográficas:

Usuario 2 : Usuarios que adquieran los productos o servicios de los emprendimientos que están publicados en la aplicación móvil.

Género: M-F
Edad: 16 - 40
Ocupación: Estudiante, Profesional
Educación: Secundaria, 3re Nivel
Estado Civil: Solteros,casados
Estatus: Media, alta
Etnia: Mestizos

Psicográfica:

Personalidad: Experimentador, audaz, milenials.

Intereses: Arte y creatividad, Ocio, Tecnología, música.

Valores: Responsabilidad,independencia, eficiencia, optimismo, juventud.

Hobbies:


Comprar por internet, vender, observar cursos, deporte.

Estilo de vida:

Lleva una vida muy activa, pertenece a la clase social media , tiene una economía estable y le gusta investigar de productos que están en venta en línea.

2.2 Persona Design

" Quisiera conocer nuevos lugares o nuevos productos dentro de la ciudad "



Perfil: Joaquín Chiriboga, 26 años, Cuenca, Padre de una hija, Guardia de Centro Comercial.

Habilidades en negocios: Internet (★★☆☆), Redes Sociales (★☆☆☆), Contabilidad (★★★★), Ventas Online (★☆☆☆), Tecnología (★★★★).

Biografía: Joaquín es un padre soltero de una niña de 5 años de edad que trabaja todo el día como guardia de seguridad en un centro comercial de la ciudad, todos los domingos sale a comer en familia con su hija pero esta cansado de recurrir a los mismos restaurantes de siempre le gustaria conocer nuevos lugares para visitar

Actividades Favoritas: Cocinar, Salir a pasear con su hija, Escuchar música.

Objetivos: Pasar más tiempo con su hija, Conseguir otro trabajo con horario mas flexible, Viajar por todo el Ecuador.

" tengo mi emprendimiento varios meses y mis redes sociales no se ven atractivas, ni mis seguidores suben "



Perfil: Adrián Ramírez, 18 años, Cuenca, Vive con sus padres, Estudiante Universitario.

Habilidades en negocios: Internet (★★★★), Redes Sociales (★★☆☆), Contabilidad (★☆☆☆), Ventas Online (★☆☆☆), Tecnología (★★★★).

Biografía: Adrian es un joven universitario de 18 años de edad dueño de un emprendimiento de venta de camisetitas personalizadas en el cual trabaja para obtener ingresos extras, es una persona extrovertida, sociable y amigable. Le gusta leer en sus tiempos libres sobre temas de su interés.

Actividades Favoritas: Leer, Jugar Fútbol, Salir con su novia.

Objetivos: Obtener ingresos extras, Sacar su emprendimiento adelante, Vender su marca de ropa a nivel Nacional, Graduarse de la Universidad, Realizar un Master al terminar la universidad.

2.3 Partidos de Diseño

2.3.1 Forma

Soporte

Para este tipo de producto es primordial el desarrollo neto de usabilidad fácil e intuitivo para el usuario. Se recomienda que la página web tenga la mayor interactividad y facilidad al momento de ser usada, de tal forma que el usuario que quiera aprender pueda visualizar el material en cualquier dispositivo móvil. También, de la misma manera, en la creación de la aplicación móvil que permita al usuario esa visualización inmediata de su negocio.



Img. 18 Partidos de diseño

Tipografía

Luego del análisis tipográfico la mayoría de las páginas de enseñanza emplean tipografía sin serifa para el texto del cuerpo de la página, ya que resulta más legible en la pantalla y da la sensación de páginas modernas. Esta tipografía es muy recomendable por ser limpia, legible y versátil sin resultar aburrida. En este caso nosotros decidimos por dos tipos la couture bold para títulos y la gordita con la variante de grosores.

Para los textos corridos se recomienda usar tamaños desde los 18 hasta 24 puntos. En los títulos o encabezados se puede aumentar considerablemente el tamaño de acuerdo a criterios de funcionalidad

Cromática

El color es muy importante en varios sentidos al momento de diseñar. Pero tenemos que tener en cuenta que no solo es lo estético sino que es una cuestión simbólica y semántica. La línea cromática que será usada se enfoca en persuadir emocionalmente al usuario de una manera sutil.

La escala cromática principal estará conformada por colores fríos (azul y blanco), es la mejor opción para aprender temas un poco complicados. El color azul se puede utilizar para ayudar a mejorar la comprensión de lectura. En general, es un color relajante y calmante, los tonos más claros son más amigables para la vista, mientras que los más oscuros son más sobrios y serios.

Videos explicativos (Página web)

Los videos explicativos son muy importantes y de punto clave para la página web creada con el fin de educar a los usuarios quienes tengan ese fin de aprender sobre cómo manejar su emprendimiento en redes sociales con tips, ayuda entre otras más. Si bien es un medio donde la gente aprende de una manera mucho más rápida, se tiene que manejar un dinamismo creativo. Por lo tanto una página web sin videos no se considera como opción.

2.3.2 Función

Los productos finales serán una página web y una aplicación móvil que por un lado permita a los usuarios aprender de una manera de tips sobre como manejar un emprendimiento en redes sociales mediante videos de aprendizaje que estarán situados en la página web y se podrán observar en cualquier dispositivo smart con conexión a internet.

Por otro lado, la app estará enfocada en que puedan mostrar al público sus emprendimientos de una manera inmediata, tendrán su calificación y recomendaciones en base a otros usuarios que ya han adquirido esos productos o servicios de los emprendimientos.

Estos productos tendrán la información de manera clara e intuitiva, de tal forma que los usuarios puedan tener un aprendizaje intuitivo y a la vez poder publicar sus emprendimientos en la app de una manera que garantice que ese mismo aprendizaje funciona para ayudar a que sus emprendimientos tengan mayor visualización en redes sociales. Como método de garantizar estos puntos se utilizará la potencia de la forma (recursos de diseño) para mostrar al usuario de una manera intuitiva y clara todos los servicios que ofrece la plataforma.



2.3.3 Tecnología

2.3.3.1 Página web

Con respecto a la tecnología se pretende que dentro de la página web sea una plataforma de aprendizaje y enseñanza para los usuarios, y a su vez que los mismos usuarios que se educan dentro de la página web se dirijan al uso de la aplicación para ahí publicitar sus negocios o emprendimientos.

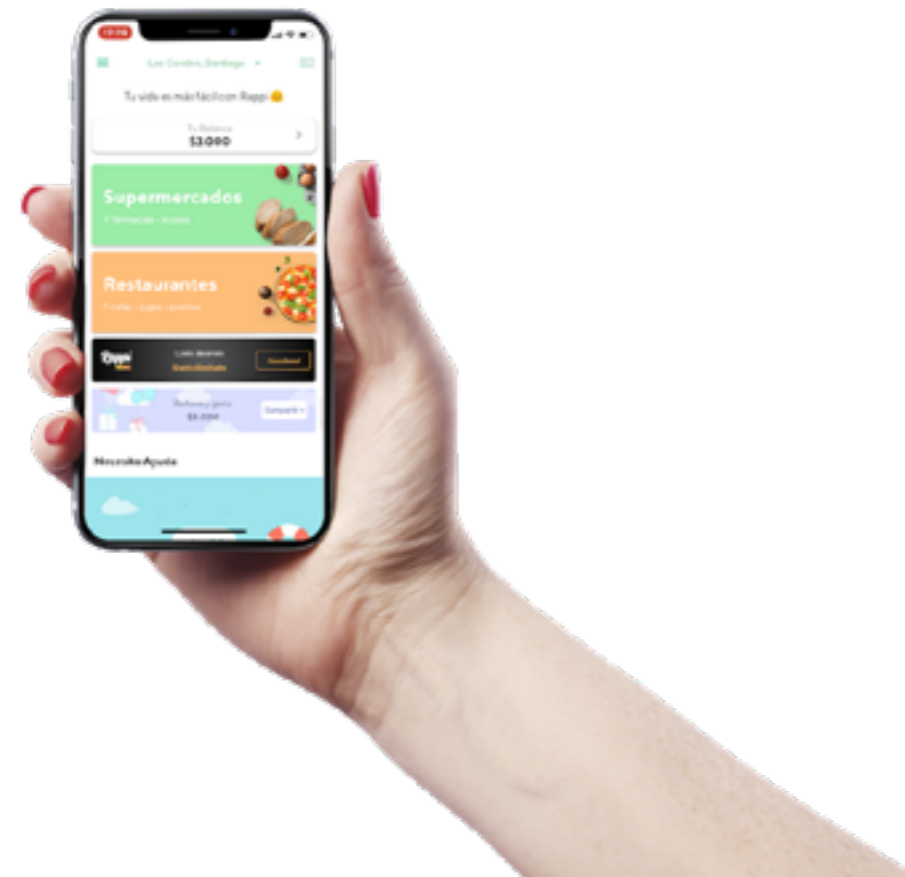
Para la creación de esta Página web se usarán los siguientes softwares:

Wordpress

Adobe Illustrator

2.3.3.2 Aplicación móvil

Con respecto a la tecnología se pretende que dentro de la aplicación móvil conociendo que es un producto meramente digital, sea utilizado en todos los dispositivos móviles con sistemas operativos como IOS, ANDROID. Medios digitales, software Adobe xd, Adobe Ilustrador, Adobe Photoshop.



Img. 19 Tecnología

2.4 Plan de Negocios

2.4.1 Plan de negocios (Página web)

Producto

El producto consiste en una página web que permite a los usuarios una plataforma de aprendizaje y enseñanza sobre cómo manejar sus emprendimientos en redes sociales con tips, recursos entre otros que aprenderán en esta página.

Precio

La página web será gratuita para los usuarios, pero ¿Cómo vamos a solventar esta misma página?, va de la mano con nuestra aplicación móvil, ya que al momento que los usuarios registren sus emprendimientos y se publiquen la publicidad saldrá en las dos plataformas.

Plaza

Este producto se puede encontrar en la misma web con un dominio para entrar en cualquier explorador con conexión a internet.

Promoción

La promoción de la aplicación se realizará mediante redes sociales principalmente en Instagram y Facebook. Se realizará una animación en la cual se basará en una comparativa de una página de instagram sin llevarla adecuadamente, sin seguidores ni interacciones, después de eso se mostrará el rediseño de la misma y se mostrará como seguidores e interacciones empiezan a subir.



Img. 20 Plan de Negocios

2.4.2 Plan de negocios (Aplicación Móvil)

Producto

El producto consiste en una aplicación móvil (app) que permite ofertar emprendimientos para la venta de un sin fin de variedades como comida, artesanías, objetos, etc. Cada emprendimiento tendrá su valoración y comentarios de la gente que ya haya adquirido sus compras.

Precio

El costo de la aplicación será gratuita al momento de la descarga, pero dentro de la aplicación tendrán opciones de paga para publicitarse dentro de la app y tener una mayor relevancia y aparecer en la página web, los precios irán desde los \$5 hasta los \$20, el costo dependerá del tiempo que el usuario esté dispuesto a pagar por ser el emprendimiento relevante.

Plaza

La aplicación se podrá encontrar en las tiendas de apps como son la app store y google play de forma gratuita.

Promoción

Se realizará una campaña publicitaria en Facebook e Instagram. Esta nos brindará información acerca del uso de la plataforma y de los servicios que estarán disponibles. Se realizará una producción audiovisual publicitaria que ayudará a mostrar de mejor manera el uso de la app.

En el caso del video, se realizará a un usuario donde esté sentado y con su celular en mano, cuál él tiene un emprendimiento y lo va a publicar, y viendo que es muy fácil de hacerlo. También videos pequeños de personas que han tenido emprendimientos y los han publicado en la app y han tenido buenos comentarios del mismo.

Estos vídeos durarán entre 10 y 15 segundos, y serán realizados tanto para post como para historias.

En el caso de la fotografía, se optará por capturar momentos de personas con sus emprendimientos promocionando y dando realce al mismo. Como también en las fotografías tomadas a gente que ha promocionado sus emprendimientos en la app, pondremos frases que resaltan que la aplicación les ayudó a crecer y hacerse más conocidos en el medio de las redes sociales.

Img. 21 Promoción



CAPÍTULO 3

Ideación

3. Ideación

En este capítulo se planteará lo que será el desarrollo y creación gráfica de los productos finales, por lo que cada idea será planteada con su máximo análisis como la arquitectura, cromática, funcionalidad entre otras más, dando así, paso a los productos finales con sus mejores atribuciones.

El objetivo principal de estas propuestas es mostrar una aplicación interactiva y una página web interactiva conectando entre sí para impulsar a emprendedores y sus emprendimientos.

Puntos importantes de partidos de diseño tenemos:

En la función:

Usabilidad: Fácil e intuitivo, interactivo y multimedia.

En la Forma:

Tipografía: Sin serifa ,
Iconografía, Fotografía, Ilustración.

Cromática:

Escala de azul a Blanco

En la Composición:

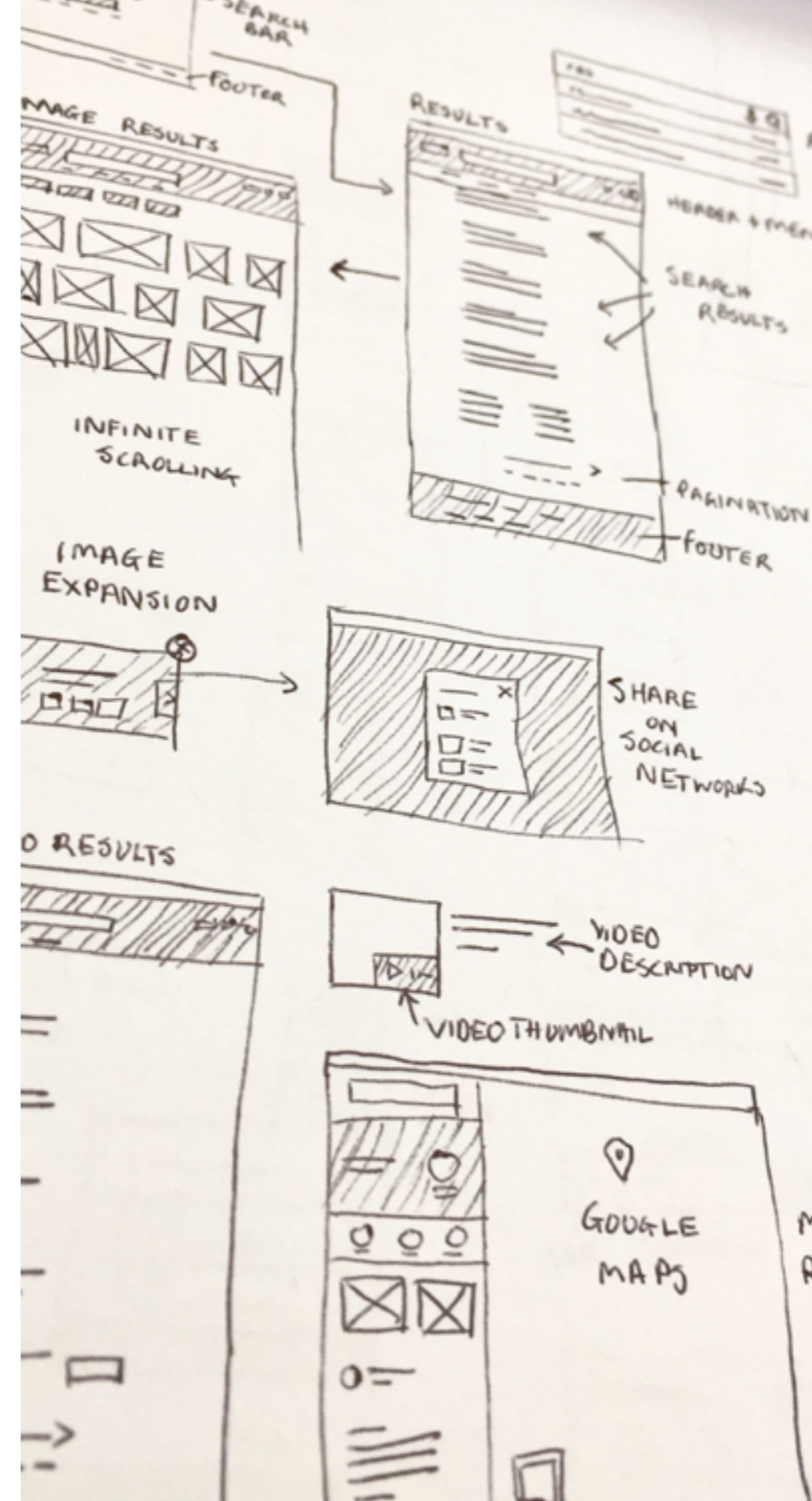
Diagramación, Flujo, arquitectura

En la Tecnología:

Horizontal, mixta , versatilidad,
rapidez , interfaz

3.1 Generación de Ideas de la Página web

Para la creación de 6 ideas para la página web se llevó a cabo de manera igualitaria con un diagramación con puntos vitales para la elección es decir a cada una de las ideas le dimos un identificador en este caso se puede observar blog web, elegimos por ti, entre otras, su descripción, su ventaja y desventaja, el plus, cromática y tipografía ya que esto nos ayuda con mejores características al momento de la elección.



3.1.2 Conversatorio con Experto para elección de ideas

Para plantear y seleccionar más acorde las ideas finales, tuvimos la oportunidad de hacer un zoom con el Dis. Marcos Calvache, que luego de cada explicación sobre las ideas que realizamos, nos supo guiar por cuáles serían las ideas más óptimas.

La usabilidad web es el grado de facilidad de uso que debe tener la web para los usuarios que entran e interactúan con ella y sus ideas fomentan esa misma teoría, también una web con una buena usabilidad es aquella que permite a los usuarios una interacción sencilla, intuitiva, agradable y segura. (M. Calvache, comunicación personal, 19 de Enero del 2021)

Img. 22 Bocetación

3.2 Ideas finales de la Página web

Ideas Generadas



BLOG WEB

01 IDEA

EL PLUS
El tener experiencias de usuarios descriptas para que otros puedan ver si les ayuda o no los cursos.

CROMÁTICA
[Icon: Three vertical bars]

TIPOGRAFÍA
Sin serifa
Poppins y su familia

Blog web tendrá su diseño de interfaz con diversidad de usuarios, al momento que el usuario visualice los cursos, podrá leer en base a blogs más valorados lo que si el le puede ayudar más en su emprendimiento, leyendo las experiencias de otros usuarios.
Ventajas: Los usuarios se sentirán más identificados con las experiencias de los usuarios que han optado por distintos cursos.
Desventajas: Lo gente no se identifique o no este duocedo con la utilización de los distintos blogs de cada usuario.



CERTIFÍCATE

04 IDEA

EL PLUS
La certificación que hace más grande tu portafolio.

CROMÁTICA
[Icon: Four vertical bars]

TIPOGRAFÍA
JT Morris y su familia

Certificados entregables para los usuarios que acaban los cursos con sus publicaciones y alcanzan una cierta cantidad de respuestas a sus publicaciones en la misma página.
Ventaja: La gente tendrá mayor recompensa con un curso que se ofrece con certificado.
Desventaja: Los certificados no tiene una validez de un 100% en cualquier empresa o institución.



PUBLICACIÓN DEL DÍA

02 IDEA

EL PLUS
La bidimensionalidad al momento de interactuar con la página, formas, fotografía, mensaje etc.

CROMÁTICA
[Icon: Five vertical bars]

TIPOGRAFÍA
JT Morris y su familia

La publicación del día nos lleva a que el usuario al momento de ingresar pueda ver las publicaciones más valoradas de la semana, es decir todas las días en una hora específica debes tener publicado ya tu trabajo final del curso que formato para que otros usuarios que entren el siguiente día puedan observar y llevarlo a sus redes sociales entre otros.
Ventajas: La publicaciones se ven en las paginas de otros usuarios al momento de ingresar por primera vez y se motivan a realizar ya que con eso mostrarán sus emprendimientos de manera suel.
Desventajas: La manera de estar día a día con la supervisión de la página.



ELEGIMOS POR TÍ

03 IDEA

EL PLUS
Tiene una interactividad llamativa y va apareciendo de acuerdo a lo que el usuario haga con el scroll.

CROMÁTICA
[Icon: Five vertical bars]

TIPOGRAFÍA
JT Morris y su familia

Elegimos por ti es una pregueta en la cual el usuario al momento de ingresar a la página web, y registrarse puede optar por responder una encuesta netamente para que el curso le diga que es lo que más necesita saber como primer punto para empezar a tomar los cursos de acuerdo a sus necesidades.
Ventajas: Las preguntas son netamente concretas que el usuario va a poder responder en base a lo que está buscando.
Desventajas: Que el usuario quiera de una manera rápida ver cursos y responder lo que el quiera sin tener un poco de conciencia.

3.2.1 Idea final de la Página Web

APRENDE Y GANA

La página web tendrá un diseño gamificado, con el proceso de interactividad al entrar al curso y al el usuario lo acaba y lo publica, gana esa gamificación que pueda ser ocupada en la aplicación. El diseño de interfaz tendrá un desplazamiento con interactividad al momento de haber scroll para mayor usabilidad y visualización de los cursos a tomar.

Ventajas: Los usuarios cuando ven que están recompensas y más con dinero les motiva a ocupar el curso y disfrutar de una manera eficaz.

Desventajas: El usuario al momento de visualizar esas recompensas solo quiere acabar el curso para tener esa ventaja de descuento en la app.

EL PLUS: Gamificación, los usuarios tendrán motivación para acabar los cursos.

CROMÁTICA: JT Morris y su familia

TIPOGRAFÍA: JT Morris y su familia

05 IDEA

APRENDE Y GANA

La página web tendrá un diseño gamificado con elementos de interactividad al entrar al curso y al cuando lo acaba y lo publica, gana esa gamificación que pueda ser ocupada en la aplicación. El diseño de interfaz tendrá un desplazamiento con interactividad al momento de haber scroll para mayor usabilidad y visualización de los cursos a tomar.

Ventajas: Los usuarios cuando ven que están recompensas y más con dinero les motiva a ocupar el curso y disfrutar de una manera eficaz.

Desventajas: El usuario al momento de visualizar esas recompensas solo quiere acabar el curso para tener esa ventaja de descuento en la app.

EL PLUS: Gamificación, los usuarios tendrán motivación para acabar los cursos.

CROMÁTICA: JT Morris y su familia

TIPOGRAFÍA: JT Morris y su familia

05 IDEA

ELEGIMOS POR TÍ

Elige un perfil en una categoría de la cual el usuario al momento de registrarse en la página web, se generará un perfil que se generará una actividad personalizada para que el curso le diga que es lo que más le interesa saber, como un primer punto para empezar a tomar los cursos de acuerdo a sus necesidades.

Ventaja: Los usuarios con diferentes intereses que al momento de poder registrar un curso se le diga que es lo que más le interesa.

Desventaja: Que el usuario que de un momento a otro no quiere y respaldar lo que el usuario de tener un grupo de actividades.

EL PLUS: Gamificación, los usuarios tendrán motivación para acabar los cursos.

CROMÁTICA: JT Morris y su familia

TIPOGRAFÍA: JT Morris y su familia

03 IDEA

CRECE A TÚ AVATAR

La página web tendrá un registro donde podrán crear a tu avatar en versión juvenil es un chico que empieza y al momento de ir terminando los cursos más generando como para ir creciendo de una mejor manera a tu emprendedor actual y llegar al punto máximo de venir como un verdadero emprendedor y tener cursos que solo tendrán acceso los que lleguen al nivel máximo.

Ventajas: La interfaz de un usuario al momento de acabar un curso y poder generar un avatar con mejor vestimenta.

Desventajas: Los usuarios lo vean muy juvenil y no prestan atención.

EL PLUS: Generación de un avatar a tu gusto.

CROMÁTICA: JT Morris y su familia

TIPOGRAFÍA: JT Morris y su familia

05 IDEA

CRECE A TÚ AVATAR

La página web tendrá un registro donde podrán crear a tu avatar en versión juvenil es un chico que empieza y al momento de ir terminando los cursos más generando como para ir creciendo de una mejor manera a tu emprendedor actual y llegar al punto máximo de venir como un verdadero emprendedor y tener cursos que solo tendrán acceso los que lleguen al nivel máximo.

Ventajas: La interfaz de un usuario al momento de acabar un curso y poder generar un avatar con mejor vestimenta.

Desventajas: Que el usuario lo vean muy juvenil y no prestan atención.

EL PLUS: Generación de un avatar a tu gusto.

CROMÁTICA: JT Morris y su familia

TIPOGRAFÍA: JT Morris y su familia

05 IDEA

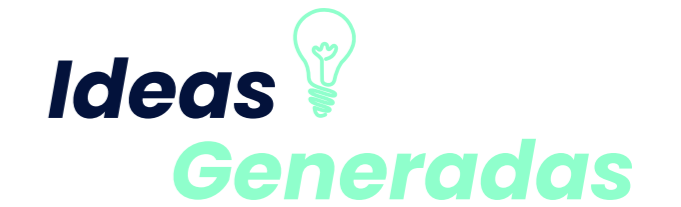
SACAR LAS CARACTERÍSTICAS MÁS IMPORTANTES

3.4 Características de Idea Final

Entrando más a fondo tenemos las características de la página web como la arquitectura vertical, interactividad de scroll, tipografía, proceso de recompensas, espacio personalizado, navegación simple, creación de avatar, imágenes con tridimensionalidad, tipografía (analizada en homólogos) y la cromática (también analizada por homólogos) que manejaremos para la página web y para la app.



3.5 Generación de Ideas para la app



APP TIPO DELIVERY

La aplicación será tipo "delivery" en el cual se mostrarán los diferentes emprendimientos separados por categorías para tener una mejor organización dentro de la app tendrá un estilo juvenil en donde la importancia radica en el contenido subido por los usuarios. El uso de imágenes es esencial en esta aplicación, las mismas que deben ser subidas por los usuarios tras pasar por un filtro de calidad las cuales se mostrarán en forma de carousel para así mantener una estética en la aplicación, la app se basará en contactar al usuario que desea comprar con el vendedor mediante número celular, Facebook o Instagram.

EL PLUS
Gamificación, los usuarios tendrán motivación para acceder los cursos

CROMÁTICA
[Color palette]

TIPOGRAFÍA
Montserrat

08 IDEA



ICONOGRAFÍA FLAT DESIGN

El uso de iconos en esta aplicación es muy escaso y están ubicados principalmente en el menú superior de la aplicación con un estilo de flat design, en donde representan las opciones de gastronomía, accesorios, vestimenta y Servicios estos iconos tienen la constante de ser bicolor con sus diferentes tonos.

EL PLUS
Haré una página simple y minimalista para el usuario.

CROMÁTICA
[Color palette]

TIPOGRAFÍA
Montserrat

09 IDEA





ESTÉTICA SOBRIA



La aplicación tendrá un estilo sobrio, en donde predomina el uso de las imágenes que sirve como atractivo visual de los emprendimientos, los cuales sirven de fondo para colocar texto encima. La línea gráfica es muy sobria, teniendo en cuenta que esta es una aplicación para promoción de emprendimientos y debe mostrar confianza a los usuarios para realizar compras dentro de la app. Tendrá una navegación intuitiva de los contenidos y elementos para así evitar una desorientación en el usuario.

EL PLUS

Dará confianza a los usuarios de que es una aplicación segura para realizar compras dentro de ella.

CROMÁTICA



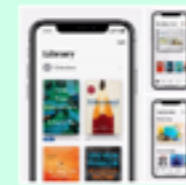
TIPOGRAFÍA

Montserrat

10 IDEA



APP TIPO CATÁLOGO



La aplicación será tipo catálogo en donde los usuarios podrán visualizar los negocios tipo libro en el cual el usuario desplazar las diferentes páginas deslizando su dedo, esta estará acompañada de un menú para así obtener un mejor orden de los negocios y el usuario tenga una facilidad de búsqueda.

EL PLUS

Obtendrá una facilidad de visualización a los emprendimientos de una forma rápida.

CROMÁTICA



TIPOGRAFÍA

JT Mania y su familia

12 IDEA



GEOLOCALIZACIÓN 3D



Será una aplicación de tipo híbrido a que esté disponible en las tiendas de los 2 diferentes sistemas operativos Android y iOS, en donde se hará el uso de la geocalización para de esta manera mostrar los emprendimientos cercanos al usuario en manera de 3d y poder ir explorando por el mapa e ir conociendo cada uno de los negocios, previo a su uso el usuario deberá registrarse mediante Facebook o por correo electrónico.

EL PLUS

Tendrá una experiencia al usuario diferente a lo que está acostumbrado al ver los negocios locales de la ciudad.

CROMÁTICA



TIPOGRAFÍA

Montserrat

11 IDEA



Gamificación



Dentro de la aplicación se usará la gamificación para que haya una mayor interacción e incentivo. El usuario que realice compras dentro de la app vaya ganando puntos dentro de la app en la cual servirá para ganar productos gratis entre los emprendimientos que se encuentran en la app.

EL PLUS

Incentiva al usuario a realizar compras y así a conocer nuevos productos dentro de la app.

CROMÁTICA



TIPOGRAFÍA

Todo Grande

12 IDEA

3 Ideas Seleccionadas

APP TIPO DELIVERY

La aplicación será tipo "delivery" en el cual se mostrarán los diferentes emprendimientos separados por categorías para tener una mejor organización dentro de la aplicación un estilo juvenil en donde la importancia radica en el contenido subido por los usuarios. El uso de imágenes es esencial en esta aplicación, las mismas que deben ser subidas por los usuarios tras pasar por un filtro de calidad las cuales se mostrarán en forma de carrusel para así mantener una estética en la aplicación, la app se basará en contactar al usuario que desea comprar con el vendedor mediante número de whatsapp, Facebook o Instagram.

EL PLUS
Distribución de usuarios mediante marketing para atraer los ventas

CROMÁTICA
[Diagrama de barras de colores]

TIPOGRAFÍA
Modernidad

08 IDEA

ICONOGRAFÍA FLAT DESIGN

El uso de iconos en esta aplicación es muy excesivo y están ubicados principalmente en el menú superior de la aplicación con un estilo de flat design, en donde representen las opciones de gastronomía, asesorías, vestimenta y servicios los iconos tienen la característica de ser brodor con sus diferentes tonos.

EL PLUS
Hacer una página simple y atractiva para el usuario.

CROMÁTICA
[Diagrama de barras de colores]

TIPOGRAFÍA
Modernidad

09 IDEA

Gamificación

Dentro de la aplicación se usará la gamificación para que haga una mayor interacción e interés. El usuario que realice compras dentro de la app va ganando puntos dentro de la app en la cual servirá para ganar productos gratis entre los emprendimientos que se encuentran en la app.

EL PLUS
Hacer el usuario a realizar compras y así incrementar los productos dentro de la app.

CROMÁTICA
[Diagrama de barras de colores]

TIPOGRAFÍA
Radio Grotesk

12 IDEA

SACAR LAS CARACTERÍSTICAS MÁS IMPORTANTES

3.6 Características de la Idea final en la aplicación

Después de seleccionar las 3 ideas principales hemos sacado las características principales de cada idea como son las siguientes: galería en forma de carrusel, Menú simple, tipografía, iconografía flat design, navegación simple, uso de imágenes como atractivo visual, y el progreso de sus recompensas.



Tipografía

ODUDA BOLD

A

MONTESERRAT

A

Cromática



La Tipografía y Cromática sera empleada de la misma manera en la aplicación y la página web.

Para concluir las ideas seleccionadas hemos realizado una encuesta a 15 emprendedores de la Ciudad para validar algunos puntos de las ideas seleccionadas

Encuesta realizada a 15 Emprendedores de la Ciudad

¿Te gustaría que exista una app tipo glovo pero únicamente de emprendimientos en la ciudad de Cuenca?	Si	94%
	No	6%
En el caso de tener un emprendimiento, ¿ usarías esta app para promocionar tu emprendimiento?	Si	100%
	No	0%
¿Te gustaría una página web de aprendizaje para saber como potenciar tus emprendimientos?	Si	100%
	No	0%
¿ Responderías unas preguntas para que la misma plataforma te designe que curso necesitas siendo así mas personalizado ?	Si	86%
	No	13%
¿ De que manera se le es mas fácil seguir tutoriales?	Video	47%
	Texto	13%
	Imágenes	0%
	Todas las anteriores	40%
¿Al terminar un curso te gustaría hacer una publicación o comentario de lo que aprendiste?	Si	60%
	No	40%
Te gustaría recibir recompensas por realizar comprar en la app o por culminar los tutoriales de la página?	Si	100%
	No	0%

3.7 Conclusiones

Como conclusión del capítulo de ideación llegamos a que de las dos ideas finales seleccionadas podemos ver que se conectan entre sí, como un punto importante es que siempre tendrán la misma gráfica acorde con lo ya mencionado, además de comentar que por un lado es un sitio Web de capacitación para los emprendedores y por otro lado una aplicación para publicitar sus emprendimientos, recalando que en todo momento existirá esa conexión, como es en el caso de la gamificación los puntos ganados en la página Web serán válidos para reclamarlos en la aplicación.

CAPÍTULO 4

**Prototipo
Final**

4. Prototipo Final Página Web

La página Web es una plataforma enfocada en la capacitación para los emprendedores de la Ciudad de Cuenca en la que los usuarios podrán capacitarse gratuitamente con los videos que estarán publicados en la página a demás de todos las opciones extras que hacen de la página más amigable e interactiva como es la creación de tu avatar, recompensas, comunidad de emprendedores entre otra.



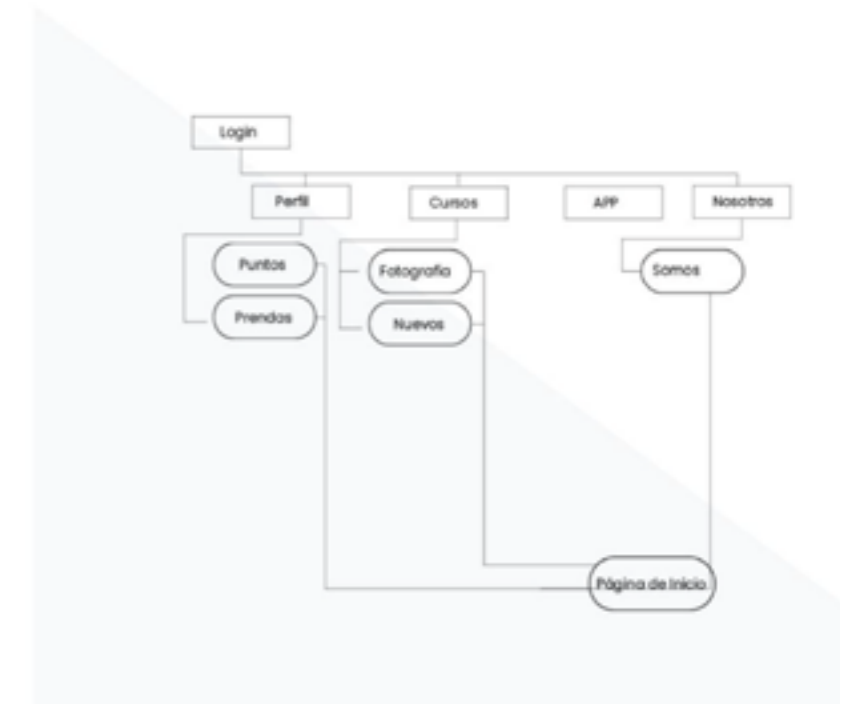
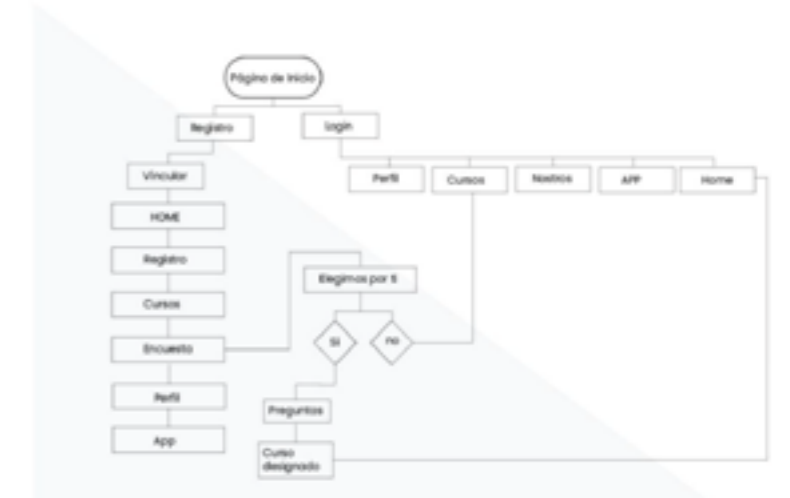
4.1 Consideraciones generales

Seguimos con el cuerpo de trabajo presentado anteriormente, es momento de visualizar la concertación gráfica, funcional y comunicacional. Se desglosarán cada uno de los puntos que se requiera para poder observar como funciona la plataforma. La página web está diseñada de manera de sitio web que funciona en celulares y computadoras.



Empezando por la creación del diseño de la página web para emprendedores tenemos lo que es los 5 niveles de evolución de la experiencia de usuario basado en Garret.

Tenemos la estrategia, alcance, estructura, esqueleto y contenido visual que son muy importantes para la creación de la web.



4.2 Diagrama de Flujo

Para la creación del diagrama de flujo nos hemos basado en garret y sus recomendaciones de realizar un diagrama lineal y vertical para mayor facilidad para el usuario al momento de utilizar la página.

4.3 Elementos de la línea Gráfica

Degradados



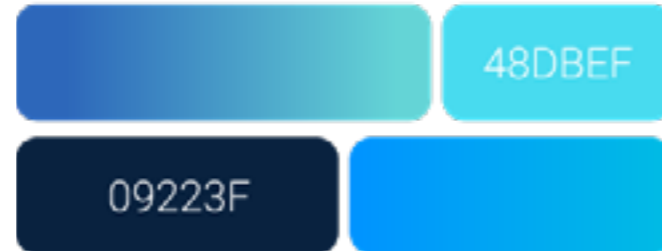
Formas con Degradados



Catedral de Cuenca



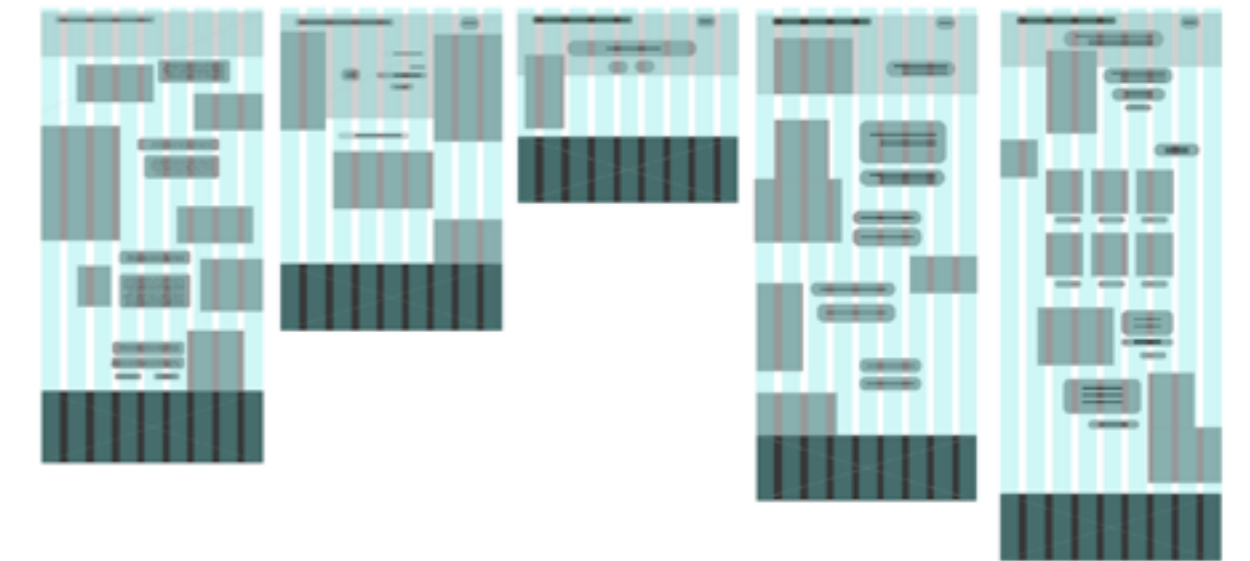
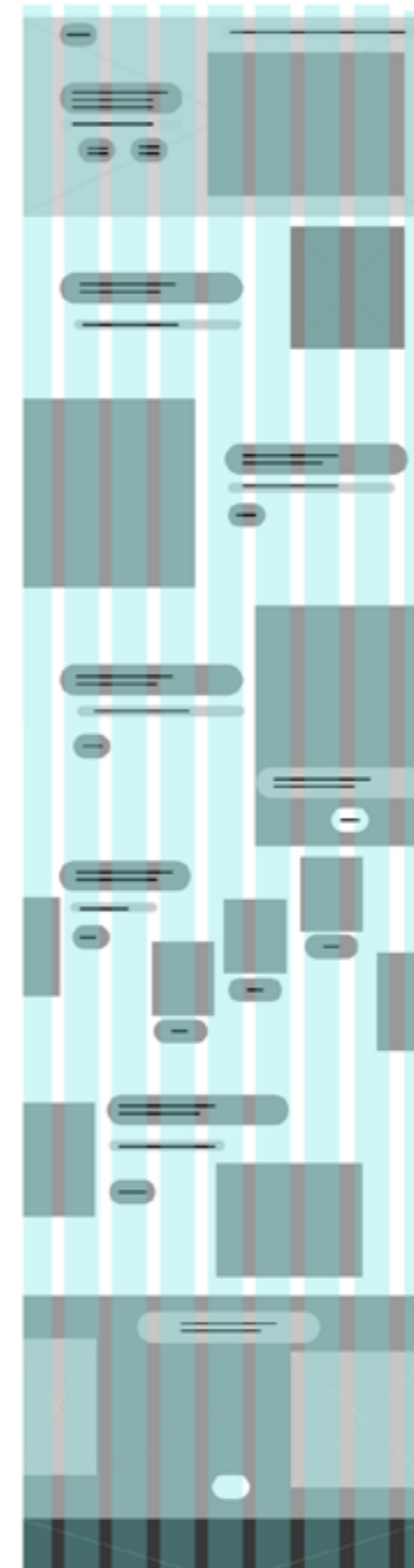
Cromática



En la cromática tenemos dos tipos de azules, el juego de la cromática de los tonos azules hace referencia a que tienen su concepto subjetivo de personas dedicadas a la educación, y al aprendizaje siendo esto un color sutil y no cansado para la vista por estos motivos se optó por el uso de los mismos.

Interfaz Gráfica

A continuación será presentada la interfaz gráfica. Se mostrará la secuencia por páginas que conforman toda la plataforma web, sin embargo su funcionalidad e interacción serán presentadas posteriormente. En cada página se indicará la arquitectura, sus elementos.



Arquitectura de la página

Para conocer más la arquitectura de la información de la página web es importante conocer de como está realizada, ya que se ocuparon 9 columnas, ya que se hace fácil la organización de la información de nuestro contenido y así es más fácil la usabilidad del usuario dentro de ella.

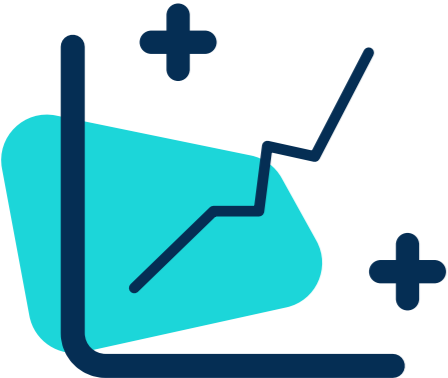


Fondo de la Catedral

Cabe recalcar que la ilustración de la catedral se optó por jugar con la transparencia y el modo de fusión encima del degradado ya mencionado anteriormente.



Iconografía



La iconografía está basada en signos con el 80% universales por la razón que tenemos algunos que no son tan generales, pero en el contexto que se ocupan se entienden perfectamente sin confusión. Para esta ocasión tenemos: Gastronomía, herramientas, configuración, wifi, parqueadero, medalla, servicio al cliente, televisión.

La manera de visibilidad gráfica se ha realizado de manera que tenga una simplicidad, pero a la vez jugando con los grosores de líneas sean entendibles para nuestro público.

#00ddf1

#012241

3575b3

#0091ff #00bde8

Botones

Los botones de acción de la página web es la unión de figuras geométricas básicas como el rectángulo y el círculo haciendo la unión y como resultado un rectángulo con bordes redondeados. Si nos damos cuenta estos están enfocados más a la modernidad y simplicidad de hoy en día.

Personaje 3D

Los personajes 3D es la creación de moldes en blender de humanos que tengan una apariencia física muy neutra, pero a la vez se pueda ocupar para animar al usuario al momento de crear su cuenta y poder interactuar con el de manera que sienta seguridad y acompañamiento en todo los cursos que tome en nuestra plataforma.



Creación de Personajes 3d



Posteriormente la creación de los personajes y el sombrero tienen un objetivo a largo plazo, Los personajes sirven para la simulación de la creación de los avatares y los sombreros para la gamificación planteada para las personas que cumplan con los requisitos propuestos tendrán beneficios, hemos creado 3 categorías: sombrero de bronce, el sombrero de plata y finalmente el sombrero de oro



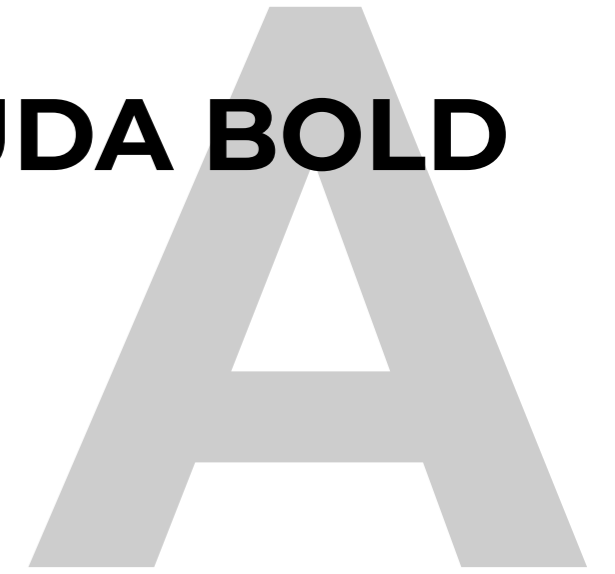
Se crearon dos personajes para la simulación de lo que queremos mostrar al público, y para a estos personajes tengan identidad cuencana lo que realizamos fue en basarnos en un sombrero de paja toquilla muy representativo de la ciudad además agregando dos líneas de colores de la bandera cuencana y agregarle a los personajes que han sido creados en Blender.



Tipografía

Para la plataforma web también se necesitó ver e investigar cuál es la más apta tipografía para que se lleve a cabo sin que sea muy ruidosa visualmente y se buscó una sin serif con bordes redondeados (con toda su familia) y para los textos.

ODUDA BOLD



MONTESERRAT



4.4 Navegabilidad

En este apartado se mostrará la interactividad de nuestra plataforma por cada página que la conforma. Esta lógica de la navegabilidad se creó a base de homólogos y encuestas a un número pequeño de público meta.

Hemos visto que de una u otra manera la información que se presenta en cada página esta de acorde lo que queremos conseguir con base en la experiencia de usuario y su interactividad fluida y rápida sin mucho texto, ya que siempre se buscó el punto focal de cada objetivo para el usuario.



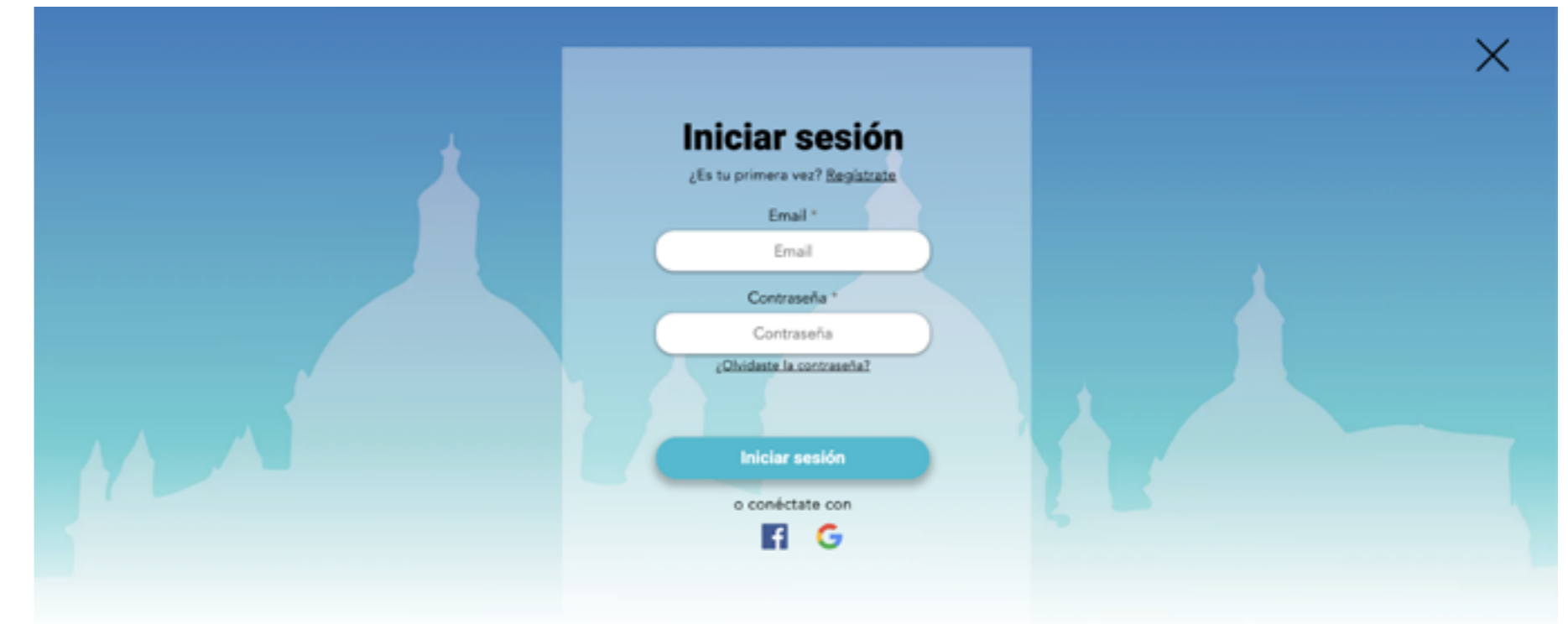
Img. 23 Navegabilidad

Interacciones básicas

La interacción es de manera de animación con las ilustraciones y personajes que cuenta nuestra plataforma. La mayor parte está resuelta con ilustraciones, botones y texto corto para que el usuario lea y sepa rápidamente donde se encuentra.

Debe ser claro e intuitivo de qué manera funcionan y para qué sirven. Para ello se ha decidido ser lo más directos posible, anular cualquier tipo de ambigüedad.

Registro



Home

Emcon está para ayudarte con tu emprendimiento y juntos llevarlo al siguiente nivel

Emcon es una plataforma en la que podrás encontrar videos explicativos que te ayudaran a mejorar tu negocio en redes sociales

Mejora tu emprendimiento
Mejora tus habilidades
Gana monedas
Crea tu avatar

¿Qué necesitas para mejorar?
Elige un curso para aprender en más fotos?

¿No sabes por donde empezar?
Emcon te hará unas preguntas mediante una encuesta para seleccionar tu curso deseado !!

Personaliza tu Avatar
Podrás personalizar tu avatar y ganar diferentes premios al momento de finalizar y publicar tus proyectos.

¿Podrás ganar el sombrero dorado?

Ayudot!!!!

Encuesta

Avatar

Home

Home

Nuestros cursos más vistos

Hazte un equipo a nuestros cursos más vistos.

Cursos

Anteojos Fotográficos
Fotografía de Producto
Creación de Contenido

Ver

Creamos una comunidad de emprendedores

Si eres emprendedor puedes conocer y hacer negocios con más personas como tu.

Redes

Descarga nuestra app y publica tus emprendimientos

Descarga

EMCON

Inicio
Cursos
Avatar
Redes
Login

Compañía
Nosotros
Programación
Contacto

Contenido
Cursos
Videos
Contenido
Mensaje

Cursos

EMCON

Home Cursos Nosotros Perfil More Log In Login

Los cursos Emcon te ayudarán a mejorar tus emprendimientos

¿No sabes por dónde empezar?

Si estas indeciso en que curso sería el perfecto para ti, no te preocupes nosotros te ayudamos, responde este pequeño test y te designamos el más adecuado para tus necesidades!

Encuesta

¿Vamos a chatear!

Nuestros Cursos por ahora

Creación de contenido desde casa
Fotografía de producto con celular
Claves para Empezar

Ver

Redes Creativas con tu celular
Vender tu producto en redes sociales
App para tu emprendimiento

Ver

¿Podrás ganar el sombrero dorado?
Gana diferentes premios y objetos virtuales al finalizar tus cursos!

Ver

EMCON

Inicio
Cursos
Avatar
Redes
Login

Compañía
Nosotros
Programación
Contacto

Contenido
Cursos
Videos
Contenido
Mensaje

Descarga nuestra app

Encuesta



EMCÓN

Home Cursos Nosotros Perfil More Log In Login

¿No sabes que curso deberías tomar?

SI NO

Responde estas preguntas y Emcon te ayudará a seleccionarlo

Curso designado por la plataforma

La manera de interactuar con el usuario al momento que no sabe que curso tomar, la misma plataforma con un repost de preguntas que él responda le seleccionara y le brindara un curso para que directamente vaya a verlo.



EMCÓN

Home Cursos Nosotros Perfil More Log In Login

¿Te gustaría aprender a sacar buenas fotos con tu celular?

SI NO



EMCÓN

Home Cursos Nosotros Perfil More Log In Login

¿Sabias que existen apps que te ayudan a sacar fotos como un profesional?

SI NO

Curso designado



EMCÓN

Home Cursos Nosotros Perfil More Log In Login

Listo Emcon a seleccionado para ti el curso de :

Te recomendamos este curso ya que con tus respuestas sabemos lo que necesitas para llevar a tu emprendimiento a otro nivel.

Apps para tú emprendimiento
★★★★★ 6334 Vistas

Comenzar

Curso seleccionado

Al final de la encuesta la plataforma le designará el curso que a base de las preguntas se es posible que le guste. Es una simulación aproximada a lo que nosotros queremos en un futuro, ya que para esto se ocupa un repost y servidores funcionando con gran soporte.

Curso seleccionado

The screenshot shows the EMCÓN website interface. At the top, there is a navigation bar with links for Home, Cursos, Nosotros, Perfil, More, Log in, and a Login button. The main heading is 'Fotografía de Producto con celular'. Below this, there is a video player with the title 'COMO HACER FOTOS PROFESIONALES CON MÓVIL' and a play button. The video thumbnail shows a woman's face partially obscured by green leaves. Below the video player, there is a progress bar for the course with four sections: 'Introducción' (+10), 'Apps a utilizar' (+10), 'De la teoría a la práctica' (+30), and 'Proyecto Final' (+50). A 'Recoger' button is located at the bottom right of the progress bar.

En el curso designado ya podemos ver el vídeo del curso que en este caso es de fotografía, pero lo más importante es recalcar sobre la gamificación que el usuario tendrá al momento de ir mirando el curso y esto se podrá ocupar para obtener prendas nuevas y reclamar premios.

This is a detailed view of the course progress bar. It shows four sections with their respective progress and rewards: 'Introducción' (10% progress, +10 reward), 'Apps a utilizar' (10% progress, +10 reward), 'De la teoría a la práctica' (30% progress, +30 reward), and 'Proyecto Final' (50% progress, +50 reward). A 'Recoger' button is positioned at the bottom.

Descripción del curso



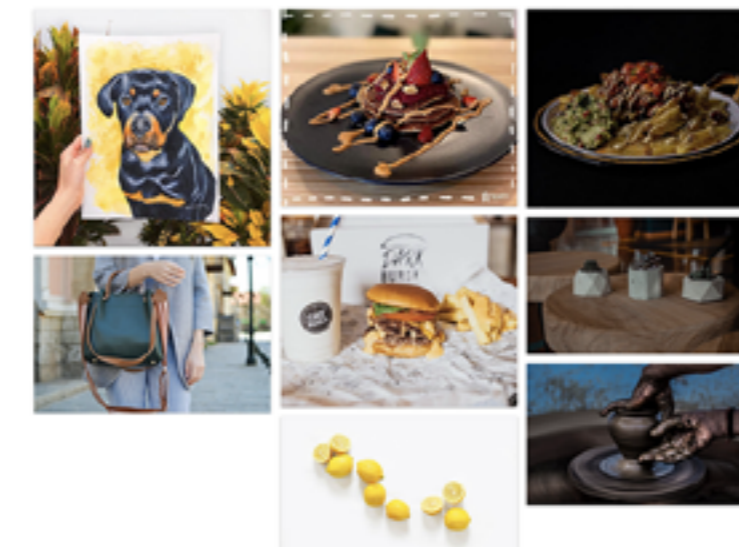
Aprende todos los trucos para hacer y editar fotografías para redes sociales con tu teléfono

Instagram se ha convertido en el escaparate virtual en el que todo el mundo quiere destacar. Mina Barrio –fotógrafa de producto de Melon Blanc, encargada de crear contenido visual para todo tipo de marcas– te enseñará, en este curso, todos los trucos para mostrar tu proyecto en Instagram solo con tu móvil.

Lo que Mina te enseñará en este curso va mucho más allá de hacer una foto bonita: aprenderás a comunicar tus valores, creando estilo fotográfico personal para tu proyecto. En cualquier ocasión puede haber una buena foto y llevar siempre el móvil encima te permite capturarla al instante.

Para poder hacerlo, descubrirás cómo cuidar tanto el aspecto creativo de tus fotografías como la técnica, utilizando exclusivamente las herramientas que te brinda tu smartphone, editando tus imágenes como un gran instagrammer. Y si quieres dar un paso más en tus publicaciones, en su nuevo curso

Proyectos Publicados en base al video



Las publicaciones después de ver el curso son muy importantes para que los usuarios nuevos vean que si tienen resultados y muchos usuarios ya lo han hecho.

Nosotros



En el apartado de nosotros, tenemos y describimos parte de lo que es nuestra plataforma, la marca, visión y misión y demás para que los usuarios conozcan más sobre la misma.



En el perfil observamos que el usuario tiene su nombre y su porcentaje de avance para ir desbloqueando los sombreros de una manera que le motive acabar sus cursos y publicar para obtener las recompensas.

Como también su armario donde tiene sus prendas para poder vestir a su personaje con lo que han comprado y han ganado.



Genera tu avatar

Escoge tu primer atuendo para poder empezar

Crear



El usuario al momento de registrarse tendrá la opción de crear su avatar para iniciar todo su proceso como emprendedor, cabe recalcar que la simulación que se realizó es de personaje masculino y con diferentes prendas.

En un futuro se podrá generar de manera general personajes que puedan cambiar todo su aspecto físico y demás.

APP

En el apartado de app tenemos los pasos y preguntas frecuentes que el usuario se hace al momento de acabar cursos y se quiere integrar al mercado de vender sus productos mediante una app.

La app Emcon es una que hará todo lo aprendido en la web puedan ser aplicados en la app vendiendo mediante sus fotografías y sus publicaciones en redes sociales.

Y cabe recalcar que se hace también realce a que si ha generado su gamificación en la web puede ser acreedor a estar en la página principal de Emcon entre otras más opciones.

Nuestra App

Emcon penso en tu proceso como en aprender y conocer mas sobre como llevar a tu emprendimiento mas allá.
Ahora con nuestra app podrás publicar tus emprendimientos con lo ya aprendido en nuestros cursos.



¿Qué deseamos con nuestra app a nuestros usuarios?

Mostrar a nuestros usuarios esa conectividad entre el aprender y ganar de lo que aprendes llevando una línea gráfica, como fotos, diseño en tus publicaciones. Sabiendo que así la gente se interesara en todos tus productos o servicios que como emprendedor estás ofreciendo de una manera profesional.



Si tu acabaste todos nuestros cursos tendrás una recompensa

Cortamos con el sombrero dorado, que se te hará válido con tu misma cuenta en la aplicación.
El sombrero dorado es el reconocimiento por acabar todos los cursos de nuestra plataforma y postearlo los resultados de cada curso.
Se te acreditará un tiempo de 7 días en la aplicación en recomendados tu emprendimiento más el sombrero.



¿Qué estas esperando para descargar la app ?

Publica y gana vendiendo tus productos de tu emprendimiento, no te quedes sin ganar.



4.5 Objetivo de los Sombreros

Sombrero de Bronce

100 monedas para reclamar.
Semana en la página principal de la app.



Sombrero de Plata

100 Monedas para reclamar en la app.
Asesoramiento profesional personalizado
Prendas Exclusivas para el avatar.
3 Semanas en la página principal de la app.



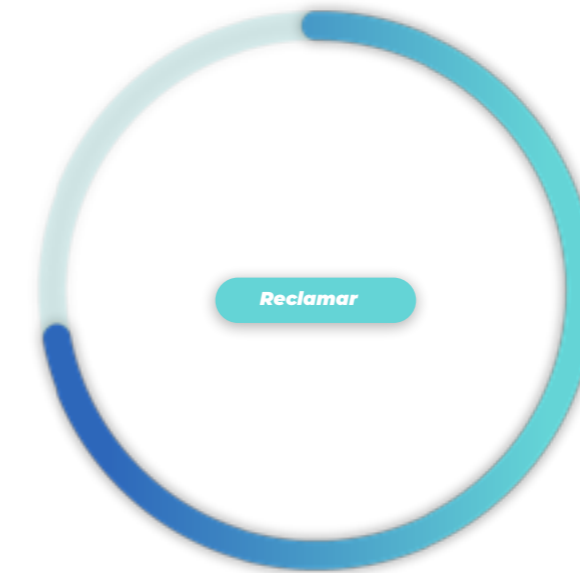
Sombrero de Oro

3 meses en la página principal de la app.
Asesoramiento profesional personalizado.
300 Monedas para reclamar en la app.
Para las 10 primeras personas en conseguirlo rediseño de logo y creación de una imagen gráfica.



Recompensas

El sistema planteado en la gamificación es las recompensas de monedas en la página web y la aplicación móvil que cada uno tendrán un uso diferente según la plataforma.

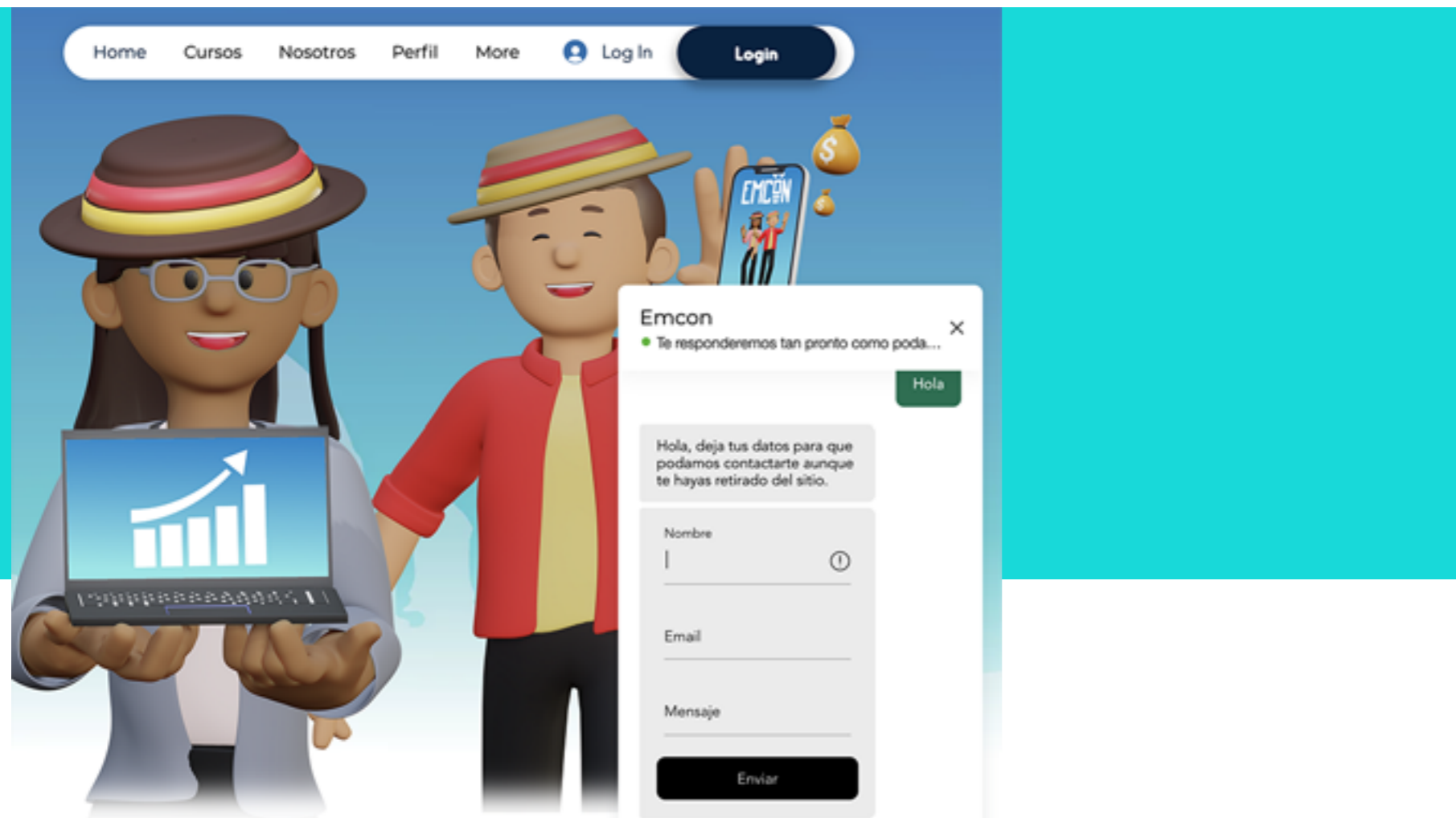


4. Recompensas Página Web

Las monedas generadas al momento de completar los cursos en la página se podrán reclamar por nuevas prendas para personalizar tu avatar

4. Recompensas Aplicación

Las monedas generadas en la aplicación se ganarán al momento de que el usuario interactúa con los demás emprendimientos como es contactarlos, puntuarlos, comentar, entre otros. Las monedas se podrán reclamar por productos aleatorios en la app.



4.6 Interacción cliente, plataforma

La interacción entre cliente y plataforma se genera al momento que el usuario genera su cuenta y necesita información sobre cursos o sus recompensas.

A continuación se muestran el icono de chat donde el usuario al mandar un mensaje la plataforma responde acertando lo que quiere el usuario.

4.7 Validación

Para la validación de este producto se ha presentado, en diferentes etapas del prototipado, la maqueta de la web a los usuarios para que puedan experimentar la usabilidad y la experiencia de usuario, la navegabilidad y la interactividad.

Esta ha sido usada tanto por emprendedores como personas que quieren aprender sobre como llevar sus negocios por una línea más acorde en redes sociales y vender más.

Es la interacción y usabilidad que tenga el usuario con nuestra propuesta la que definirá el éxito o el fracaso del producto y la funcionalidad pensada para el mismo.

Gracias a la valoración realizada por algunos usuarios, se ha tomado la filosofía de que la eficacia cumple con expectativas de manera de prototipo, ya que ocupa puntos de gamificación que el usuario ya quiere ganar y por el momento no lo puede hacer.



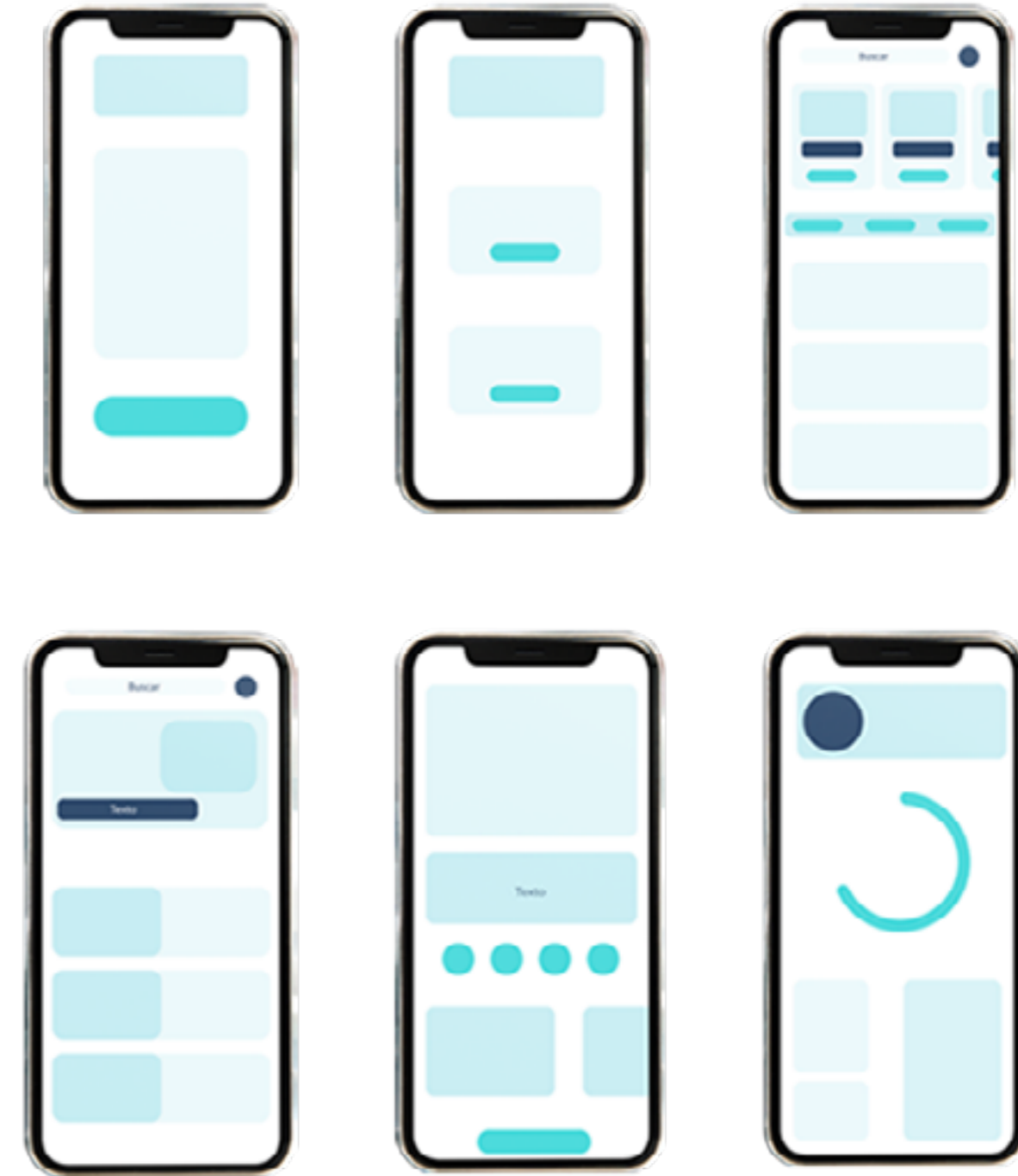
4.8 Prototipo Final App



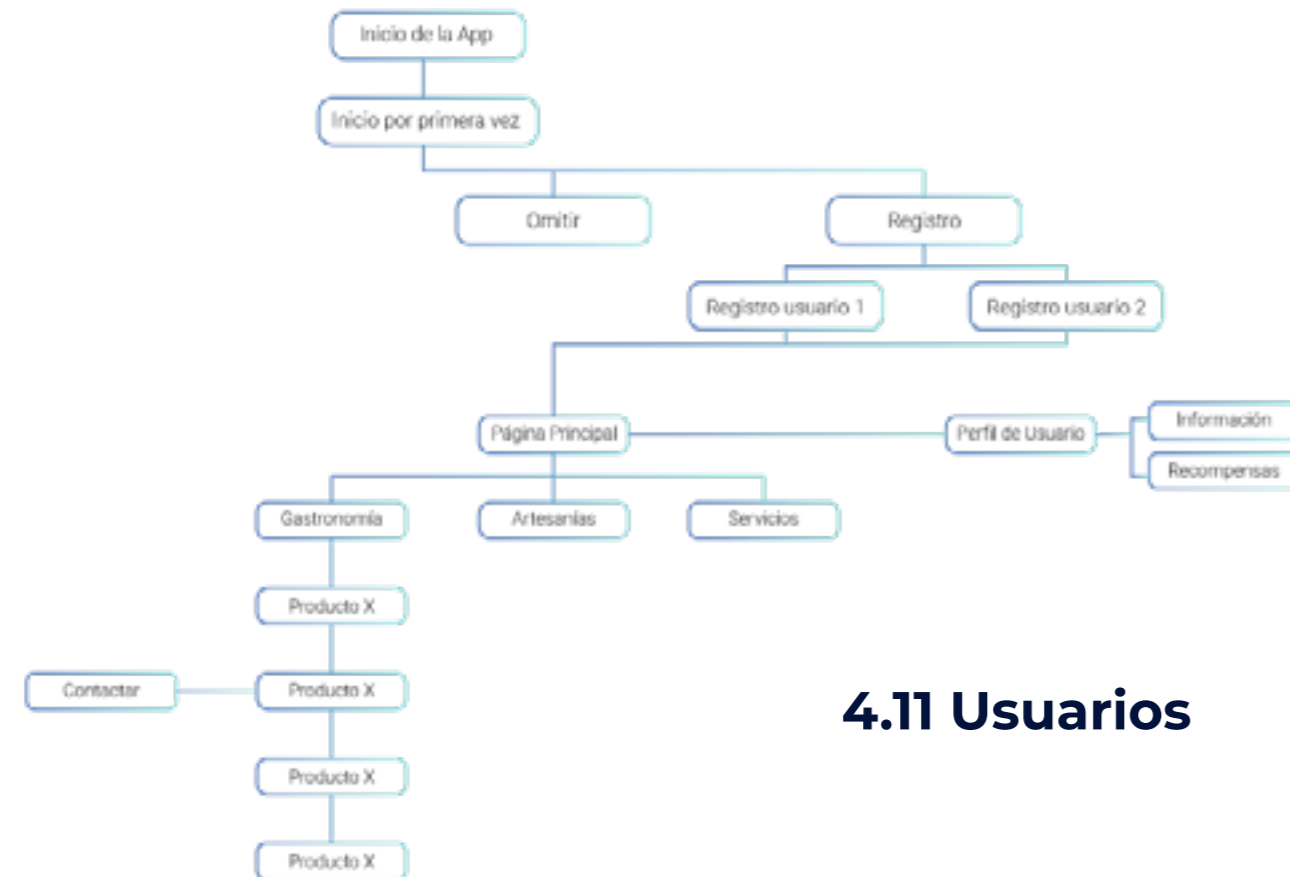
Emcon App es una aplicación de encuentros y publicidad para emprendimientos en la Ciudad de Cuenca

Jakob Nielsen, define usabilidad en términos de cinco atributos: facilidad de aprendizaje, eficiencia, memorabilidad, errores y satisfacción que han sido tomados en cuenta al momento de diseñar la aplicación.

4.9 Wireframes App



4.10 Diagrama de Flujo



4.11 Usuarios

Usuario 1

Emprendedor que desea que mas gente pueda conocer en emprendimiento que esta realizando

Objetivo

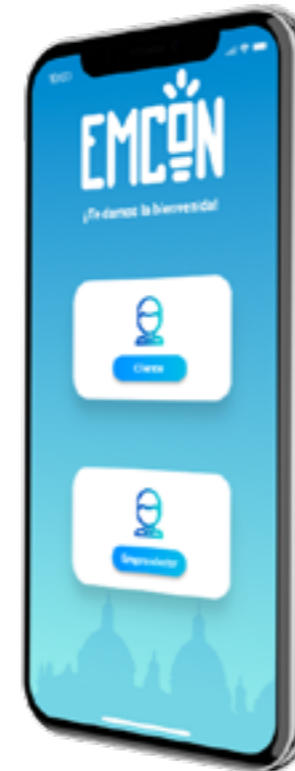
Hacer que su emprendimiento crezca más y que más gente lo conozca

Usuario 2

Persona que desea conocer nuevos sitios, productos o servicios dentro de la ciudad de Cuenca

Objetivo

Conocer experiencias nuevas.



4.12 Sistema de Diseño

4.12.1 Tipografía

Roboto

AaBb

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

H1	16 pt	Bold
H2	12 pt	Bold
B1	14 pt	Medium
B2	10 pt	Light

4.12.2 Cromática



La cromática empleada en la aplicación sigue la misma línea gráfica que la página web de los tonos azules y sus degradados.



4.12.3 Iconografía

Esta es la iconografía que ha sido creada a partir de la siguiente malla para conseguir una uniformidad en todos los íconos que serán utilizados en la página web y la aplicación con base en la línea gráfica de la marca, que será utilizada principalmente en la pantalla de detalles de cada emprendimiento.



4.13 Prototipo de la APP

Todo el diseño y prototipado de la aplicación Emcon ha sido diseñada en Figma.

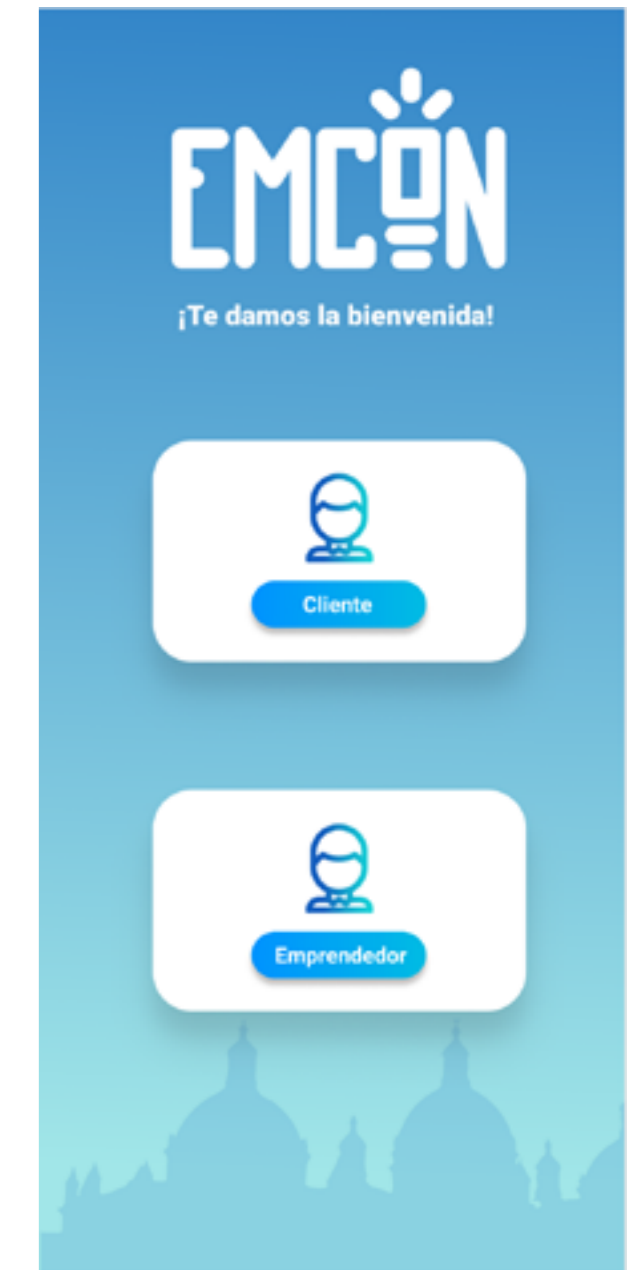


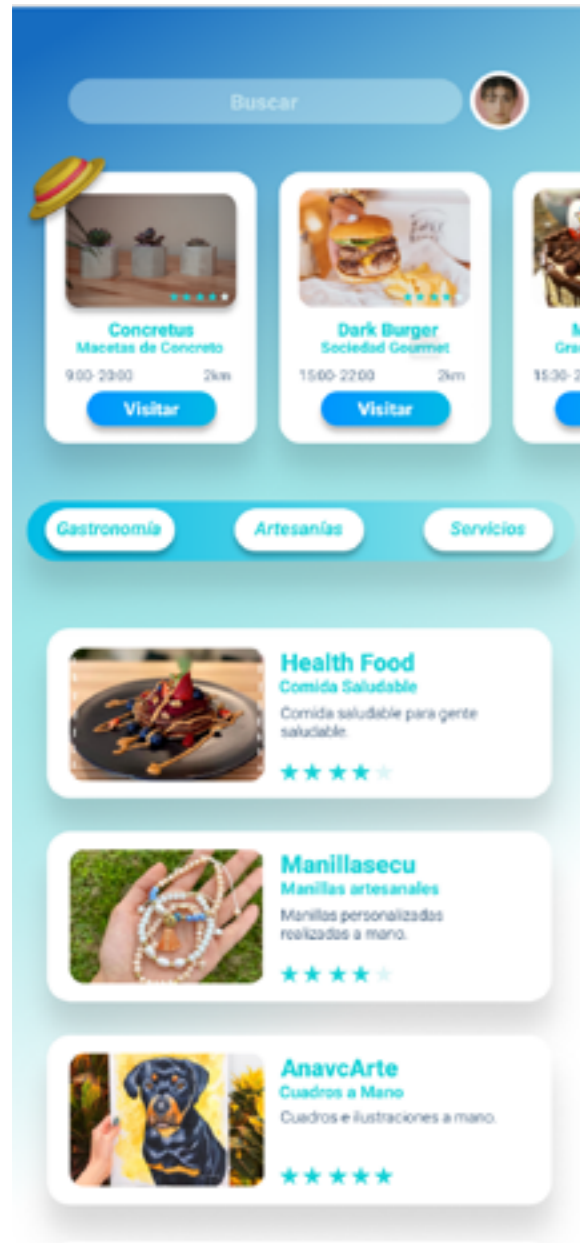
4.13.1 Pantalla Home

En la pantalla de home se mostrará al usuario al iniciar la aplicación por primera vez, para dar paso al registro de cada usuario.

4.13.2 Pantalla de Registro

En la pantalla de registro se mostrará al usuario a que seleccione en que categoría pertenece si es que únicamente desea comprar o conocer nuevos emprendimientos en la ciudad o si es que tiene un emprendimiento y desea publicarlo.





4.13.3 Pantalla Principal

En la pantalla principal es la que se mostrará a todos los usuarios aquí se pueden observar a primera vista las personas que tengan el sombrero dorado o las personas que paguen su mensualidad para estar publicitados en la página principal de la app, a demás se puede observar las diferentes categorías que cuenta la aplicación que son: Gastronomía, Artesanías y Servicios. En la parte inferior se encuentran los emprendimientos destacados de cada mes los mismos que irán rotando según sean sus méritos obtenidos, como podemos observar también se muestra una pequeña información del emprendimiento como es el nombre, un detalle del mismo y la calificación dada por los usuarios.



4.13.4 Pantalla de cada Categoría

En esta pantalla podemos encontrar el producto o servicio que estemos buscando más específicamente para dar así una mayor comodidad y facilidad al usuario para encontrar lo que desea.



En la pantalla de categorías son muy similares entre sí únicamente cambia los productos entre cada categoría para mantener un mejor orden dentro de la app.



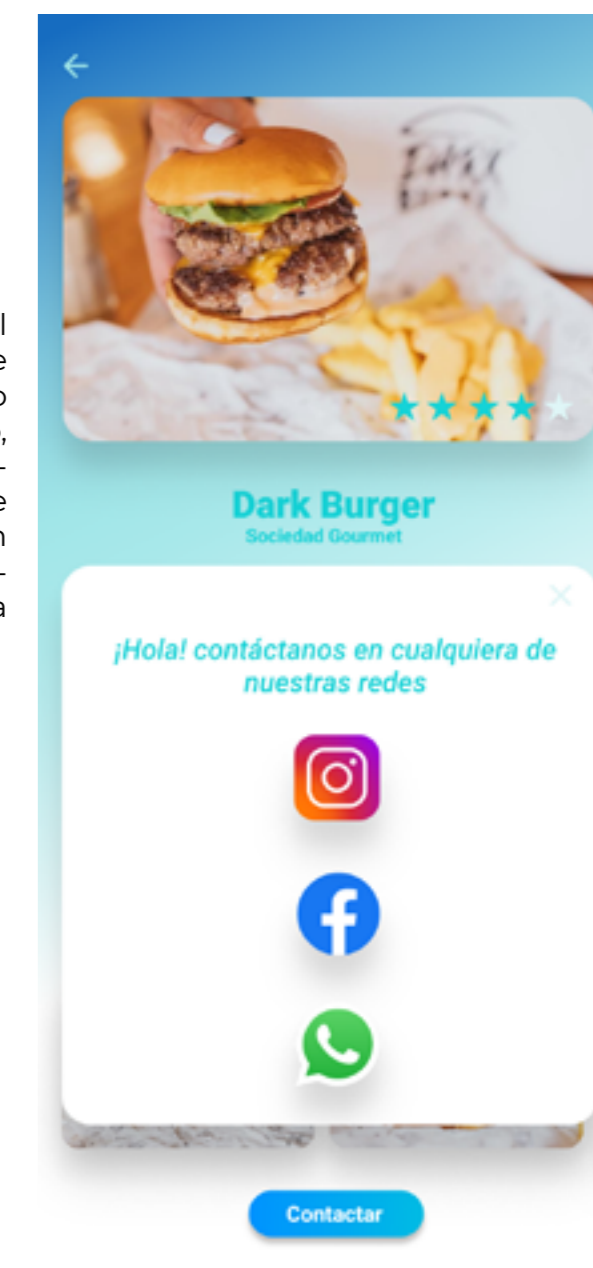
4.13.5 Pantalla Principal

En la pantalla de perfil de cada usuario se mostrarán los datos personales básicos como es el nombre, apellido, edad y en el caso de los emprendedores el nombre del negocio que son dueños, a demás de mostrar la barra de progreso para reclamar los premios mencionados diferente y únicamente para los emprendedores se los mostrará el menú interacciones en el cual consiste que se podrá observar los avances del emprendimiento mensualmente con las estadísticas detalladas y el número de interacciones que ah obtenido durante el mes, y finalmente la opción de ajustes.



4.13.6 Pantalla de Detalle

En la pantalla de detalle es donde el usuario puede conocer más a fondo de que trata cada emprendimiento como es una pequeña descripción del mismo, horario, la distancia a la que se encuentra el local, los servicios extra con los que cuenta, la galería de fotos, la calificación del emprendimiento y finalmente el botón de contactar para que nos redirija a las principales redes sociales.



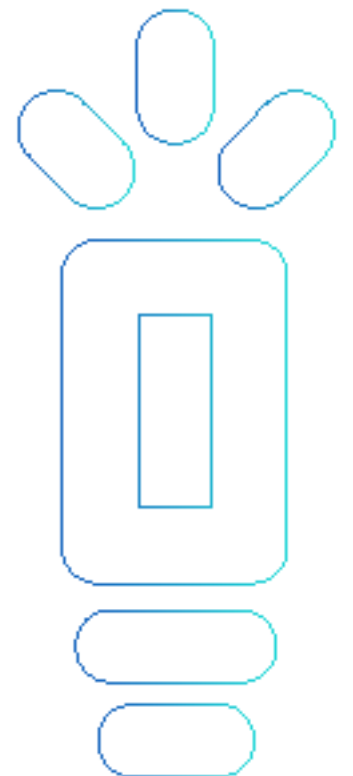


**En este manual
están detalladas un
conjunto de reglas
que explican
cómo funciona
Emcon.**

El manual de marca recoge los elementos constitutivos de la identidad visual de Emcon, es un documento de carácter Oficial que presenta, describe y explica los signos que defienden la imagen visual.

El objetivo de este manual es presentar la imagen de Emcon y definir la coherencia de su usabilidad en distintos formatos y situaciones que la misma tendrá.

En este manual debe ser consultado por profesionales que tengan capacidad gráfica para aplicar la imagen de Emcon.



4.14.2 Variaciones del logo

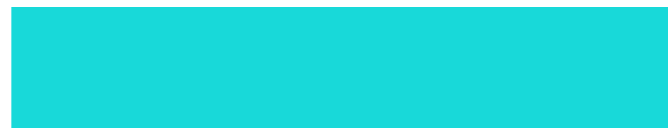
Imagotipo

Para Emcon usaremos el icónico-textual en el que texto y símbolo se encuentran claramente diferenciados e incluso pueden funcionar por separado.



Isotipo

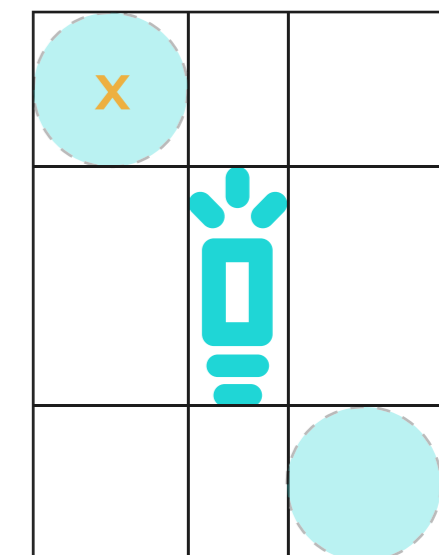
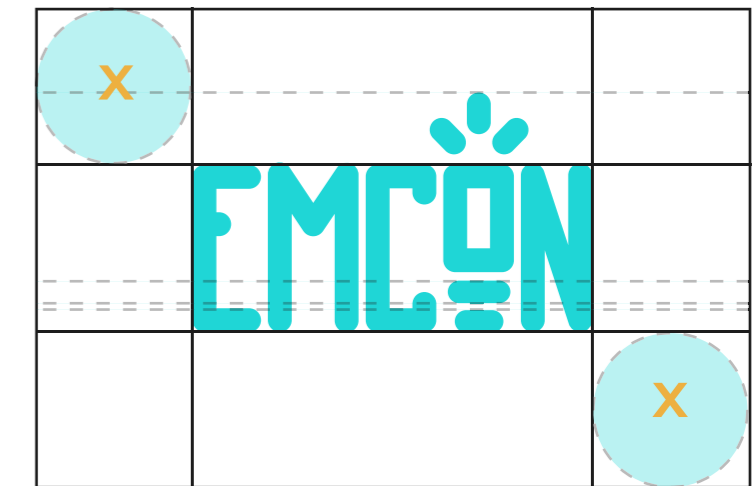
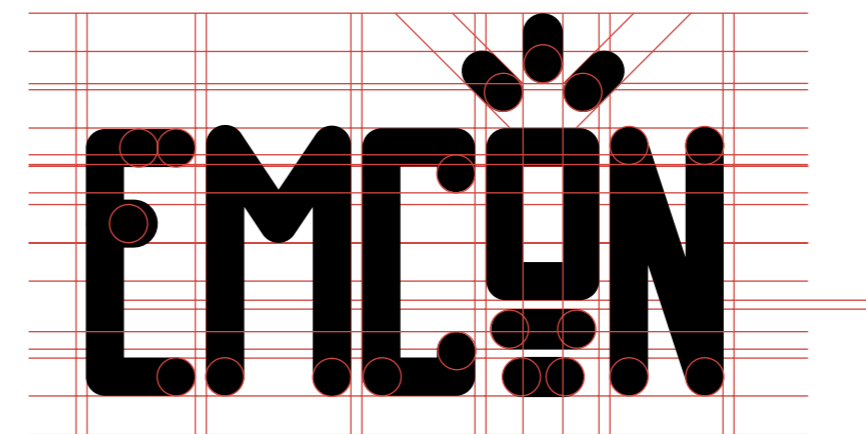
Parte simbólica o icónica de las marcas. En el branding de Emcon hablamos del isotipo cuando reconocemos la marca sin necesidad de acompañarla de ningún texto.



4.14.3 Espacio Libre

¿Qué es espacio libre?

El área que rodea el logotipo es tan importante como el logotipo en sí. El área mínima es de $x = 1$, se toma de referencia las dos primeras letras del logotipo para definir el espacio libre, proporciona respiración para que no exista desorden visual y mala legibilidad del logotipo.



4.14.4 Concepto Gráfico

La unión de los dos principales objetivos que es ayudar a los Emprendedores y dar Conocimiento para que puedan superar sus dudas sobre como mantenerse posicionados en redes sociales y vender.

Teniendo en cuenta el elemento distintivo en la O, haciendo referencia a un foco prendido que subjetivamente da la idea de creatividad o de una idea genial.

El concepto se traduce en decirle a los usuarios, que estás plataformas van a darles conocimiento y apoyar con ideas rápidas para mejorar su imagen de sus emprendimientos.



Emprendimiento

Idea

Conocimiento

4.14.5 Paleta y combinación del color

La congruencia y claridad en el uso del color es una herramienta fundamental para el reconocimiento y la consistencia de una identidad visual.

Casi el 90% de la evaluación de las personas sobre productos o servicios se basa únicamente en los colores. Debido a la fuerte influencia de los colores sobre los estados de ánimo y los sentimientos.



#1fd6d7



#082245



#1566be



#4475a



#ffffff

4.14.6 Uso del logo en el color

En la medida de lo posible, el color que se muestra debe diferenciarse para generar contrastante entre el fondo y el logo.

Se recomienda usar esos colores de marca para su aplicación.





Conclusiones del capítulo

Siempre es necesario conocer lo que quieres transmitir más allá de solo un producto, el proceso de diseño y la usabilidad deben estar presentes en todo momento desde que se genera el dominio de la web hasta la interacción misma. Es muy importante saber que la experiencia de usuario no es solo tener texto e imágenes, si no es poder tener entretenido a más de aprendido al usuario con gamificaciones, puntos entre otras, ya que eso hoy en día genera ganas de aprender.

Es también necesario hacer un trabajo multidisciplinario, una aplicación de este tipo no puede ser realizada de manera óptima sin la asistencia de un comunicador y de un ingeniero en sistemas. Hay cuestiones técnicas y teóricas en las cuales un diseñador gráfico no está necesariamente preparado y es una cuestión de responsabilidad tomar en cuenta opiniones profesionales externas para hacer un producto que beneficie al público.

Conclusiones Finales

La creación del diseño y usabilidad de nuestra plataforma web y aplicación móvil se muestra realmente como una potencial alternativa para las personas Cuencanas que quieren conocer más sobre emprendimiento, lo que deben hacer para tener su negocio más acorde al mercado actual. La llegada de nuevos mercados digitales a la región, nos dan a entender que necesitamos actualizarnos para vender a nuestra sociedad de una manera rápida y de una manera correcta virtualmente.

Dentro de este contexto, no es necesario buscar fuentes alternas o personas que dicen ayudarte en tu emprendimiento que al fin y al cabo solo terminas gastando más sin ningún objetivo fijo. No es pertinente mirar al pasado con cursos que no te ayudan a expandirte como negocio, hoy en día gracias a la pandemia todo el mundo se dio cuenta de que las plataformas virtuales tienen un gran aporte a la sociedad, que en menos de segundos podemos tener información de todo.

Los emprendedores, como nunca antes, son usuarios fundamentales en la economía local y global. Sin embargo en un número importante de casos se ven sometidos a trabajar de una manera llamada de boca a boca o en redes sociales, pero sin saber manejar bien las herramientas que hoy tenemos.

Muchas veces vemos las estafas de parte del que vende y del dueño, por lo tanto, es una necesidad comenzar a crear espacios donde personas emprendedoras cuencanas puedan optar por aprender mediante plataformas virtuales desde como llevar su emprendimiento en redes sociales, como formar su emprendimiento de manera que la ley le ayude con experiencias contadas en cursos de nuestras plataformas, y publicar en nuestra app sus productos de una manera intuitiva y gratuita para así ayudar a la economía local.

Por lo tanto, es una necesidad comenzar a fomentar el aprendizaje en medios virtuales y vender de manera fácil los productos de emprendedores que gracias a la pandemia nos dimos cuenta de que si se puede de manera global.

Recomendaciones

La principal recomendación relación directa con los alcances de este proyecto. La web no debería ser solo para personas que estén emprendiendo si no para jóvenes que quieran aprender de como hoy en día las plataformas virtuales llegan a ser algo muy importante para las personas.

De acuerdo con la app debería tener un enfoque mucho más amplio que las categorías seleccionadas por el motivo de que el mercado de hoy en día es super amplio en cualquier ámbito.

Referencias Bibliográficas

- Albornoz, M. C., Berón, M., & Montejano, G. A. (2017). Interfaz gráfica de usuario: el usuario como protagonista del diseño. XIX Workshop de Investigadores En Ciencias de La Computación (WICC 2017, ITBA, Buenos Aires), 570–574. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/62078>
- Bammel, P. O. R. J. (2017). Del Papel A la Realidad.
- Calvache, M. (2021). Diseño centrado en el usuario [In person]. Zoom.
- Echenique, M. D. V. (2015). Desarrollo De Una Aplicación E-Commerce Enfocado En Venta De Productos Con Alta Interactividad De Los Usuarios Finales De La Empresa La Regadera Del Norte. 100.
- Freire, A. (2004). Pasión por emprender de la idea a la cruda realidad. <https://claseadministracion.files.wordpress.com/2012/04/pasionporemprender.pdf>
- Garreta, M., & Mor, E. (2018). Diseño centrado en el usuario (I). Introducción. El Profesional de La Informacion, 12(1), 52–54. <https://doi.org/10.1076/epri.12.1.52.19713>
- Gómez, S. (2012). Diseño de Interfaces de Usuario, Principios y Heurísticas para Evaluación. January 2000. https://www.researchgate.net/profile/Leopoldo_Gomez3/publication/228877430_Diseño_de_Interfaces_de_Usuario_Principios_Prototipos_y_Heurísticas_para_Evaluación/links/548070410cf250f1edc1a4cb.pdf
- Gutiérrez, C. (2008). Diseño web y arquitectura de información para sitios 2.0. Cuadernos.Info, 22, 58–65. <https://doi.org/10.7764/cdi.22.90>
- Hassan Montero, Y. (2015). Experiencia de Usuario: Principios y Métodos. Yusef.Es, 139.
- Hidalgo, D. (2021). Desarrollador [In person]. Zoom.
- López, M. (2015). QUÉ SON LAS APPS Y TIPOS DE APPS. <http://www.lancetalent.com/blog>
- Marulanda, J., Correa, G., & Mejia, L. (2009). Emprendimiento : Visiones desde las teorías del comportamiento humano. Revista EAN, 66, 153–168.
- Mllemium. (2021). Definición de Página Web, Qué es, Significado y Concepto. Definición de Página Web. <https://www.informaticamilenium.com.mx/es/temas/que-es-una-pagina-web.html>
- Mobile Marketing Association. (2011). Libro blanco de apps: Guía de apps móviles. Mobile Marketing Association, 96. <https://mmaspain.com/wp-content/uploads/2015/09/Libro-Blanco-Apps.pdf>
- Moll, S. (2019, January 23). Tipos de aprendizajes electrónicos para aplicar dentro y fuera del aula. Educación 3.0. <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/tipos-de-aprendizajes-electronicos/>
- Rodríguez Andino, M. de la C., & Barragán Sánchez, H. M. (2017). Entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a la enseñanza presencial para potenciar el proceso educativo. Killkana Social, 1(2), 7–14. https://doi.org/10.26871/killkana_social.v1i2.29
- Vanegas, P. (2021). Emprendimiento y su auge en Cuenca [In person]. Zoom.