

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS SOCIALES Y**  
**HUMANIDADES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE PUBLICIDAD Y**  
**MULTIMEDIA**



**“DISEÑO DE EXPERIENCIA DE USUARIO PARA UNA  
APLICACIÓN MÓVIL CON EL OBJETIVO DE OPTIMIZAR EL  
DESARROLLO Y APRENDIZAJE ACADÉMICO DE LOS ALUMNOS DE  
PREGRADO DE LA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA.  
AREQUIPA 2017”.**

**Tesis presentada por los Bachilleres:**  
**BRAYAN JOSÉ ANTONIO RIVERA CARRASCO**  
**JORGE ELÍAS CARPIO LOZADA**

**Para optar por el Título Profesional de**  
**LICENCIADO EN PUBLICIDAD Y**  
**MULTIMEDIA**

**Asesora: Lic. Miriam Martínez Delgado**

**AREQUIPA – PERÚ**  
**2017**



”Todo lo que puede suceder, sucede”  
Anónimo

## Dedicatorias



*A mi papá Miguel que en paz descanse.  
Por haberme comprendido y apoyado  
siempre en el desarrollo de esta loca  
carrera profesional y en toda mi vida  
personal.*

*Brayan Rivera Carrasco*

*A mis amigos por haberme dado toda la ayuda posible durante la dura realización de esta tesis, ellos siempre estuvieron presentes apoyándome y guiándome en el proceso, cada día dándome ánimos y no dejándome caer. Les agradezco la confianza que depositaron en mí para poder estar siempre en las buenas y las malas, juntos. Gracias por confiar y creer en mí y haber hecho de mi etapa universitaria un trayecto de vivencia que nunca voy a olvidar.*

*Por todo aquello maravilloso, que mis amigos me brindan, hoy dedico a ellos esta tesis, por encontrar una amistad tan pura, verdadera y productiva para mi vida.*

*Elías Carpio Lozada*

## Agradecimientos

Agradezco a Dios porque sin su bendición esto no sería posible.

A mi madre Giovanna, por ser el pilar fundamental en mi desarrollo personal y profesional. Por su apoyo en mis logros, tropiezos y locuras.

A mi padre José por haber estado en los momentos más necesarios y haberme brindado el apoyo y la confianza para mi desarrollo profesional y personal.

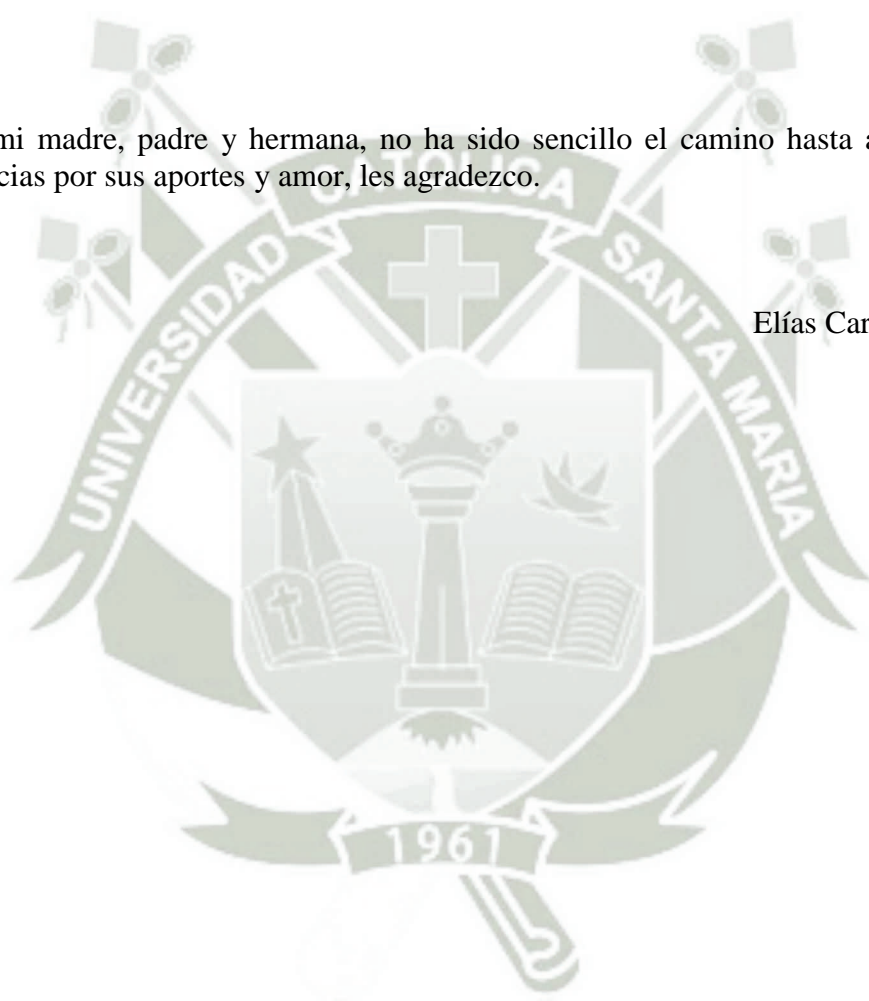
A toda mi familia, abuelos, tíos, primos y hermanos, ya que siempre fueron mi soporte y han influido en mis logros profesionales y personales.

A todos mis amigos considerados mis hermanos ya que siempre me brindaron el apoyo necesario para todo.

Brayan Rivera Carrasco

A mi madre, padre y hermana, no ha sido sencillo el camino hasta ahora, pero gracias por sus aportes y amor, les agradezco.

Elías Carpio Lozada



## Introducción

En el presente trabajo, se desarrolló el diseño de una aplicación móvil para los estudiantes de Pre-grado, de la Universidad Católica de Santa María de Arequipa, con el objetivo de mejorar y ayudar a su desarrollo universitario, mediante la tecnología, puesto que existe un crecimiento y avance de ésta.

En nuestro ciclo académico, como estudiantes universitarios, sentíamos la necesidad de una aplicación que nos ayude en este tan complicado proceso. Y con el pasar de los años, observamos que la tecnología ha ido evolucionando, generando propuestas muy útiles para el desarrollo educativo, aprovechando el creciente uso de los “Smartphone”.

En el primer capítulo, se presenta un primer esbozo del documento en su totalidad, donde se incluye una primera investigación del contexto de nuestro público objetivo, tales como; antecedentes y la situación actual de dispositivos tecnológicos. A raíz de esta primera investigación se planteó una primera propuesta a desarrollar.

En el segundo capítulo, se muestran los resultados de las investigaciones realizadas, las cuales fueron; cuantitativas, con el fin de conocer cifras exactas de la opinión de nuestro público; y cualitativas, ya que es muy importante saber la opinión de los estudiantes para un correcto desarrollo del proyecto. También se puede apreciar en este capítulo, una amplia y concisa teoría que respalda las acciones realizadas.

Después de haber obtenido los resultados de dichas investigaciones, se procedió al planteamiento de la propuesta definitiva. Ésta es desarrollada en el tercer capítulo, en donde se complementa la propuesta planteada que ahora es acompañada de acciones fijas que ayudarán a la correcta y eficaz realización de la propuesta. En el último capítulo se encuentra el desarrollo total de la aplicación mostrada mediante imágenes desglosando cada elemento observado, así como la sustentación del uso de estos.



## Resumen

La presente investigación, titulada “DISEÑO DE EXPERIENCIA DE USUARIO PARA UNA APLICACIÓN MÓVIL CON EL OBJETIVO DE OPTIMIZAR EL DESARROLLO Y APRENDIZAJE ACADÉMICO DE LOS ALUMNOS DE PREGRADO DE LA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA. AREQUIPA 2017”, engloba el desarrollo completo del diseño UX o de experiencia de usuario en una aplicación móvil.

Como primer paso, se llevó a cabo una investigación en el uso actual de aplicaciones móviles por estudiantes universitarios en el contexto que se desarrolla, al mismo tiempo, se investigó de forma cuantitativa y cualitativa al público objetivo.

Al haber obtenido los resultados de las investigaciones mencionadas, se procedió al planteamiento de una propuesta que solucione las necesidades de los estudiantes de la universidad, aprovechando el creciente uso de dispositivos móviles en la actualidad.

En la última etapa se realiza el diseño de una aplicación móvil para cumplir con los objetivos a lograr e implementar el producto final dentro de la organización.

**PALABRAS CLAVE:** Diseño, aplicación, estudiante.

### **Abstract**

This paper entitled “DESIGN AND IMPLEMENTATION OF A MOBILE APP FOR THE MANAGEMENT AND UNIVERSITY DEVELOPMENT OF UNDERGRADUATE STUDENTS AT SANTA MARIA CATHOLIC UNIVERSITY. AREQUIPA 2017” encompasses the whole development of the design and implementation of a mobile app.

First of all, a research on the current usage of mobile apps by university students in the developed context was carried on, at the same time the target audience was investigated in a quantitative and qualitative way.

Once the results on the mentioned researches were obtained, a proposal that solves the university students' needs was raised, taking advantage on the increasing usage of mobile phones nowadays.

In the last stage the design of a mobile application is performed in order to meet the targeted objectives, and implement the final product within the organization.

**KEYWORDS:** Design, application, student.

## Índice

<b>Introducción</b> .....	7
<b>Resumen</b> .....	9
<b>Abstract</b> .....	10
<b>CAPÍTULO I:</b> .....	12
<b>PROYECTO DE TESIS</b> .....	12
<b>I. AREA DE INTERVENCIÓN</b> .....	13
<b>A. Oportunidad</b> .....	13
<b>B. Contexto</b> .....	14
<b>II. PROPUESTA PRELIMINAR</b> .....	30
<b>A. Denominación</b> .....	30
<b>B. Justificación</b> .....	30
<b>C. Objetivos</b> .....	32
<b>D. Descripción</b> .....	33
<b>E. Viabilidad</b> .....	34
<b>F. Diseño de Investigación</b> .....	34
<b>CAPITULO II:</b> .....	43
<b>RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN</b> .....	43
<b>I. ASUNTO</b> .....	44
<b>II. PUBLICO OBJETIVO</b> .....	68
<b>CAPITULO III:</b> .....	81
<b>PROPUESTA DEFINITIVA</b> .....	81
<b>A) Denominación</b> .....	82
<b>B) Justificación</b> .....	82
<b>C) Objetivos</b> .....	83
<b>D) Descripción</b> .....	84
<b>E) Cronograma</b> .....	87
<b>F) Presupuesto</b> .....	87
<b>G) Financiamiento</b> .....	88
<b>H) Control y Evaluación</b> .....	88
<b>CAPITULO IV</b> .....	89
<b>EJECUCIÓN</b> .....	89
<b>CONCLUSIONES</b> .....	216
<b>SUGERENCIAS O RECOMENDACIONES</b> .....	219
<b>ANEXOS</b> .....	231



## I. AREA DE INTERVENCIÓN

### A. Oportunidad

Según el último estudio de IMS (Internet Media Services) y Comscore realizado en el año 2015 en Latinoamérica, el 88% de peruanos participantes en la investigación accede a internet a través de un Smartphone.

*“Perú es el país número uno a nivel Latinoamérica en adopción y crecimiento de Smartphones y uno de los mayores en el mundo, Perú es un mercado que está muy concientizado que en el mundo digital, este es el presente y no el futuro.”<sup>1</sup>*

Estudios realizados por la empresa OSIPTEL en el año 2014, indican que el 87 % de jóvenes estudiantes universitarios peruanos entre los 18 y 25 años están en constante actividad e interacción con aplicaciones móviles mediante un Smartphone, adoptándose a una creciente innovación tecnológica en TIC'S (Tecnologías de la Información y Comunicaciones).

Este tipo de innovación tecnológica ha sido adoptada principalmente por los jóvenes. Como muestra la última encuesta realizada en el año 2014 por la empresa IPSOS y difundida en una nota de prensa por TELEFÓNICA, indica que los jóvenes de 18 a 24 años usan un Smartphone en un 90%.

---

<sup>1</sup> LA REPÚBLICA (2015), Junio del 2015. Entrevista realizada a Daniel Libreros country manager Perú IMS.

Los Smartphones son utilizados por los universitarios en un 85% para estar conectados mediante redes sociales y aplicaciones de conversación instantánea.

Esta tendencia no puede ser desaprovechada por la Universidad Católica de Santa María, ya que su público objetivo son los jóvenes entre 17 y 25 años. Se debería tener en cuenta la ejecución de una aplicación con la tecnología que usa y necesita su target. Esta sería una muy buena opción debido al alcance que se lograría. Además un Smartphone es más que un celular, es una biblioteca, un asistente personal que cuenta con programas de multimedia, los cuales mejorarían el proceso de desarrollo académico del estudiante.

### **B. Contexto**

En el congreso de Arequipa Marketing 2014 se obtuvieron los siguientes datos presentados por el ponente Carlos Hoempler.

- En el último informe estadístico de OSIPTEL realizado en el año 2014, en los últimos 3 años se ha visto un incremento en el uso de móviles y en especial de Smartphones.
- El 137% de peruanos tiene un celular, es decir que más del 30 % del total de peruanos cuenta con 2 o más celulares.
- El 55% de peruanos utilizan un Smartphone.
- El 99% de Smartphones tienen aplicaciones

Según datos encuestados a universitarios por la empresa FUTUROLABS encontramos:

- El 85% de este segmento tiene como actividad principal conectarse a redes sociales para mantenerse informado y en contacto con amigos y/o familiares.
- El 61% usa su Smartphone para tomar y compartir fotos y archivos.
- El 21.6% percibe su celular como una fuente de entretenimiento.
- El 16.3% usa su Smartphone como herramienta laboral.
- El 39% lee y comparte noticias e informativos mediante su Smartphone
- El lugar donde más se utiliza un Smartphone es en su hogar con el 26.63%, seguido de su centro de estudios con el 21.88%.

Según el libro “Perú, principales indicadores departamentales 2008-2014” se obtiene los siguientes datos de la ciudad de Arequipa:

- Desde el año 2008 hasta el año 2013 la telefonía móvil en Arequipa se incrementado en 2007004 celulares.
- En el último censo de hogar y vivienda realizado en el año 2007 se investigó sobre la existencia en los hogares artefactos como: radio, tv, equipo de sonido, lavadora, refrigerador, computadora pero no de celulares o smartphones. Siendo el dato más relevante para el investigación el dato de la existencia de 54029 computadoras en la ciudad de Arequipa.

### a) Aplicación Móvil:

Una aplicación móvil es una aplicación informática diseñada para ser ejecutada en Smartphone, tabletas y otros dispositivos móviles. Por lo general se encuentran disponibles a través de plataformas de distribución, operadas por las compañías propietarias de los sistemas operativos móviles. Encontramos diferentes categorías de aplicaciones móviles según su contenido tal como: entretenimiento, comunicación, educación, deportes, negocios, música, etc.

Estas se adquieren mediante su Smartphone, comprando y descargando la aplicación de manera gratuita en tiendas virtuales de aplicaciones según el sistema operativo.

Si bien las aplicaciones son muy útiles para el usuario, también es útil y muy importante para el Smartphone, ya que hacen que este se pueda desarrollar correctamente. Existen aplicaciones que ayudan al sistema del Smartphone, como el antivirus y otras Apps que ayudan al almacenamiento velocidad y limpieza de este.

#### *Sistema Operativo:*

Existen diferentes sistemas operativos, tales como: Android, iOS, BlackBerry entre otros.

- Directrices para el desarrollo adecuado de aplicaciones móviles en los sistemas operativos.

Cada usuario al utilizar una aplicación móvil espera que cumplan sus expectativas de calidad al momento de usarlas.

Para poder desarrollar correctamente una aplicación móvil en los diferentes sistemas operativos y ser aceptadas en las tiendas virtuales app store de iOS o Google Play de Android en Smartphones de deben cumplir ciertas directrices básicas con el objetivo de proporcionar una excelente experiencia de usuario. Estas directrices de calidad son fundamentales a largo plazo para la aceptación por parte de los usuarios.

#### Directrices para el sistema operativo IOS

- Funcionalidad:
  - Desarrollar aplicaciones que muestren realmente el contenido anunciado.
  - Desarrollar aplicaciones completas no está permitidas las versiones demo, beta o test.
  - La aplicación deberá proveer de contenido relevante para la app store.
  - Se rechazarán sitios web adaptados a aplicaciones y no entretengan de manera continua.
  - El desarrollo de la aplicación deberá estar enfocada a segmentos grandes de consumidores.
  - No está permitido incentivar a los usuarios a una vida poco saludable.
- Información de la App ( metadata)
  - No mencionar otra aplicación dentro de una ya desarrollada.
  - Tener completas la metadata y la aplicación.

- Los iconos e imágenes deberán cumplir ciertos requisitos de clasificación.
  - Las secciones deberán relacionarse con la categoría y género de la app.
  - Esta prohibido burlar al sistema manipulando información o clasificaciones por parte de los usuarios.
  - Todos los URL deben tener un correcto funcionamiento.
- Notificaciones
- El sistema IOS rechazara aplicaciones que utilicen notificaciones con el fin de enviar mensajes tipo Phishing o Spam de manera automática.
  - Marcas comerciales
  - Mantener una correcta escritura en las distintas marcas de Apple en la aplicación
  - No utilizar material protegido por derechos de autor. Patentes, etc.
- Interface de usuario
- Diseñar una interface de usuario correcta y simple para la una buena experiencia de usuario.
- Ventas y divisas
- Está prohibida la venta de artículos digitales o proporcionar enlaces a sitios de ventas o suscripciones.

- Copia y agregación de contenidos
  - No se podrá copiar información del sitio web principal de Apple, la aplicación deberá ser original tanto en contenido como en funcionalidad.
- Ataques personales
  - Estarán prohibidas las aplicaciones que atenten de manera difamatoria, malintencionada y de manera ofensiva a una persona o público.
  - Se rechazarán aplicaciones que inciten a la violencia o abuso de menores, en grupos religiosos, culturales o étnicos.
- Pornografía
  - Se rechazarán aplicaciones que difundan material pornográfico o que estimulen las sensaciones de los usuarios.
- Requisitos legales
  - La aplicación desarrollada deberá cumplir los aspectos legales y cumplir leyes locales
  - Se rechazan aplicaciones fraudulentas que intenten pasarse por otras.

## Directrices para el sistema operativo Android

- Contenido restringido
  - La aplicación deberá ser adecuada para Google Play y cumplir con las leyes de legislación local.
- Contenido sexual explícito
  - No se aceptaran aplicaciones que tengan contenido sexual o provoque placer sexual.
- Protección infantil
  - En la plataforma Google se mantiene estrictamente la política de tolerancia cero con contenido sexual de abuso infantil informando a las autoridades y cancelando todo tipo de cuentas de Google de los implicados.
- Violencia
  - No se admiten aplicaciones que tengan contenido violento o actividades riesgosas.
- Acoso
  - No se admitirá contenido ya sea comentario fotos o publicaciones dentro de la aplicación que acosen o ridiculicen a otra persona.

- Promoción del odio
  - No se admitirán aplicaciones que fomenten el odio a distintos grupos ya sean étnico, religión, genero, nacionalidad, etc.
  
- Acontecimientos de carácter delicado
  - No se aceptaran aplicaciones que saquen provecho de algún acontecimiento como desastres naturales, fallecimientos, tragedias, etc.
  
- Juegos de apuestas
  - No de admitirán aplicaciones que brinden juegos de apuestas online siempre y cuando cumplan con los siguientes requisitos:
    - Completar proceso de solicitud para la aplicación
    - Cumplir con las leyes del país que se distribuya
    - Contar con licencia de juegos de apuesta en cada país que se d distribuya la App.
    - Utilizar métodos de factura Google Play
    - Fomentar la participación responsable dentro de la App
    - Estar calificada solo para adultos.

- Actividades ilegales
  - No se aceptan aplicaciones que difundan actividades ilegales como la venta de drogas, alcohol, tabaco o medicamentos sin receta.
- Propiedad intelectual
  - No se admitirán aplicaciones que copien el trabajo de otros usuario perjudicándolos tanto a al usuario como la comunidad de desarrolladores.
- Suplantación de identidad
  - No se administran aplicaciones que suplanten identidades de marca o entidades.
- Visibilidad de aplicaciones
  - Asegurarse que el usuario logre ver que la aplicación instalada este a la vista y funcionando
- Cambios del estado del dispositivo
  - Las paliaciones no deberán modificar el estado del teléfono después de su sesión iniciada.
- Privacidad y seguridad
  - La aplicación desarrollada deberá proteger la privacidad de los usuarios manteniéndolo en un entorno seguro y confiable.

En el Perú estos son los sistemas operativos más usados:

- Android: 60 %
- iOS: 15%
- BlackBerry: 8%
- Windows Phone: 7%
- Otros: 10%

▪ *Diseño:*

Hay diferentes tendencias de diseño para las aplicaciones móviles, las más usadas son: El flat design o diseño plano, es el llamado diseño minimalista en el que predominan las líneas lisas y sencillas, sin florituras y en tonos vivos pero discretos, son colores sutiles. Y para la interacción predomina el 'Scroll'. Con el scroll lo que buscamos es poner junta la mayor cantidad de información en una sola página. Condensar la información para que el usuario no tenga que hacer clic y luego volver atrás, lo cual siempre resulta lioso e incómodo en aplicaciones.

Existen tres tipos de desarrollo de aplicaciones móviles que son:

- App Nativa: Es la aplicación que se desarrolla en forma específica para determinado sistema operativo, no necesita de Internet para su funcionamiento y son más costosas de desarrollar.
- Web App: Es desarrollada mediante lenguajes de programación, se puede realizar de forma independiente del sistema operativo en el que se usará la aplicación y necesita de Internet para su funcionamiento

- Web App Nativa o Híbrida: Este tipo de desarrollo de aplicaciones móviles es la combinación de los 2 tipos antes mencionados pues junta lo mejor de cada uno de ellos.

- *Limitaciones:*

Las limitaciones y problemas que podría tener la aplicación sería básicamente de conexión y red. Dependería de la velocidad del Internet que tenga el Smartphone. También podrían existir problemas en el diseño e implementación debido a la variedad de marcas y sistemas operativos que existen; pero estos son solucionados de acuerdo al tipo de App que se realice, en este caso sería una App Híbrida.

Otro problema sería que el usuario no cuente con una versión actualizada de su sistema operativo y este no sea compatible con la aplicación móvil.

#### **b) Aplicaciones en universidades peruanas.**

En este contexto de desarrollo tecnológico, observamos que algunas universidades en el Perú han desarrollado aplicaciones móviles para los universitarios con el objetivo de otorgar mayores facilidades a los alumnos. Obteniendo repuestas automáticas e inmediatas.

En el Perú, las principales universidades que han desarrollado una aplicación móvil son: La Universidad Pontificia Católica del Perú, Universidad ESAN, Universidad Tecnológica del Perú, Universidad de Lima, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, Universidad Autónoma del Perú, Universidad San Ignacio de Loyola.

En estas universidades, la App Nativa y la Web App Nativa, son los tipos de aplicación más usados para su implementación.

En la ciudad de Arequipa, existen varias universidades, privadas y/o estatales que se diferencian por el servicio que brindan, las carreras profesionales que ofrecen, metodología y beneficios que ofrecen a los diferentes estudiantes universitarios.

En el aspecto tecnológico y de comunicación, estas universidades si cuentan con una página web y un teléfono de contacto. Algunas han desarrollado aulas virtuales para el desarrollo académico de sus alumnos y todas estas universidades cuentan con una cuenta de Facebook. Pero ninguna de estas universidades ha implementado una aplicación móvil para sus alumnos en comparación a las universidades limeñas.

La Universidad Católica de Santa María, ha comenzado a innovar en sus procesos de comunicación para con sus estudiantes pero el uso de la tecnología en algunos de sus procesos no está actualizada de acuerdo a las necesidades del alumno.

En Setiembre del año 2015 se ha modificado el interfaz del sitio web después de aproximadamente 8 años, La cual fue modificada nuevamente en Agosto del año 2016.

La página de Facebook de la Universidad ha sido implementada en el año 2010 pero hasta el 2015 no contaba con un plan estratégico, no existía un tono comunicacional ni una estrategia de contenidos.

En marzo del 2016 se ha implementado por completo la estrategia y los primeros resultados que se han obtenido son:

- La interacción con los estudiantes ha aumentado en un 40 %
- La satisfacción de dudas y preguntas se ha solucionado al 100%, y el tiempo de respuesta es de menos de una hora. <sup>2</sup>

Según el taller “Formulación de proyectos de investigación e innovación” llevado a cabo en Julio del 2015, se considera el desarrollo de una aplicación móvil como un proyecto de innovación. Este tipo de proyectos es supervisado por: El Vicerrectorado Académico.

Dentro de las líneas de investigación de esta oficina, se encuentra la de Tecnologías de la Información y Comunicaciones, la cual sería la línea de investigación e innovación en la que se desarrollaría la implementación de la aplicación móvil para la Universidad Católica de Santa María.

**c) Segmento:**

El segmento actual de la UCSM pertenece al rango de edades de la generación “Z”.

Según Georgie de Barba en su columna “7 características de la generación Z” dice que el rango de edades de esta generación oscila entre los 15 y 21 años.

---

<sup>2</sup> CARPIO LOZADA, Elías (2016). Imagen Institucional. Entrevista del 3 de octubre a Stefano Patroni.

Las personas que están dentro de esta generación son autodidactas, están en constante contacto con dispositivos portátiles y realizan sus acciones educativas on line.<sup>3</sup>

La tecnología influye en su estilo de vida, en su forma de pensar y hasta de divertirse. Representan la tercera parte de la población mundial y, aunque pueden adaptarse fácilmente a distintas situaciones, algunos especialistas advierten que la Generación “Z” muestra dificultades para desarrollar relaciones interpersonales y vínculos familiares sólidos, por su excesiva necesidad de estar conectados todo el tiempo a las redes sociales, webs y plataformas.<sup>4</sup>

Según las estadísticas recogidas del libro “Compendio estadístico 2015” del INEI nos muestran que el 20% de la población total de la ciudad de Arequipa tienen entre 15 y 24 años. Esta investigación se desarrolló en grupos quinquenales y algunos datos son:

- 89543 personas tienen entre 15 y 19 años.
- 89485 personas tienen entre 20 y 24 años.
- El total de habitantes de la ciudad de Arequipa hasta el momento de la investigación era de 958351 personas.

Y según el libro “Sistema estadístico nacional / compendio 2016” del INEI, obtenemos los siguientes datos de la Universidad Católica de Santa María:

---

<sup>3</sup> ENTERPRENEUR (2016). “7 características de la generación Z”. México. . Consulta realizada el 1 de Diciembre del 2016. de: <<https://www.entrepreneur.com/article/268023>>

<sup>4</sup> El COMERCIO (2015). “Generación Z, los hijos de la tecnología”. Lima. Consulta realizada el 5 de Febrero del 2016. de: <<http://elcomercio.pe/lima/ciudad/generacion-z-hijos-tecnologia-y-inmediatez-noticia-1738818>>

- El total de postulantes al año 2016 fue de 4485 personas.
- La cantidad de postulantes del año 2015 al año 2016 se incrementó en un 32%,
- El total de alumnos matriculados al año 2016 fue de 17441 personas.
- Las escuelas profesionales con más alumnos matriculados son: Derecho, Ingeniería Mecánica y Medicina Humana.
- El promedio de alumnos matriculados en las principales universidades de Arequipa (UCSM, UCSP, UNSA) es de 52690 estudiantes.

Según la investigación “*Aplicaciones móviles en las universidades del Perú*” realizada por Fiorella Shon, egresada de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, muestra que:

El uso del Smartphone satisface rápidamente a la necesidad de búsqueda de información. Muchos usuarios, sobre todo los jóvenes, son muy propensos a usar las aplicaciones móviles. Viven cautivados con los equipos móviles y muchas universidades privadas han sabido aprovechar esa tendencia con el desarrollo de aplicaciones móviles.

La comunicación digital en el Perú se ha impulsado en los últimos años y ha generado el desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles, en el que se integran las principales actividades de los estudiantes en la universidad, con la intención de facilitar su relación con las funciones académicas.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> SINPAPEL (2015) “Aplicaciones móviles desarrolladas por universidades peruanas” Consulta realizada el 5 de Febrero del 2016. de < Consulta realizada el 5 de Febrero del 2016. de <[https://www.lancetalent.com/blog/las-8-ventajas-de-una-aplicacion-movil-para-tu- empresa/](https://www.lancetalent.com/blog/las-8-ventajas-de-una-aplicacion-movil-para-tu-empresa/)>>

Frente a esta situación de consumo de tecnología como canal de comunicación, la creación e implementación de una aplicación móvil de la UCSM para sus alumnos, se constituye una oportunidad para mejorar la comunicación con los universitarios beneficiándolos con información accesible y oportuna.

Las principales ventajas que existen al contar con una aplicación móvil son: la fidelización de los clientes y mejorar el canal de comunicación con el cliente.<sup>6</sup>

*Fidelización de los clientes:* Según “Altiria” una empresa española experta en comunicación móvil: “*Las aplicaciones móviles de fidelización son una plataforma idónea para el marketing ya que permiten transmitir visualmente la imagen de marca*”. Una forma de fidelización se puede lograr mediante los mensajes “Push” que son mensajes que llegan como una notificación y aparecen en la pantalla del celular. Estos mensajes pueden contener información personal, como fechas de pago próximas o información grupal, como avisos a eventos y mensajes por días festivos o especiales.

*Mejor canal de comunicación:* Una tendencia que está despuntando es la utilización de las Apps como herramienta de comunicación. En cualquier lugar y en cualquier momento los clientes pueden acceder a toda la información de la marca y comunicarse con esta solo con disponer de un dispositivo móvil.

“Un teléfono inteligente es una biblioteca, un asistente personal, un archivo de datos, un equipo que graba audio y video, toma notas y fotos y captura códigos...

---

<sup>5</sup> LANCETALENT (2015). “8 ventajas de tu aplicación móvil para tu empresa”. Lima. Consulta realizada el 5 de Febrero del 2016. de <<https://www.lancetalent.com/blog/las-8-ventajas-de-una-aplicacion-movil-para-tu-empresa/>>

Sería equivocado no darse la oportunidad de conocer todas sus posibilidades”, comenta Beatriz Marín Ochoa, doctora en Comunicación de la Universidad Autónoma de Barcelona y coordinadora de la investigación ‘Alfabetización y dispositivos móviles’, de la Universidad Pontificia Bolivariana.

Teniendo en cuenta todo lo expuesto en este punto de contexto, se puede concluir que la implementación de esta aplicación para la universidad, se podría considerar como un beneficio diferencial y lograría una mejor comunicación y mayor aceptación de sus estudiantes para con la institución.

## **II. PROPUESTA PRELIMINAR**

### **A. Denominación**

“Diseño de experiencia de usuario para una aplicación móvil con el objetivo de optimizar el desarrollo y aprendizaje académico de los alumnos de pregrado de la Universidad Católica de Santa María. Arequipa 2017”.

### **B. Justificación**

Según los datos y cifras mencionados anteriormente, se observa como la tecnología, con el uso de las Apps en Smartphone, sería la respuesta a la oportunidad para brindar mayor comodidad, rapidez y usabilidad en el manejo de información para procesos académicos y mejor accesibilidad y facilidad en procesos administrativos como pagos y matriculas.

Esta es una propuesta de mayor alcance y cobertura ya que el 87% de universitarios cuentan con un Smartphone y están en constante interacción con este.<sup>7</sup>

La implementación de esta aplicación brindaría los siguientes beneficios para la UCSM y sus usuarios:

#### Beneficios para la UCSM:

- Contar con un nuevo canal de comunicación para con sus estudiantes, moderno y de fácil acceso.
- Obtener mayor presencia de marca en sus estudiantes logrando una fidelización.
- Lograr una diferenciación con su competencia mediante la innovación tecnológica de aplicaciones móviles para las TIC'S.
- Atraer clientes potenciales

#### Beneficios para los usuarios:

- Facilidad para acceder a información pertinente, ya que las aplicaciones están presentes en todo momento.
- Realizar actividades con más comodidad (pago y consultas por medio de la aplicación, obtener información, etc.) lo cual logrará la satisfacción de estos y generará un mejor posicionamiento en sus clientes actuales.

---

<sup>7</sup> LAURA BETANCUR (2014) - EL TIEMPO “Apps en las universidades”. Consulta realizada el 5 de Febrero del 2016. <<http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-13661855>>

- Satisfacción del alumno e identificación de este con la marca, al ver que obtienen una respuesta inmediata y efectiva por parte de la UCSM.

No implementar esta propuesta traería consigo los siguientes riesgos:

- Generar insatisfacción del alumno y disconformidad en los aspectos de comunicación e información interna.
- Al no estar acorde con una creciente innovación tecnológica en TIC'S mediante el uso de aplicaciones para el proceso educativo de educación superior, la UCSM podría estar en desventaja con las universidades de Lima que se están expandiendo a provincias y cuentan con esta herramienta.
- Quedar rezagado en la automatización de procesos que se puedan realizar a través de la tecnología, desde intercambio de información, reducción de tiempo en realizar procesos como pagos de pensiones, etc.

### **C. Objetivos**

- Mantener informados y mejorar la comunicación de la UCSM con el 60% de su público objetivo mediante el uso de una aplicación móvil, al sexto mes de haber sido lanzada está. Emplear el uso de la tecnología para satisfacer necesidades de comunicación e información que tienen los estudiantes.
- Lograr una mejora en el proceso académico y administrativo que realizan los estudiantes de pre grado, con el uso de la aplicación en un 80% al sexto mes de haber sido lanzada esta.

#### **D. Descripción**

Se realizará el diseño de una aplicación móvil que contenga temas de información personal como: pagos y deudas, tramites académicos, notas por curso y alertas de notificación según temas de interés de cada carrera y de la Universidad en general.

En la sección de perfil del usuario se contará con un código de barras que permitirá el ingreso al campus, simulando el carnet universitario.

Todas las secciones de la aplicación se encontraran de manera rápida y cómoda con la mejor usabilidad para el estudiante mediante su Smartphone.

El diseño de interfaz de usuario de esta aplicación será visualmente agradable, teniendo una fácil navegabilidad y una clara y sencilla usabilidad al momento de la interacción con el usuario.

Esta aplicación se podrá adquirir mediante una descarga gratuita en una tienda de aplicaciones y registrándose con tan solo su código universitario

El presupuesto aproximado para el desarrollo de esta investigación es de dos mil soles que serán financiados íntegramente por los autores.

La implementación de la aplicación en la UCSM tendría un costo aproximado de \$ 15 000.

## E. Viabilidad

Este es un proyecto viable en el aspecto económico y tecnológico ya que se cuenta con el presupuesto necesario y se tiene accesibilidad a la información necesaria mediante elementos tecnológicos. <sup>8</sup>

*Viabilidad Técnica:* Los requerimientos técnicos necesarios para la elaboración de la propuesta de intervención que se encuentran contemplados son de fácil acceso en nuestra ciudad por lo cual si se cumpliría con la realización íntegra de la propuesta.

*Viabilidad Financiera:* El monto necesario para cubrir los gastos que demande la elaboración de la propuesta, será asumido por los responsables de este proyecto.

*Viabilidad Legal:* No vulnerará los derechos intelectuales ni se trasgredieran leyes de carácter nacional ni políticas de la Universidad Católica de Santa María.

## F. Diseño de Investigación

### 1. Asunto

#### 1.1 Objetivo de la investigación

Conocer acerca del uso de las aplicaciones móviles y la innovación tecnológica para un mejor entendimiento y desarrollo, así como información y antecedentes de la UCSM en estos aspectos tecnológicos.

---

<sup>8</sup> RIVERA CARRASCO (2016), Brayan E-1. Secretaria del vicerrectorado de investigación. Entrevista realizada el 8 de Marzo

## 1.2 Cuadro básico de investigación

INDICADORES	FUENTES	TECNICA	INSTRUMENTOS
Antecedentes del uso de una aplicación móvil en la UCSM.	Unidad de información UCSM	Observación Documental	Ficha de documentación y análisis.
Antecedentes de innovación tecnológica en universidades de Arequipa.	Unidad de información de cada universidad en Arequipa	Observación Documental	Ficha de documentación y análisis.
Antecedentes de innovación tecnológica en la UCSM.	Unidad de información UCSM	Entrevista libre o desestructurada	Ficha de documentación y análisis.
Antecedentes del uso de una aplicación móvil en universidades locales.	Bibliografía especializada	Observación Documental	Ficha de documentación y análisis.
Antecedentes del uso de una aplicación móvil en universidades peruanas.	Bibliografía especializada	Observación Documental	Ficha de documentación y análisis.
Definiciones: Aplicaciones móviles, Smartphone.	Bibliografía especializada	Observación Documental	Ficha de lectura bibliográfica.
Tipos de aplicaciones móviles, sistemas operativos, tendencias.	Bibliografía especializada	Observación Documental	Ficha de lectura bibliográfica.
Diseño front end: estilo de diseños, tendencias, usabilidad, UI, UX.	Bibliografía especializada	Observación Documental	Ficha de lectura bibliográfica.
Tecnología y herramientas de desarrollo: Servidores, sistemas operativos, software de diseño, tecnología empleada en la UCSM,	Bibliografía especializada	Observación Documental	Ficha de documentación y análisis

### 1.3 Instrumentos de desarrollo

a) Ficha de Lectura Bibliográfica: Ficha donde se incluyen los datos básicos del material bibliográfico consultado y la información obtenida del mismo.

#### a.1. Datos Bibliográficos

Título:

Autor:

Editorial:

Año:

#### a.2. Tema de Consulta

Tema:

Ideas Principales:

Fecha de Consulta:

b) Ficha de Análisis Documental: Ficha donde se incluyen datos básicos del documento consultado, así como la información obtenida del mismo.

#### b.1. Datos del Documento

Título:

Autor:

Formato:

#### b.2. Tema de Análisis

Contenido:

Datos Extraídos:

Conclusiones:

Fecha de Consulta:

#### 1.4 Periodo de ejecución: 10 días

## 2. Público Objetivo

Alumnos de pregrado matriculados en la Universidad Católica de Santa María en el año 2016.

### 2.1) Universo

El total de matriculados de la UCSM en el año 2016 fue de: 17441.

### 2.2) Muestra

Se calculó la muestra con la fórmula de Muestreo Aleatorio Simple:

$$n_o = \frac{Z^2 pq}{e^2}$$

Donde:

$$Z = 1.96$$

$$pq = 1$$

$$p = 0.5$$

$$q = 0.5$$

$$e = 0.05$$

$n_o$  = Es el tamaño de la muestra en caso no se sepa el tamaño del universo.

Se cuenta con una cifra exacta del universo por lo que, tras realizar dicha fórmula se procede a resolver una segunda:

$$n1 = \frac{n_o}{1 + \frac{(n_o - 1)}{N}}$$

Donde:

$n1$  es el tamaño final nuestra muestra a trabajar.

$N$  es el tamaño del universo.

$$n_o = \frac{(1,96)^2(0,5 * 0,5)}{0,05^2}$$

$$(0,05)^2$$

$$n_o = \frac{3,84 * 0,25}{0,0025}$$

$$n_o = \frac{0,96}{0,0025}$$

$$n_o = 384$$

$$n1 = \frac{384}{1 + \frac{(384 - 1)}{17441}}$$

$$n1 = \frac{384}{1 + \frac{383}{17441}}$$

$$n1 = \frac{384}{1 + 0,0219}$$

$$n1 = \frac{384}{1,0219}$$

$$n1 = 376$$

Nuestra muestra final a trabajar es de 376 personas.

### 2.3) Objetivo de investigación

Conocer el nivel de interacción y conocimiento que tiene el público objetivo con relación al uso de los Smartphone.

## 2.4) Cuadro básico de la investigación

VARIABLE	INDICADORES	FUENTE	TECNICA	INSTRUMENTOS
Conocimiento de producto: Aplicación Móvil	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Uso y posesión de objetos tecnológicos de los universitarios: celulares, Smartphone, Tablet y/o phablets.</li> <li>○ Marca o tipo de sistema operativo de uso.</li> <li>○ Necesidad de los jóvenes universitarios por una aplicación móvil con fines universitarios</li> <li>○ Antecedentes del uso de una aplicación móvil por alumnos de la UCSM.</li> <li>○ Aplicaciones móviles más usadas por los jóvenes universitarios de la UCSM</li> </ul>	Público objetivo	Encuesta	Cuestionario
Percepción de producto: Aplicación Móvil para la UCSM.	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Aceptación de los jóvenes universitarios UCSM por una aplicación móvil institucional con fines universitarios</li> <li>○ Tiempo que los jóvenes universitarios de la UCSM usan una aplicación móvil</li> <li>○ Necesidades para su desarrollo universitario.</li> </ul>	Público objetivo	Entrevista	Guía de preguntas

## 2.5) Instrumentos de desarrollo

a) Encuesta: Muestra no probabilística por cuotas

### *Encuesta*

Carrera profesional: \_\_\_\_\_ Semestre: \_\_\_\_\_

1. ¿Cuentas con un Smartphone?

Sí  No

Si marcaste “sí” pasar a la siguiente respuesta. Si respondiste “no” pasar a la 5ta pregunta.

2. ¿Cuentas con más de un Smartphone? ¿Cuántos?

No  Dos  Tres

3. ¿Qué sistema operativo usa tu Smartphone?

Android  IOS  Microsoft

Otros: \_\_\_\_\_

4. ¿Cuentas con un plan de datos móviles

Sí  No

5. ¿Qué tipos de aplicaciones usas más en tu Smartphone?

Puedes marcar más de una opción.

Redes Sociales  Juegos  Libros

Ocio  Deportes  Educación

6. ¿Cuánto tiempo al día usas las aplicaciones de tu Smartphone?

Todo el tiempo  De vez en cuando  Nunca

7. ¿Mediante que aparato portátil accedes con más frecuencia al sitio web de la Universidad?

Laptop  Celular  Tablet

8. ¿Por qué motivos visitas el sitio web de la Universidad?

Puedes marcar más de una opción.

Comunicados

Noticias

Eventos

Horarios

Cursos

Otros: \_\_\_\_\_

9. De acuerdo a la pregunta anterior ¿Sería más fácil y cómodo acceder a estas secciones desde un Smartphone o laptop?

Smartphone

Laptop

¿Por qué? : \_\_\_\_\_

10. ¿Te gustaría contar con una aplicación móvil de la UCSM?

Sí

No

11. ¿Qué secciones y tipo de información dentro de ellas, te gustaría encontrar en esta aplicación? ¿Por qué?

\_\_\_\_\_

b) Entrevista

Se realizarán 4 grupos de 6 personas con los siguientes filtros:

1. Sexo: 3 hombres y 3 mujeres
2. Orden de mérito: 3 personas de 5to superior y 3 personas de tercio superior
3. Condición de matrícula: 6 alumnos regulares
4. Semestre que cursa: 2 alumnos de primer año, 2 alumnos de tercer año y 2 alumnos de quinto año.

## Guía de Preguntas

1. ¿Te gustaría contar con una aplicación de la UCSM? ¿Por qué?

---

2. ¿Qué contenido académico te gustaría encontrar en esta aplicación?

¿Por qué?

---

3. ¿Conoces aplicaciones móviles universitarias? ¿Consideras útil el uso de estas?

¿Por qué?

---

4. ¿Sería útil esta tipo de aplicación para ti?

---

5. ¿Sería útil esta aplicación para la UCSM?

---

6. ¿Por qué la UCSM aún no cuenta con una aplicación móvil? ¿Cuál es tu opinión?

---

7. ¿Sería más cómodo para usted usar la aplicación en vez del uso del sitio web de la universidad? ¿Por qué?

---

8. ¿Cómo quisieras que sea esta aplicación? ¿Simple? ¿Compuesta? ¿Con imágenes? ¿Lúdica?

---

Período de ejecución: 10 días (paralelo a las encuestas).



**CAPITULO II:**  
**RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN**

## I. ASUNTO

Con el objetivo de un manejo ordenado de la información y mejor interpretación, se decidió dividir el asunto de la investigación en: Investigación de la organización y Teoría de respaldo.

### A. Investigación de la organización

Sera incluida aquí toda la información obtenida en el proceso de investigación, tanto información como historia de la organización, su misión y visión así como su estado actual y la evolución tecnológica en su proceso comunicacional.

#### a) Universidad Católica de Santa María

La Universidad Católica de Santa María (UCSM) es una institución privada ubicada en la ciudad de Arequipa, Perú. Fue creada por D.S. N° 24, del 6 de diciembre de 1961, a iniciativa del Arzobispado de Arequipa y a solicitud de la Sociedad de María. El campus principal está situado en la Urb. San José s/n Umacollo distrito de Yanahuara. Es una de las instituciones más reconocidas de educación superior del sur peruano.

La UCSM fue fundada por el religioso de la Sociedad de María R.P. William Daniel Morris Christy, quien nació el 4 de noviembre de 1910 en St. Louis, Missouri; pero se nacionalizó "arequipeño" desde que en 1960 vino a convertir en realidad su sueño de una Universidad Católica de Santa María para Arequipa. El padre Morris logró del gobierno del Dr. Manuel Prado el D.S. Nro. 024 del 6 de diciembre de 1961, el cual creó la universidad, la cual pasó a constituirse como la

segunda universidad privada más antigua del Perú. Gracias a la valiosa colaboración del Arzobispo de Arequipa, Monseñor Leonardo José Rodríguez Ballón, la UCSM inició sus labores en la Casona de la calle Santa Catalina 410 el 9 de abril de 1962 con dos secciones de la Facultad de Letras y ocho maestros fundadores.

Merced al apoyo de Southern Perú, IPC, Banco de Crédito, Gobierno Alemán y otros mecenas, la Universidad se traslada de la Casona de Santa Catalina a su local actual (sede central) Urb. San José s/n, Umacollo; donde cuenta con un Campus de 75,600 m<sup>2</sup>; el edificio "Las Esclavitas" donde funciona la Administración Central y la Escuela de Postgrado, ubicado en la calle Samuel Velarde 320 Umacollo con una extensión de 3,056 m<sup>2</sup>; cuenta además con: 55 hectáreas de tierras agrícolas en el Proyecto Majes; el Fundo Chapioco ubicado en Alto Sumbay del distrito de Yanahuara con 661 hectáreas, una extensión de 46 hectáreas en Huasacahe "Fundo la Banda", 663 m<sup>2</sup> de una Casona en Ugarteche 306 Selva Alegre, 916 m<sup>2</sup>.; La Casona de la Cultura (La Merced 110) 1,135 m<sup>2</sup>, la Casa del Corregidor en La Merced 207, 1,600 m<sup>2</sup> en la Ciudad de Dios, sede del CIPE (Centro Iberoamericano de Promoción Empresarial) con una extensión de 249 m<sup>2</sup>; todo hace un total de 7247,183 m<sup>2</sup>.

- **Misión**

Formar integralmente líderes profesionales y académicos responsables socialmente, sustentados en principios y valores, con capacidad para insertarse competitivamente en el mundo globalizado. Crear, innovar, aplicar, integrar y difundir conocimientos científicos y tecnológicos de las áreas del conocimiento

humano, orientados al desarrollo sostenible. Fortalecer el capital social en su ámbito de influencia a través de la preservación y promoción del arte, la cultura y el deporte.

- **Visión:**

La Universidad Católica de Santa María es una Institución reconocida por su excelencia; en la formación académica y profesional de personas responsables socialmente; por la producción intelectual e investigación humanística, científica y tecnológica, capaces de contribuir con el desarrollo sostenible.

- **Principios**

- La búsqueda de la verdad, la afirmación de los valores nacionales, morales y espirituales, el respeto de los derechos humanos y el servicio a la comunidad.
- El pluralismo y la libertad de pensamiento, de crítica, de expresión y de cátedra, con lealtad a los principios constitucionales y a los fines de la Universidad.
- El rechazo de toda forma de violencia, intolerancia, discriminación y dependencia.

- **Valores institucionales**

Integridad, Transparencia, Verdad, Tolerancia, Pluralismo, Responsabilidad Social, Creatividad, Solidaridad y Justicia.

- **Antecedentes de comunicación digital:**

- a) **Sitio Web**

La Universidad Católica de Santa María comenzó a comunicar e informar sus diferentes opciones y acciones académicas, mediante un sitio web aproximadamente en el año 2007.

La página web cumplía una función informativa de tipo corporativo como su organización, historia, misión espiritual, normatividad, etc., así como información necesaria para el alumno. No había una comunicación ni interacción con el alumno, más que una opción de correo electrónico que era muy poco usado ya que las respuestas por parte de la universidad demoraba mucho o nunca se realizaban.

En el aspecto visual de este diseño se puede ver en la cabecera: el imagotipo de la Universidad dentro de un slide con algunas secciones destacadas. Encima de la cabecera se observa secciones como mapa de sitio, acerca de la Universidad, admisión, etc. En el cuerpo de la página se encuentran las demás secciones, noticias, actualizaciones así como un sistema de ingreso “acceso publicadores”. Todo esto con una tipografía de color negro encima de un fondo celeste con una imagen en transparencia. También se encuentra un botón mediante el logotipo de Facebook que tiene la función de re direccionar a esta red social.

No se observa una utilización de colores corporativos, algunas secciones se repiten como “admisión” que se puede ver encima de la cabecera y dentro de esta. La tipografía es muy pequeña, poco legible y la distribución de las secciones no es ordenada complicando así la navegabilidad del sitio.



Fuente: Captura de pantalla realizada en el año 2013 del sitio web de la Universidad Católica de Santa María.

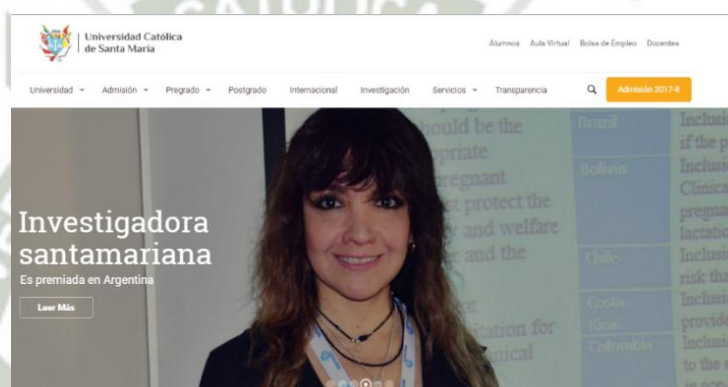
En el año 2015, después de casi 8 años se hizo una modificación del interfaz de la página web.

*“El objetivo general de la página web es mantener actualizado a nuestro público objetivo, ofrecer información relevante de la universidad al público en general y cumplir con las normas de transparencia que demanda la ley universitaria.*

*Se trabaja en una plataforma CMS (Content Management System – Sistema de Gestión de Contenidos), logrando que cada unidad de la UCSM tenga un usuario y contraseña para manipular su propia información, pero hasta el momento no se ha logrado”<sup>9</sup>*

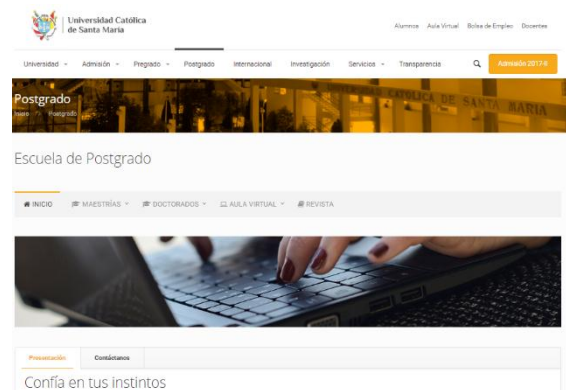
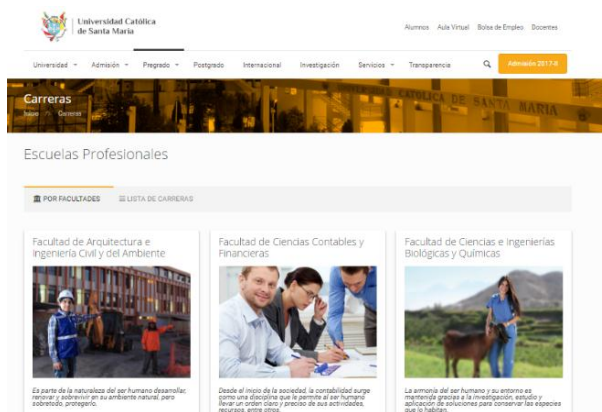
<sup>9</sup> CARPIO LOZADA, Elías (2016). Imagen Institucional. Entrevista del 3 de octubre a Stefano Patroni.

En la página de inicio se puede observar un diseño más ordenado, en la esquina superior izquierda se observa el escudo de la Universidad junto a su nombre escrito en una tipografía formal y legible, al costado se observa algunas secciones que están en un tamaño más grande a diferencias de la secciones que se encuentra encima de un slide que contiene imágenes grandes con títulos cortos de las noticias o evento más importantes. Al costado de estas secciones se encuentra un ícono de búsqueda y un botón de admisión en un color amarillo que re direcciona a la página de admisión de la Universidad.



Fuente: Sitio web Universidad Católica de Santa María

En las diferentes secciones el diseño es parecido, en el cuerpo de cada página se utilizan imágenes para acompañar los títulos que están escritos con una tipografía y en un tamaño más grande para que se diferencie de los subtítulos y el texto de cada sección. Se observa que se está siguiendo tendencias de diseño como el uso de imágenes, tipografía grande y el uso de scroll para mejorar la navegabilidad, etc.



Fuente: Sitio web Universidad Católica de Santa María

## b) Facebook:

En el año 2010 se creó la Fanpage de la Universidad en Facebook en donde se informaban las principales actividades.

Hasta el año 2015 no existía una línea grafica definida en el diseño los post ya que visualmente estos son diferentes.

El diseño de los post tenia tendencias realistas o de esquemorfismo ya que se usaban imágenes simulando la realidad y en tercera dimensión. No existía un correcto orden en el uso de su imagotipo, no existía orden en la información y no hay un uso adecuado de colores.

No existía una línea grafica definida en el diseño los post ya que visualmente estos son diferente, como en el caso de avisos o comunicados oficiales de la Universidad, no contaban con un diseño más que solo el uso del escudo acompañado con el nombre de la universidad y el texto desarrollado.



Universidad Católica de  
**Santa María**  
*En la excelencia académica y profesional*

Forma parte del Desarrollo  
de tu Universidad

**Del 02 al 26  
de Mayo**

PARTICIPA EN LA:  
**EVALUACIÓN**  
DEL DESEMPEÑO DE TUS  
**PROFESORES**

*Es un deber Ineludible*

**PARTICIPAN: TODOS LOS ESTUDIANTES**



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

**Vacaciones  
Útiles 2013**

**Informes e Inscripciones:**  
OFICINA DE BIENESTAR UNIVERSITARIO  
2do piso de la entrada a particulares

**Futbol  
Voley  
Basquet  
Música  
Canto  
Teatro  
Danza**

**A partir de 8 años**

**Inicio : 02 de enero 2013  
TOTALMENTE GRATIS**

## UNIVERSIDAD CATOLICA DE SANTA MARIA



### LABORES ACADÉMICO-ADMINISTRATIVAS

Ante el anunciado **PARO GENERAL** a realizarse en Arequipa y en salvaguarda de la integridad de la Comunidad Santamariana, la Autoridad Universitaria ha dispuesto **SUSPENDER** las labores **ACADÉMICO-ADMINISTRATIVAS** el día jueves 28 de mayo.

Los procesos de titulación y recepción de exámenes, serán reprogramados

UCSM, 27 de mayo del 2015

OFICINA DE IMAGEN Y PROMOCIÓN INSTITUCIONAL

Fuente: Facebook Universidad Católica de Santa María

Desde el año 2015 la página de Facebook de la Universidad comenzó a tener una línea definida en el diseño de su post, se puede ver el uso de infografías y tendencia de flat design. Existe un correcto uso del logotipo que se ubica en la parte superior derecha a lado de la sección a la que perteneces esta información logrando un correcto orden y legibilidad para el usuario.

La tipografía es la misma en las diferentes piezas, alternando el tamaño y el color de acuerdo al texto para mantener un orden en la línea gráfica.

El uso de color es sutil utilizando colores sólidos y degradados que logran un correcto contraste con la tipografía y los demás elementos de la pieza gráfica.

*“El objetivo del Facebook es servir como herramienta de comunicación para complementar la marca UCSM, afianzar la imagen y difundir contenido.*

*El Facebook se trabaja con una estrategia de publicaciones y de diseño con el fin de poder realizar el objetivo.”<sup>10</sup>*



<sup>10</sup> CARPIO LOZADA, Elías (2016). Imagen Institucional. Entrevista del 3 de octubre a Stefano Patroni.



Fuente: Facebook Universidad Católica de Santa María

En caso de piezas gráficas de carácter formal tienen un mismo diseño, en la esquina superior izquierda se observa el escudo de la Universidad a lado de su nombre. Debajo están formas en tonalidades de color verde, en la más oscura se encuentra el título y en la siguiente el desarrollo del comunicado



*Figura 1.* Comunicados en Facebook UCSM

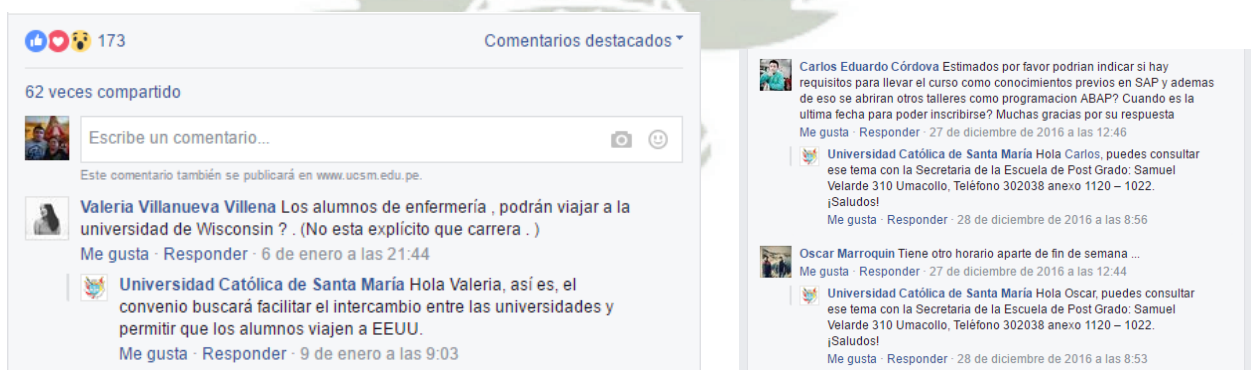
Fuente: Facebook Universidad Católica de Santa María

En el aspecto de interacción de las publicaciones, hasta el año 2015 se observaba una poca interacción y la respuesta al alumno era casi nula, ya que sus comentarios y preguntas no eran respondidos.



Fuente: Facebook Universidad Católica de Santa María. Captura realizada en el año 2016.

Desde el año 2015 esto se mejoró ya que las publicaciones obtenían más “likes” y los comentarios con dudas o preguntas eran respondidas al poco tiempo. Como se mencionó anteriormente uno de los objetivos de la página de Facebook de la Universidad era informar y que mejor que respondiendo a las dudas de los alumnos.



Fuente: Facebook Universidad Católica de Santa María. Captura realizada en el año 2016. Comparación de piezas graficas de años anteriores y el año 2016.



## UNIVERSIDAD CATOLICA DE SANTA MARIA



### LABORES ACADÉMICO-ADMINISTRATIVAS

Ante el anunciado **PARO GENERAL** a realizarse en Arequipa y en salvaguarda de la integridad de la Comunidad Santamariana, la Autoridad Universitaria ha dispuesto **SUSPENDER** las labores **ACADÉMICO-ADMINISTRATIVAS** el día jueves 28 de mayo.

Los procesos de titulación y recepción de exámenes, serán reprogramados

UCSM, 27 de mayo del 2015

OFICINA DE IMAGEN Y PROMOCIÓN INSTITUCIONAL



Universidad Católica  
de Santa María

### SUSPENSIÓN DE LABORES ACADÉMICAS 23 DE SETIEMBRE

La Autoridad Universitaria con motivo de celebrarse el **DÍA DEL ESTUDIANTE**, ha dispuesto: **SUSPENDER LAS LABORES ACADÉMICAS** el viernes 23 de setiembre del año en curso.

Los exámenes, procesos de graduación y titulación programados, se realizarán con normalidad.

UCSM, setiembre del 2016

OFICINA DE IMAGEN Y PROMOCIÓN INSTITUCIONAL

Fuente: Facebook Universidad Católica de Santa María

Como otro antecedente en el ámbito comunicacional, existía un medio

informativo oficial de la universidad, llamado Actualidad Santa Mariana que era

compartido en formato mediante la plataforma Slideshare y distribuido físicamente de forma impresa en la Universidad.

En este informativo oficial se encontraba notas y artículos escritos por docentes y personal de la Universidad. El contenido de cada nota tenía como objetivo informar al estudiante de las acciones que se realizaban en la universidad.



Fuente: Slideshare Universidad Católica de Santa María

## B. Teoría de Respaldo

### a) Información

Se llama información al compuesto de datos que forman un mensaje, el cual conmuta el estado del conocimiento de la persona que recibe el mensaje.<sup>11</sup>

### b) Comunicación

Es la acción de intercambiar información entre dos o más personas a través de un mismo lenguaje. Una correcta comunicación se basa en: la intención de comunicar, el contenido y la codificación del mensaje, la transmisión y recepción de la señal y por último la decodificación e interpretación del mensaje por parte del receptor.

### c) Comunicación digital

Según los principales portales del mundo digital como Fotonostra se dice que la comunicación ha pasado a ser digital en más de un 80% en los últimos años.

Gracias a la informática y el Internet existe un nuevo formato con el cual podemos comunicarnos de forma más rápida y cómoda.

- *Componentes del proceso comunicativo digital*

Los componentes en este proceso son los mismos que en un proceso comunicativo convencional:

- El emisor: Quien es el que tiene la intención de emitir un mensaje.
- El receptor: Es la persona que recibe el mensaje, lo decodifica y lo interpreta.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> DEFINICIÓN ABC

“INFORMACIÓN”. Consulta realizada el 20 de Noviembre del 2016.

< <https://www.definicionabc.com/tecnologia/informacion.php> >

<sup>12</sup> FOTONOSTRA

“COMUNICACIÓN DIGITAL”. Consulta realizada el 20 de Noviembre del 2016.

< <http://www.fotonostra.com/digital/comunicacion.html> >

- El mensaje: Es la información que el emisor transmite al receptor.
- El código: Es un sistema de signos que se utiliza para expresar las ideas. Al ser digital podría ser videos, audios, etc.
- El canal: Es el medio que se utiliza para hacer llegar el mensaje como correos electrónicos o aplicaciones móviles.
- El contexto: Son las circunstancias lingüísticas que ha de tener el mensaje para poder ser entendido.

#### **d) Tecnología**

Es el grupo de competencias ordenadas científicamente las cuales nos permiten desarrollar un mejor entorno, más saludable y cómodo para la optimización de la vida.<sup>13</sup>

#### **e) Medios Digitales**

Son medios codificados en formatos legibles que se pueden ver distribuir y transformar por dispositivos electrónicos digitales. La universalidad de estos medios y sus consecuencias en la sociedad propone que estamos en el inicio de una nueva era en la historia de la industria, llamada la Era de la información, la cual nos conducirá a una sociedad sin papel en la que se producen y consumen medios de información en formatos digitales.

#### **f) Smartphones**

Es el término en inglés que se utiliza para nombrar a un teléfono inteligente, es un dispositivo digital con funciones más evolucionadas que las de un teléfono

---

<sup>13</sup> ALEGSA

“TECNOLOGÍA”. Consulta realizada el 20 de Noviembre del 2016.

< <http://www.alegsa.com.ar/Dic/tecnologia.php>>

corriente. Ofrece acciones semejantes a las que brinda una computadora y que se destaca por su conectividad.<sup>14</sup>

- *Sistemas operativos de un Smartphone*

Es un programa creado para controlar los procedimientos básicos de un dispositivo móvil, también controla las partes físicas del dispositivo ya que sin este programa no se podrían realizar muchas acciones como la captura de foto y videos, reproducción multimedia o ejecutar aplicaciones.

Los sistemas operativos más usados actualmente son Android (de Google), iOS (de Apple) Windows Phone (de Microsoft) y BlackBerry OS (de BlackBerry). Otros sistemas operativos de menor uso son Bada (de Samsung), Symbian (de Nokia), Firefox OS (de Mozilla), MeeGo (de Moblin y Maemo), webOS, Windows CE, etc.<sup>15</sup>

### **g) Introducción al diseño de Interface UI y UX**

UX (User Experience) y UI (User Interface) son expresiones usadas como sinónimos en el espacio tecnológico pero en realidad son expresiones con significados diferentes. El uno y el otro se concentran en la satisfacción del usuario; pero uno es sólo un componente de la estructura del otro.

Varios años atrás cuando se mencionaba la palabra “diseño” era usual hablar o pensar en el “diseño gráfico” porque era el concepto más conocido, sin embargo en la actualidad al hablar de “diseño” y referirnos a un solo concepto es equivocado y enrevesado ya que existen una extensa lista de conceptos y habilidades a las que se les puede hacer referencia. Un claro ejemplo actual es que ante la progresiva demanda de empleos en la industria del desarrollo de aplicaciones móviles es

---

<sup>15</sup> ÁREA TECNLOGÍA

2012 “Sistemas Operativos Móviles”. Consulta realizada el 20 de Noviembre del 2016.

<<http://www.areatecnologia.com/informatica/sistemas-operativos-moviles.html>>

necesario contratar a todo un equipo de especialistas y no solo a uno para realizar el trabajo.

- Diseño UX

Traducido al español como experiencia de usuario, es el proceso fundamental para que el diseño de la aplicación se adapte a al público que va destinada.

Tiene como finalidad saber si el producto se desempeña de manera correcta y como el usuario entiende la aplicación a medida que interactúa con ella, siendo reforzada por un diseño moderno, una correcta elección de paleta de colores, tipografía y animaciones que permiten que de la interfaz sea más atractiva visualmente.

En conclusión el diseño de experiencia de usuario está enfocada en las necesidades, emociones y habilidades del ser humano, estos datos se obtienen por medio de una investigación en la interacción, la usabilidad y el entretenimiento de la aplicación con el usuario.

¿Cómo se logra diseño UX?

Existe una serie de procedimientos para su correcta elaboración según (Nasheli,E., 2016-2017) añade que esta debe llegar a formar parte del usuario, ser una extensión del hombre de manera natural para poder ser utilizado de manera sencilla, rápida, sin esfuerzo para el que usuario disfrute del producto teniendo en consideración 4 elementos: utilidad, usabilidad, diseño e interacción.<sup>16</sup>

Se han creado numerosos productos que fueron pensados para resolver las necesidades de las personas teniendo como resultado clientes satisfechos y fieles a los productos o servicios es ahí donde el diseño de la experiencia de usuario debe apuntar ser la solución irremplazable pensada para las personas.

---

<sup>16</sup> KAMBRICA

2014 "UI, UX, IxD". Consulta realizada el 20 de Noviembre del 2016.

< <http://www.kambrica.com/blog/ui-ux-ixd-cual-es-la-diferencia> >

Nasheli, E.. (Septiembre 14, 2016). UX, la delgada línea entre el diseño y la satisfacción del usuario. Blog.crehana.com. Sitio web:

Según Jesse James garret en su libro “Los elementos de la experiencia de usuario” elabora un diagrama para su correcto funcionamiento de acuerdo con esta estructura, una experiencia es resultado de un conjunto de decisiones que han sido tomadas de acuerdo a cómo el producto debe lucir, cómo se comporta y qué me permite hacer. Garret identifica cinco planos principales:

1. El plano de la superficie:

Diseño visual: diseño de los elementos como tipografía, color, imágenes con el objetivo de darle una coherencia visual al producto en relación a la marca.

2. El plano del esqueleto

Diseño de la navegación: forma en que el usuario podrá desplazarse por medio de la arquitectura de la información.

Diseño de interfaz: representación gráfica de los elementos descritos en las especificaciones funcionales que son necesarias para una correcta interacción del usuario

Diseño de la información: forma en la que presentaremos la información con el objetivo de que sea sencilla y comprensible.

3. El plano de la estructura

Diseño de la interacción: Para simplificar la interacción del usuario es necesario especificar los elementos que interactúan el usuario y describir su comportamiento con el producto.

Arquitectura de la información: Establecer espacios para mantener un orden de información para que el usuario acceda de manera intuitiva y fácil.

4. El plano de los alcances:

Especificaciones funcionales: Descripción detallada de lo que hará y que no hará el producto, considerando las necesidades del usuario.

Requerimientos de contenido: Determinar la información que necesitan los usuarios.

5. El plano de la estrategia:

Necesidades de usuario: Identificación de acuerdo a un análisis previo al público objetivo y que necesidades tiene.

Objetivos del sitio: Definición de objetivos del producto

A medida que pasan el tiempo las personas tienden a cambiar gustos, las necesidades evolucionan y siendo necesario que El diseño de la experiencia de usuario deba estar en constante renovación para mantener la satisfacción de los usuarios.

- UI o Interfaz de Usuario

El diseño de la interface de usuario es un elemento diseño UX dando un producto “look and feel”, donde “look” es la presentación visual de un producto digital que contienen son los elementos visuales y “feel” es la arquitectura de información y patrones de interacción que se encuentran en la pantalla que el usuario logra ver mediante la interfaz con el objetivo de lograr una interacción con el producto.

Es importante aclarar que el diseño de interface no está relacionado directamente dentro del diseño gráfico pero esta puede estar incluida en determinados procesos del diseño Ux como por ejemplo no se considera estar aplicando diseño gráfico cuando se elabora un wireframe caso contrario se produce cuando se aplica reglas de estilo de diseño a una interfaz.

¿Cómo lograr un correcto diseño UI?

Lo primero que el diseñador debe tomar en cuenta al momento de crear una interface de usuario es la de mantener un diseño en relación a la experiencia de usuario, elaborar todo tipo de piezas interactivas y adecuar el diseño a las distintas plataformas móviles.

En la elaboración de un diseño UI se realiza:

- Diseño de interacción: Es la respuesta de la interface el momento de que el usuario interactúa con ella siendo capaz de responder cada acción que generan de manera inmediata. Según Katherine Exss, arquitecta de la información y diseñadora, en su blog menciona que para lograr incorrecta interacción se deben crear:
  - Partituras de interacción: Estas articulan la relación entre el usuario, la interfaz gráfica y el sistema que responderá a las acciones ejecutadas por el usuario. Cada partitura funciona bajo una estructura de tres capas:
    - Acciones del usuario: Intención u objetivo último del usuario que da inicio a cada flujo
    - Contacto directo: Elementos concretos de la interfaz con los que el usuario interactúa para cumplir su objetivo
    - Proceso: Funciones y comportamiento del sistema para responder al diálogo iniciado por el usuario
  - Pruebas con usuarios: Permiten recolectar la información directamente desde la perspectiva de los usuarios al momento de usar el producto.
- Guías de interacción: es la visibilidad del estado del sistema el cual permite al usuario saber que ocurre con la aplicación.
- Diseño de elementos: son los botone, formularios diseñados en relación a los lineamientos de estilo de la marca que ayudaran a la interacción del usuario con el producto.
- Diseño visual: iconos e imágenes que se muestran en el producto diseñados en relación a las tendencias y alineamiento de marca

- Guías de estilo: son normas sobre como diseñar y lucir el diseño de las aplicaciones dentro del sistema operativo siendo una referencias para empezar a construir un estilo propio utilizando paletas de colores y fuentes

Utilizar estas acciones mejora la experiencia del usuario al permitir encontrar y solucionar problemas de usabilidad e identifica las oportunidades que se puedan presentar.

- **Tendencias en diseño de aplicaciones<sup>17</sup>**

- Realismo (Skeuomorphism)

- Es una tendencia que se basaba en el uso de componentes muy realistas y barrocos los cuales quitan interés a los puntos de mayor importancia. Esta tendencia de diseño que ya quedo desfasada y esto no solo debido a lo estético sino también a lo funcional ya que se logra un mejor tiempo de carga y usabilidad.

- Flat Design

- Es una herramienta que se utiliza en el UX para dar la mejor experiencia al usuario de un modo más simple. Se basa en borrar todas las decoraciones, degradados, texturas y sombreados en un diseño de interfaz con el objetivo de facilitar el mensaje y lograr una adecuada funcionalidad. Con esto el tiempo de carga es más rápido y se obtiene que el usuario vea la aplicación de una manera excelente.

- Los colores que se normalmente se utilizan son colores vivos en paletas pastel y con pocas variaciones de cada color.

- El mensaje tiene que ser directo y se suele reforzar con códigos de color para lograr una jerarquía de importancia en la información brindada.

---

<sup>17</sup> MERCADO 2.0

2015. León Fran. “¿Qué es el diseño plano o “flat design?”. Consulta realizada el 20 de Noviembre del 2016.

< <https://www.merca20.com/que-es-el-diseno-plano-o-flat-design/> >

La tipografía es muy importante ya que se tiene que utilizar fuentes legibles y de tamaño grande que logren una fácil lectura.

Beneficios a favor de usar Flat Design:

- Los diseños son mucho más ágiles y sencillos.
- Reduce el tiempo de carga.
- Son más fáciles de hacer Responsive.

En contra de usar Flat Design

- Pueden llegar a ser un diseño monótono.
- Se necesitan señales visuales para guiar al usuario por la falta de relieve.
- Confusión del usuario ya que no existen bordes elevados.

Material Design

Es una filosofía de diseño que proviene del flat design ya que para algunos críticos este tipo de diseño queda corto en todo lo que al diseño se trata.

Al eliminar los elementos de realismo en el flat design el diseño se convertía en muy simple y esto puede funcionar para el diseño gráfico y sus acciones pero para el diseño web y de aplicaciones en las que el usuario interactúa, se necesitan elementos que el Flat Design no nos brinda.

Y tal como su nombre describe, el material design se fundamenta en objetos materiales y usa piezas geométricas como círculos y rectángulos puestos en el lugar indicado y un movimiento en concreto.

Incluyéndose así factores que no existían en el flat design como: profundidad, superficies, bordes, sombras, etc. Estos factores se relacionan entre sí de una forma en la que los objetos se pueden superponer pero no atravesarse entre sí.

## Elementos del material design

**Sombras:** Son usadas para definir las posiciones de los objetos, de acuerdo a su tonalidad y su proyección sabremos si el objeto está por encima o por debajo. Esta prescinde del barroco que ofrecía el realismo y se convierte en un fondo plano.

**Animaciones:** Esta es la principal diferencia ya que a comparación del flat design ya no todo es quieto y estático, porque ahora hay botones flotantes en los cuales podemos ver distintas velocidades y direcciones de aparición.

**Colores:** Se sigue la tendencia del flat design, por lo que las paletas de colores no solo son intensos, sino también brillantes. Se resalta las sombras intensas se enfatizan en una mezcla de colores vibrantes e inusuales. El uso de un contraste nítido hace atractivo e interesante el concepto del material design.

**Íconos:** Utilizan formas geométricas para representar en forma gráfica ideas principales, capacidades o temas. Son dos tipos de iconos: los de productos, que hace referencias a una marca de un producto o servicio. Y los de sistema que representan a un comando o a alguna acción común a realizar dentro de la aplicación.

### *Pros y contras del Material Design*

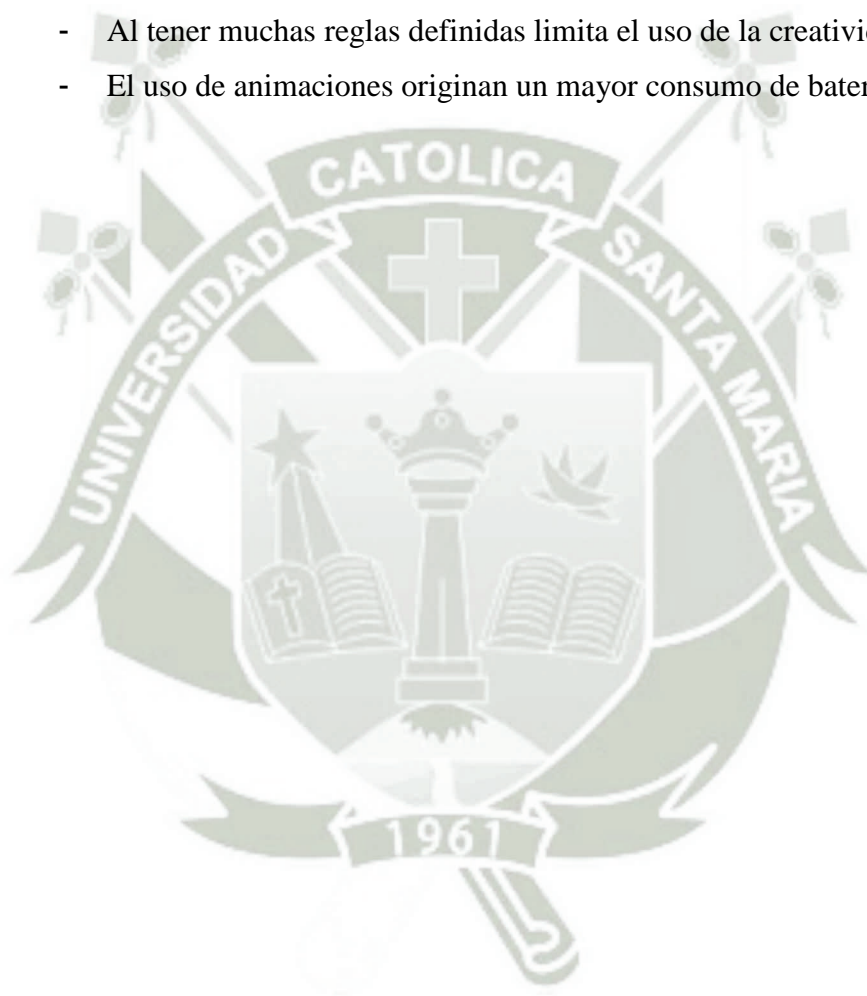
#### Pros:

- Una nueva dimensión hace más fácil la comprensión de la jerarquía para el usuario-
- Las normas del Material Design facilitan el uso, independientemente de cual sea el dispositivo para el que se diseña.
- Un punto fuerte a utilizar son las animaciones ya que con estas se pueden extrapolar otros puntos del diseño.

- Facilita una experiencia unificada a través de todos los dispositivos lo cual hace que cada vez sean más usuarios que se sumen a la facilidad de uso.

Contras:

- Al ser un invento de Google, el basarse totalmente en sus reglas de diseño puede que nuestra aplicación se parezca mucho al diseño de Google o de alguna aplicación de esta.
- Al tener muchas reglas definidas limita el uso de la creatividad.
- El uso de animaciones originan un mayor consumo de batería.



## II. PÚBLICO OBJETIVO

El público objetivo tomado en cuenta para este proyecto son todos los estudiantes de pre-grado de la Universidad Católica de Santa María, ya que la aplicación creada pretende ser para todos los estudiantes que estén cursando sus estudios universitarios en el año 2016.

Técnicamente las personas de este público objetivo pertenecen a la generación “Z”, ya que sus edades están comprendidas entre los 15 y 22 años.

Al considerar a todos los alumnos de pre grado de la universidad, no se tomó en cuenta variables de género ni edad en las encuestas.

En las entrevistas, al ser un instrumento cualitativo se tomaron en cuenta siguientes filtros:

- Sexo
- Orden de merito
- Condición de matricula
- Semestre en curso.

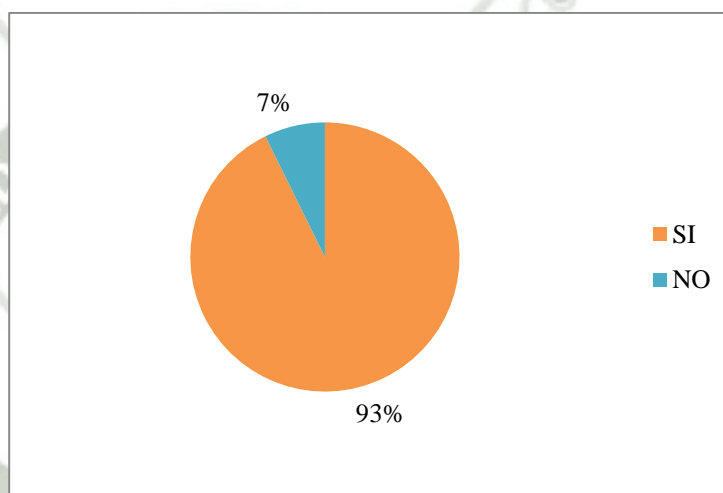
a) Encuestas

1. ¿Cuentas con un Smartphone?

Tabla 1 *Personas con Smartphone*

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Si	350	93%
No	26	7%
<b>Total</b>	<b>376</b>	<b>100%</b>

Gráfico 1 *Personas con Smartphone*



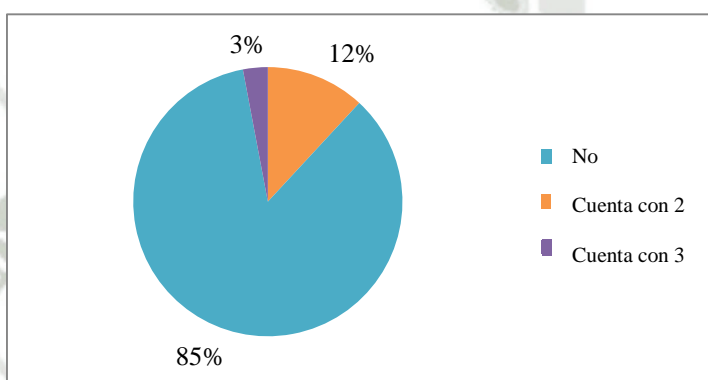
Interpretación: En el cuadro podemos apreciar que dentro de las 370 personas encuestadas el 93% de alumnos cuenta con un dispositivo móvil Smartphone.

2. ¿Cuentas con más de un Smartphone?

Tabla 2 *Personas con más de un Smartphone*

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
No	320	85%
Cuenta con 2	45	12%
Cuenta con 3	11	3%

Gráfico 2 *Personas con más de un Smartphone*



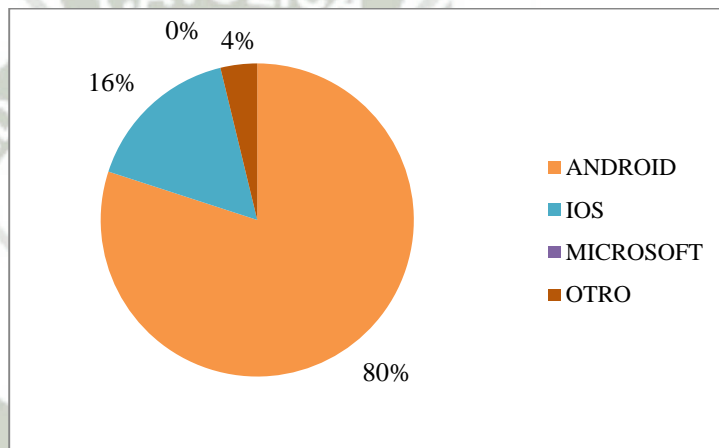
Interpretación: Dentro de la Universidad Católica de Santa María el 85% de los estudiantes encuestados no cuenta con más de un Smartphone, 12% con 3 Smartphone y el 3% cuentas con 2 Smartphone.

3. ¿Qué sistema operativo usa tu Smartphone?

Tabla 3 *Sistemas operativos*

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Android	301	80%
IOs	60	16%
Microsoft	0	0%
Otro	15	4%
<b>TOTAL</b>	<b>376</b>	<b>100%</b>

Gráfico 3 *Sistemas operativos*



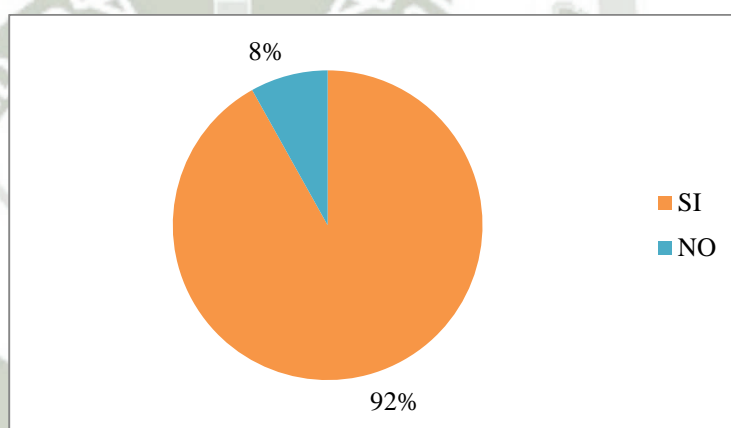
Interpretación: Dentro de la Universidad Católica de Santa María el 80% de estudiantes cuentan con el sistema operativo Android lo cual nos ayudara a enfocar el diseño de la aplicación pensado en el sistema operativo que más usan los estudiantes.

El otro sistema operativo más utilizado es Ios con un 16% de los encuestados.

## 4. ¿Cuentas con un plan de datos móviles?

Tabla 4 *Uso de Planes móviles*

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Si	346	92%
No	30	8%
<b>Total</b>	<b>376</b>	<b>100%</b>

Gráfico 4 *Uso de plan de datos móviles*

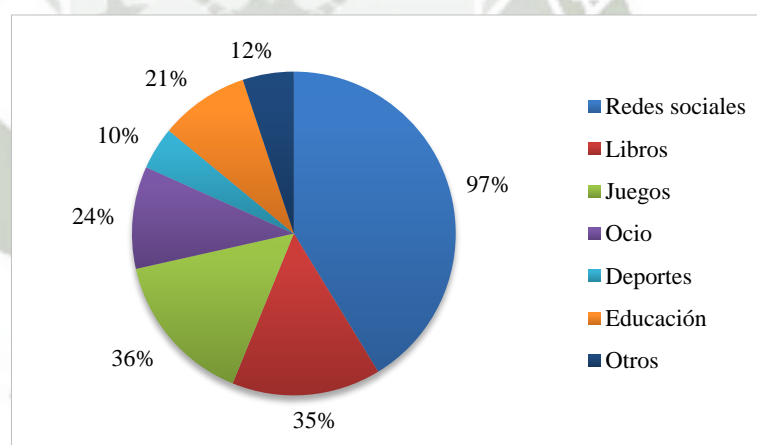
Interpretación: En el cuadro podemos apreciar que el 92% de los alumnos cuenta con un plan de datos móviles lo cual es fundamental para el correcto funcionamiento de la aplicación.

5. ¿Qué tipos de aplicaciones usas más en tu Smartphone?

Tabla 5 *Uso de tipos de aplicaciones*

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Redes sociales	365	97%
Libros	132	35%
Juegos	135	36%
Ocio	90	24%
Deportes	38	10%
Educación	79	21%
Otros	45	12%

Gráfico 5 *Uso de tipos de aplicaciones*



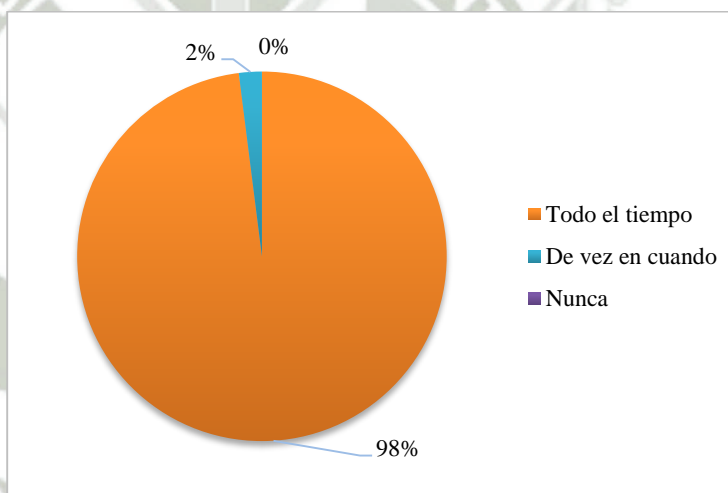
Interpretación: En el cuadro podemos apreciar los diferentes tipos de aplicaciones que son más usadas por los estudiantes dentro de la universidad, siendo las redes sociales las más usadas con 360 votos.

6. ¿Cuánto tiempo al día usas las aplicaciones de tu Smartphone?

Tabla 6 Tiempo invertido en Smartphone

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Todo el tiempo	368	98%
De vez en cuando	8	2%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>376</b>	<b>100%</b>

Gráfico 6 Tiempo invertido en Smartphone



Interpretación: El cuadro representa la cantidad de tiempo invertido en el uso del Smartphone por parte de los estudiantes de la Universidad Católica de Santa María teniendo como resultados que el 98% utiliza su Smartphone para distintas funciones.

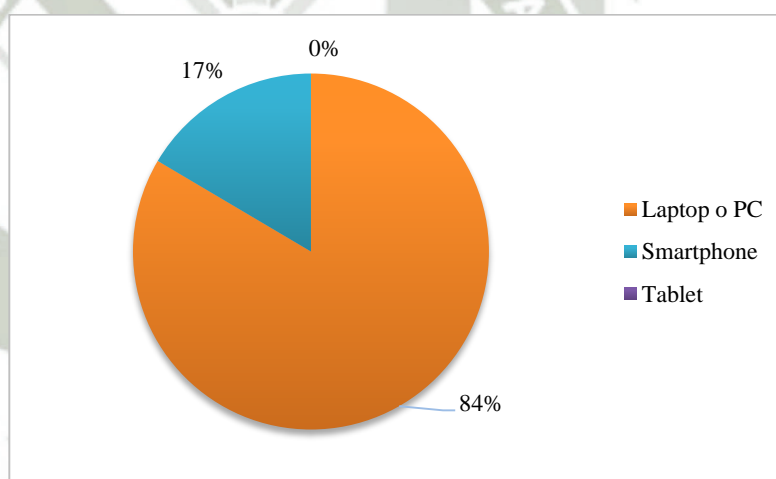
Podemos observar que todos los encuestados usan su Smartphone durante el día.

7. ¿Mediante que aparato portátil accedes con más frecuencia al sitio web de la Universidad?

Tabla 7 Formas de acceso a la página de la UCSM

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Laptop o PC	314	83.5%
Smartphone	62	16.5%
Tablet	0	0.0%
<b>Total</b>	<b>376</b>	<b>100%</b>

Gráfico 7 Formas de acceso a la página de la UCSM



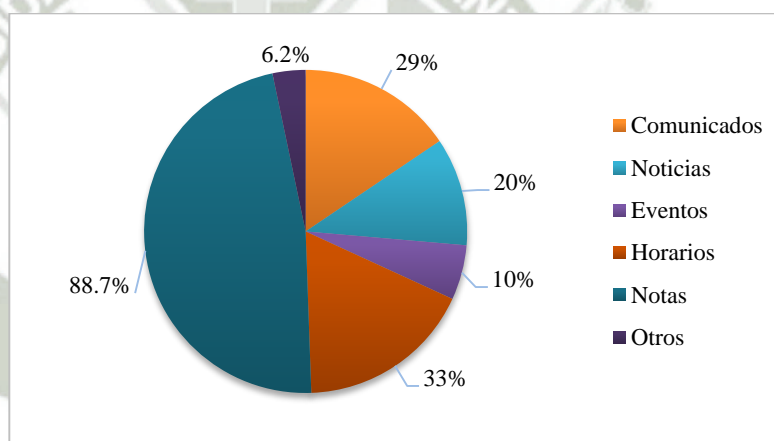
Interpretación: El cuadro presenta la frecuencia de acceso mediante dispositivos a la página web de la universidad, siendo la laptop o pc la más usada con un 83.5%.

8. ¿Por qué motivos visitas el sitio web de la Universidad?

Tabla 8 *Motivos de uso de la página web de la UCSM*

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Comunicados	110	29.2%
Noticias	76	20.3%
Eventos	39	10.3%
Horarios	124	33%
Notas	333	88.7%
Otros	23	6.2%

Gráfico 8 *Motivos de uso de la página web de la UCSM*



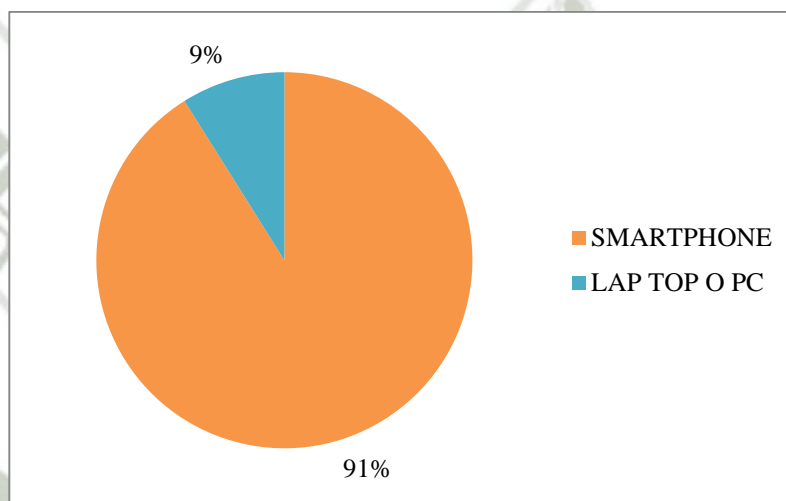
Interpretación: Esta pregunta tiene como finalidad conocer los motivos por los cuales el estudiante accede a la página web de la universidad teniendo como resultado que la mayoría accede a ver sus notas, horarios y comunicados siendo los más relevantes.

9. Facilidad de acceso a la página de la UCSM

Tabla 9 *Facilidad de acceso a la página de la UCSM*

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Smartphone	342	91%
Laptop o pc	34	9%
<b>Total</b>	<b>376</b>	<b>100%</b>

Gráfico 9 *Facilidad de acceso a la página de la UCSM*



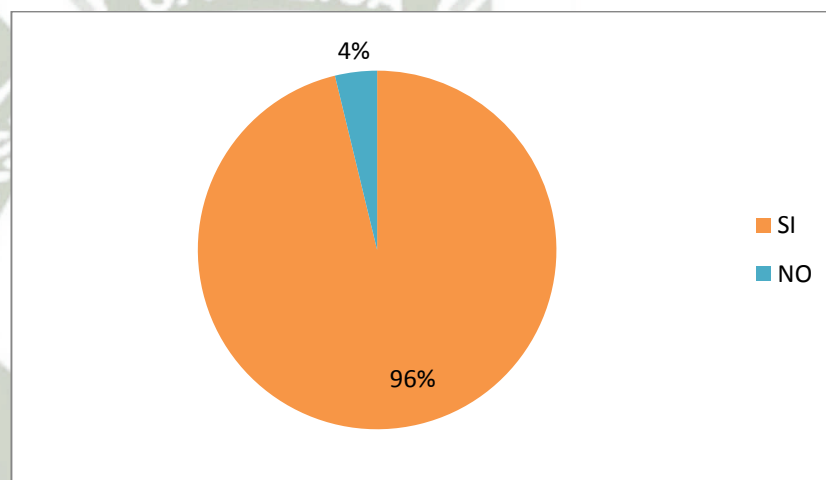
Interpretación: El cuadro muestra que el 91% de los estudiantes prefieren utilizar un Smartphone para acceder de manera rápida y sencilla a las distintas secciones para su desarrollo educativo.

10. ¿Te gustaría contar con una aplicación móvil de la UCSM?

Tabla 10 Necesidad de contar con una aplicación

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Si	361	96.0%
No	15	4.0%
<b>Total</b>	<b>376</b>	<b>100%</b>

Gráfico 10 Conocimiento de la necesidad de contar con una aplicación



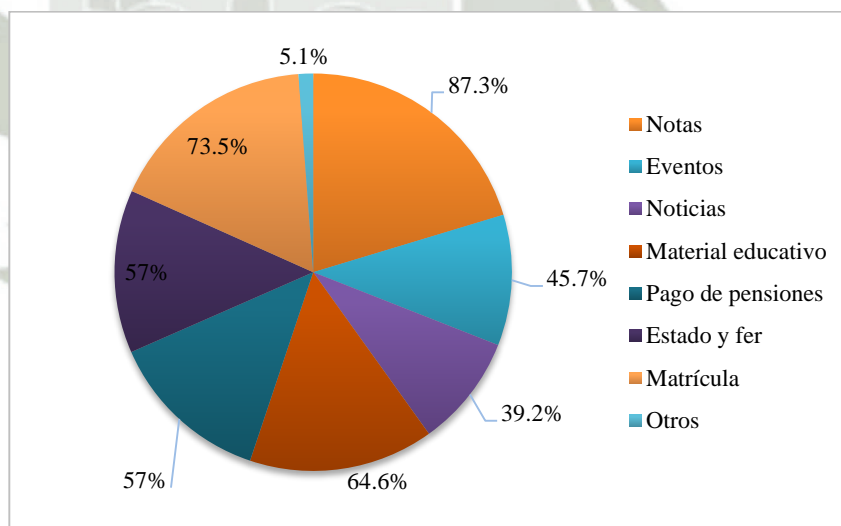
Interpretación: Se comprueba la hipótesis que se tenía antes de realizar esta investigación, más del 90% de los encuestados le gustaría contar con una aplicación.

11. Secciones que le gustaría encontrar dentro de la aplicación

Tabla 11 *Gusto de secciones dentro de la aplicación*

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Notas	328	87.3%
Eventos	172	45.7%
Noticias	147	39.2%
Material educativo	243	64.6%
Pago de pensiones	214	57%
Estado y fechas de pago	214	57%
Matrícula	276	73.5%
Otros	19	5.1%

Gráfico 11 Conocimiento de secciones dentro de la aplicación



Interpretación: El cuadro presenta las secciones con las que los encuestados quisieran contar dentro de una aplicación de la universidad.

## CONCLUSIONES

Un gran porcentaje de nuestros encuestados (93%) que serían 16220 alumnos, cuenta con un Smartphone lo cual muestra que nuestra aplicación, sería utilizada por casi la totalidad de estudiantes en la universidad. Y del 100% de este resultado hay un 15% que cuenta con más de un Smartphone.

Existe una mayor cantidad de estudiantes que cuentan con el sistema operativo Android a comparación de los que cuentan con el sistema operativo IOs. Estos 2 sistemas operativos por los estudiantes de la Universidad Católica de Santa María.

Solo un 8% de nuestros encuestados no cuenta con un plan de datos móviles, lo cual no afecta de manera considerable el uso de la aplicación ya que pueden acceder a esta mediante la conexión a una red WIFI.

En comparación con la pregunta de, en que dispositivo acceden más a la página web, se ve que actualmente el público objetivo realiza esta acción más desde una laptop debido a que es complicado el acceso desde el Smartphone; pero según los resultados de esta pregunta, se puede observar que preferirían acceder a las secciones antes mencionadas desde un Smartphone.

Las secciones que más necesita el público objetivo son notas, noticias matricula, horarios y tramite, los cuales se tienen que incluir en la aplicación de una forma más accesible y cómoda para los estudiantes.

Las respuestas de necesidad de una aplicación son más de un 90% lo cual avala nuestra hipótesis de inicio en el proyecto de tesis.



**A) Denominación**

“Diseño de experiencia de usuario para una aplicación móvil con el objetivo de optimizar el desarrollo y aprendizaje académico de los alumnos de pregrado de la Universidad Católica de Santa María. Arequipa 2017”.

**B) Justificación**

Según la previa investigación realizada, se ve que existe un desarrollo de la tecnología en los últimos años así como un creciente uso de aplicaciones lo cual genera un uso constante del Smartphone. Esta información es corroborada mediante la realización y recolección de datos de encuestas dirigidas hacia los jóvenes universitarios de la Universidad Católica de Santa María quienes consideran necesaria una aplicación móvil para un mejor desarrollo universitario.

Este proyecto también podría gestionar y desarrollar una mejor comunicación entre los estudiantes y la institución, lo cual favorecería a la universidad.

La implementación de esta aplicación brindaría los siguientes beneficios para la UCSM como para sus estudiantes que serían los usuarios.

**a) Beneficios para la UCSM**

- Lograr mayor interacción de sus estudiantes, obteniendo información que sirva a la Universidad para atender las necesidades de los alumnos, sean educativa o administrativas.
- Contar con un nuevo canal de comunicación con sus estudiantes, que sea más cómodo, rápido y de fácil interacción para mantenerlos informados.
- Obtener mayor presencia de marca en sus estudiantes logrando una fidelización.

- Comenzar a lograr una diferenciación con su competencia en la innovación tecnológica mediante aplicaciones móviles en TIC'S.

**b) Beneficios para los usuarios**

- Facilidad para acceder a información pertinente, ya que las aplicaciones están presentes en todo momento.
- Realizar actividades con más comodidad (pago y consultas por medio de la aplicación, obtener información, etc.) lo cual logrará la satisfacción de estos y generará un mejor posicionamiento en sus clientes actuales.
- Satisfacción del alumno e identificación de este con la marca, al ver que obtienen una respuesta inmediata y efectiva por parte de la UCSM

No implementar esta propuesta traería consigo los siguientes riesgos:

- Insatisfacción del alumno y disconformidad en el aspecto de comunicación e información interna.

Al no estar acorde con una creciente innovación tecnológica en TIC'S, la UCSM podría estar en desventaja con las universidades de Lima que se están expandiendo a provincias.

Quedar rezagado en la automatización de procesos que se puedan realizar a través de la tecnología, desde intercambio de información, reducción de tiempo en realizar procesos como pagos de pensiones, etc.

**C) Objetivos**

**a) Objetivo Principal**

- Lograr una mejora en el proceso académico y administrativo en el 80% de los estudiantes de pre grado, usando la aplicación en

seis meses después de haber sido lanzada, para poder mejorar los procesos de comunicación y administrativos de la UCSM.

#### **b) Objetivos Secundarios**

- Mejorar la comunicación de la UCSM con el 60% de su público objetivo mediante el uso de una aplicación móvil, al sexto mes de haber sido lanzada está. Emplear el uso de la tecnología para satisfacer necesidades de comunicación e información que tienen los estudiantes.
- Incrementar en un 60% el vínculo con el estudiante al primer año de haber sido lanzada la aplicación, aprovechando su uso y el uso de la tecnología.

#### **Descripción**

La propuesta consiste, en la elaboración de una aplicación móvil para dispositivos con sistema operativo Android y sistema operativo iPhone, con la cual se busca mejorar la comunicación actual de la Universidad con él alumno, y facilitar el acceso a la información que brinda esta. La propuesta será lanzada en el año 2017 en las instalaciones de la Universidad Católica de Santa María.

La propuesta comenzó a partir de una hipótesis que fue corroborada con la investigación realizada, en la que aprovechamos el creciente avance de la tecnología y el frecuente uso de los Smartphone para satisfacer las necesidades de los estudiantes, las cuales fueron obtenidas mediante una encuesta, una entrevista y una investigación del público objetivo.

Para el diseño de la interfaz se tomaron en cuenta diversos criterios de diseño de aplicaciones, como Flat Design y Material Design, optando por la combinación de estos para obtener una mejor experiencia del usuario.

Los colores y la tipografía fueron escogidos después de haber realizado una entrevista a 4 personas del público objetivo y respetando las reglas institucionales del área de comunicaciones de la universidad.

Esta propuesta está organizada en 3 etapas fundamentales que permitirán la mejor planificación de la campaña final a elaborar.

#### **a) Etapas**

*Investigación:* Se realizó una investigación al público objetivo, con el fin de conocer sus percepciones acerca de la propuesta; si la consideraban necesaria, y qué era lo que más necesitaban de ésta. También se realizó una investigación teórica, para que todas nuestras acciones a realizar, tengan un respaldo teórico.

*Planteamiento:* Con los resultados obtenidos, mediante la realización de encuestas en la fase de investigación, se comenzó a ejecutar la planificación del diseño de la aplicación móvil, en la que se emplearán; estrategias, medios y acciones necesarias; para que sea una aplicación funcional y agradable al público objetivo.

Nuestro público objetivo pertenece al rango de edades de la generación “Z”, que según Georgie de Barba en su columna “7 características de la generación Z” dice que el rango de edades de esta generación oscila entre los 15 y 21 años.

Estos estudiantes mantienen un uso constante de aplicaciones móviles; tanto fuera como dentro de la Universidad; así mismo, con el objetivo de otorgar mayor facilidad a los estudiantes, optaremos por desarrollar una aplicación de tipo nativa, que logra optimizar sus funciones específicamente en cada sistema operativo determinado, en este caso, los sistemas operativos más utilizados en la Universidad Católica de Santa María, obtenidos en la etapa de investigación son: Android e IOS, y al usar este tipo de aplicación, tenemos como objetivo que el usuario tenga una mejor experiencia de uso, ya que se adapta al 100% con el dispositivo móvil de cada estudiante. La implementación de esta aplicación, contará con el apoyo del área de informática de la UCSM, para un mejor funcionamiento dentro de la Universidad.

## b) Diseño de aplicación

El desarrollo inicial, comenzará con el diseño de los elementos de experiencia de usuario y el diseño de la interfaz; este paso ayuda a crear de manera jerárquica una lógica de la interacción y la conexión entre las pantallas sin la distracción de los elementos de la interfaz; que ayudará a la comprensión y desarrollo de la funcionalidad general de la aplicación, con el objetivo de facilitar la navegabilidad del usuario.

Utilizando wireframes, se diseñará de manera organizada cada elemento de cada interfaz de pantalla, en forma de borrador, logrando tener una base y un conjunto de métricas. Luego cada pantalla se enlaza en el árbol general de las pantallas y todas las transiciones entre ellas.

Se pensaron en 2 propuestas, en las que se utilizará de manera mixta las dos normativas de diseño utilizadas en aplicaciones móviles Material Design, en donde se implementará; la profundidad, superficies y sombras, que ayudan a determinar distintas posiciones de los objetos, y Flat Design, en donde nos enfocaremos en; la tipografía, iconos, y diseño, que son fundamentales, ya que acelera el tiempo de carga.

- **Colores:**

La paleta de colores implementada en el diseño de la interface, fueron escogidos de la guía brindada por Google de manera personalizada, teniendo como límite 3 tonalidades de la paleta primaria, y un color de acento de la paleta secundaria, para que puedan trabajar armoniosamente, teniendo en cuenta colores corporativos de la Universidad Católica de Santa María.

## c) Ejecución:

Éste es el momento, en donde se pone en práctica todos los conceptos aprendidos y/o investigados, para poder realizar el prototipo de la aplicación propuesta. El resultado de esta ejecución será sometida a una evaluación y

validación, tanto del público objetivo, como de profesionales de diseño y programación móvil.

De acuerdo a estos resultados se realizará la propuesta final, que será explicada posteriormente.

#### D) Cronograma

Se contará las tres etapas abarcadas, antes mencionadas, para el presente cronograma.

Cuadro 1. *Cronograma*

ETAPA	FECHAS
Investigación	10 de octubre a 17 de diciembre de 2016
Planteamiento	02 de enero a 28 de enero de 2017
Ejecución	01 e febrero a 11 de marzo de 2017

#### E) Presupuesto

Cuadro 2. *Presupuesto*

ETAPA	ACTIVIDADES	COSTO
Investigación	- Transporte	S/ 80.00
	- Copias	S/ 25.00
	- Impresiones	S/ 14.00
	- Útiles de escritorio	S/ 40.00
	- Elaboración y ejecución de encuestas	S/ 780.00
	- Elaboración y realización de entrevistas	S/ 60.00
Planteamiento	- Transporte	S/ 70.00
	- Copias	S/ 20.00

	- Impresiones	S/ 12.00
	- Diseño de aplicación	S/ 500.00
Ejecución	- Transporte	S/ 100.00
	- Copias	S/ 40.00
	- Impresiones	S/ 120.00
	- Diseño UI ( User Interface)	S/ 500.00
	- Prototipo de navegación y usabilidad	S/ 300.00
Implementación	- Desarrollo	S/ 60 000.00
	- Diseño	
	- UI/UX	
Mantenimiento	- Mantenimiento mensual de aplicación (cada mes)	S/ 8 000.00
<b>TOTAL</b>		<b>S/ 70 661.00</b>

#### F) **Financiamiento**

El financiamiento de las tres etapas de la propuesta, ha sido cubierto íntegramente por los responsables del documento. Si la Universidad Católica de Santa María decide implementar la aplicación para el uso de sus estudiantes, la inversión aproximada sería de S/ 60 000.00 (sesenta mil con 00/100) soles. Adicionalmente se realizaría el pago de S/ 8 000.00 (ocho mil con 00/100) soles por el mantenimiento mensual de la aplicación.

#### G) **Control y Evaluación**

En el caso de implementarse la aplicación, el tiempo del control y la evaluación, sería decisión de la Universidad y sus oficinas encargadas (imagen institucional e informática).

El control, mantenimiento y actualización de información, tendría que ser por lo menos en cada fase; pero se recomienda tener una actualización de secciones semanalmente, como en el caso de noticias, para poder tener información actualizada y de importancia para el estudiante.



Para realizar la ejecución del diseño de experiencia de usuario se desarrolló los cinco planos principales para un correcto funcionamiento de diseño UX según la propuesta de Jesse James Garrett:

Plano de estrategia:

Realizando una investigación en base a encuestas ya mostradas en la sección del público objetivo dentro del diseño de investigación de este documento, la aplicación planteada tiene como objetivo mejorar el proceso académico y administrativo que realizan los estudiantes de pregrado de la Universidad Católica de Santa María, esta generación de alumnos conocida como la generación Z que tiene en común las necesidades tanto educativas como administrativas como por ejemplo pagos universitarios, acceso al registro de notas universitarias, acceso a la universidad, etc.

Plano de alcances:

Las necesidades educativas y administrativas que presentan los estudiantes de la Universidad Católica de Santa María son una oportunidad a aprovechar mediante el desarrollo de una aplicación móvil que contara con las necesidades de los alumnos distribuidas en seis secciones principales en donde el usuario podrá informarse de las últimas noticias de la UCSM, verificar, pagar y registrar su matrícula universitaria de manera rápida y cómoda, revisar sus horarios programados, consultar las notas académicas de teoría y práctica de cada semestre académico, revisar los libros virtuales de interés en la libroteca, realizar pagos de pensión, revisar los cronogramas de pagos y tasas educativas de la UCSM, ingresar al campus de la UCSM

mediante un carnet virtual y recibir notificaciones sobre los eventos importantes de la UCSM.

Esta aplicación a diferencia del sitio web de la UCSM no contara con un aula virtual, chat online, mapa de ubicación del campus universitario de la UCSM, Cybertesis. Ya que implementar estas opciones afectaría considerablemente la navegabilidad, usabilidad e interacción de la aplicación con relación al usuario provocándole incomodidad y fastidio al punto de olvidar el uso de la aplicación para su desarrollo académico.

Plano de la estructura:

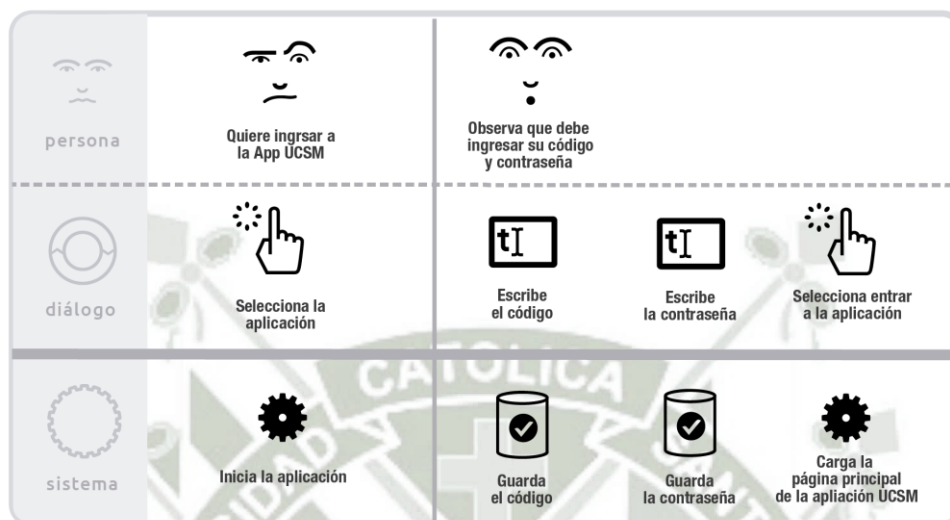
Diseño de interacción:

Para realizar un correcto diseño de interacción se utilizaron partituras de interacción estas partituras articulan la relación entre los usuarios, la interface gráfica y el sistema que responderá las acciones ejecutadas por el usuario. Luego se utilizaron las pruebas de usuario las cuales ayudan a encontrar y solucionar problemas para mejorar la experiencia de usuario.

A continuación se presentaran las partituras de la interacción de cada sección de la aplicación planteada.

Inicio de la aplicación:

Partitura de interacción para el ingreso de la aplicación de la Universidad Católica de Santa María.



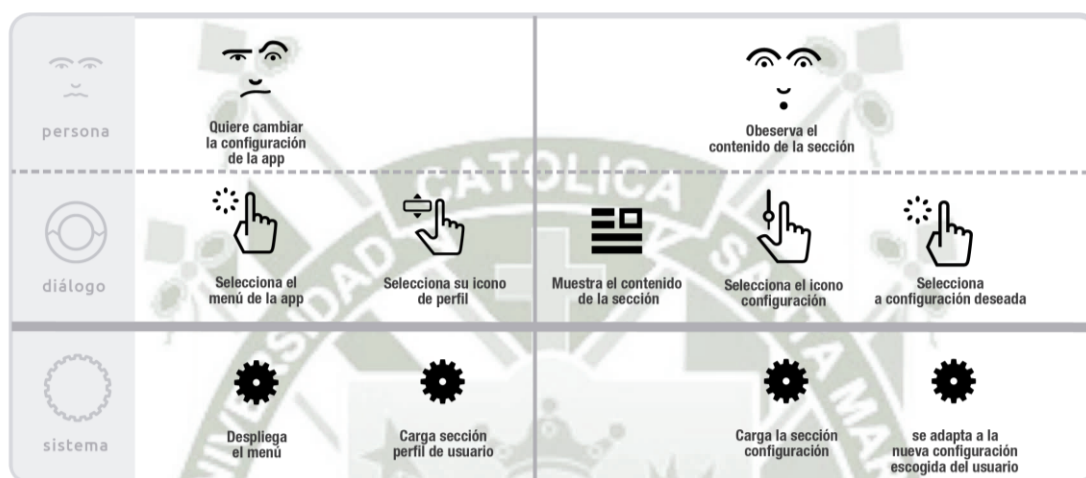
Sección perfil de usuario:

Partitura de interacción para ingresar al perfil de usuario y cambiar la foto de perfil de la aplicación de la Universidad Católica de Santa María



Sección configuración:

Partitura de interacción para ingresar a la configuración de la aplicación de la Universidad Católica de Santa María.



Sección noticias:



Partitura de interacción para ir a la sección noticias de la Universidad Católica de Santa María.

<p>persona</p>	<p>Quiere ingresar a las noticias</p>	<p>Observa las lista de secciones</p>	<p>Encuentra noticia de interés</p>	<p>Lee la noticia</p>		
<p>diálogo</p>	<p>Selecciona el menú de la app</p>	<p>Selecciona noticias</p>	<p>Muestra la sección noticias</p>	<p>Revisa las noticias</p>	<p>Selecciona la noticia</p>	<p>se desliza para continuar leyendo</p>
<p>sistema</p>	<p>Despliega el menú</p>	<p>Carga sección de noticias</p>	<p>Muestra todo el contenido noticia seleccionada</p>			

Sección matrícula – Pagar matrícula:

Partitura de interacción para pagar la matrícula de la Universidad Católica de Santa María.

<p>persona</p>	<p>Quiere ingresar a matricularse</p>		<p>Observa un cuadro de diálogo</p>	<p>Realizó su pago con éxito</p>			
<p>diálogo</p>	<p>Selecciona el menú de la app</p>	<p>Selecciona matrícula</p>	<p>Revisa listado general de la sección</p>	<p>Selecciona pagar matrícula</p>	<p>Aparece ventana del sistema de pago</p>	<p>Acepta el pago de matrícula</p>	<p>Aparece aviso de realización de pago</p>
<p>sistema</p>	<p>Despliega el menú</p>	<p>Carga sección de matrícula</p>	<p>Carga base de datos almacenado para el sistema de pago</p>	<p>Revisa listado general de la sección</p>	<p>Procesa pago realizado</p>	<p>Envía recibo de pago por email</p>	

Salte de la aplicación para ver si recibió el recibo de pago por e mail.

Sección matrícula – Estado de matrícula:

Partitura de interacción para verificar el estado de matrícula de la Universidad Católica de Santa María.

 persona	 Quiero ver su estado de matrícula					
 diálogo	 Selecciona el menu de la app	 Selecciona matrícula	 Revisa listado general de la seccion	 Selecciona verificar estado de matrícula	 Aparece un cuadrode alerta del estado de matrícula	 Selecciona continuar para seguir con el proceso de matrícula
 sistema	 Despliega el menú	 Carga seccion de matrícula		 Inicia un proceso de carga del estado de matrícula		 Redirecciona al menú de matrícula

Sección matrícula – Registro de matrícula:

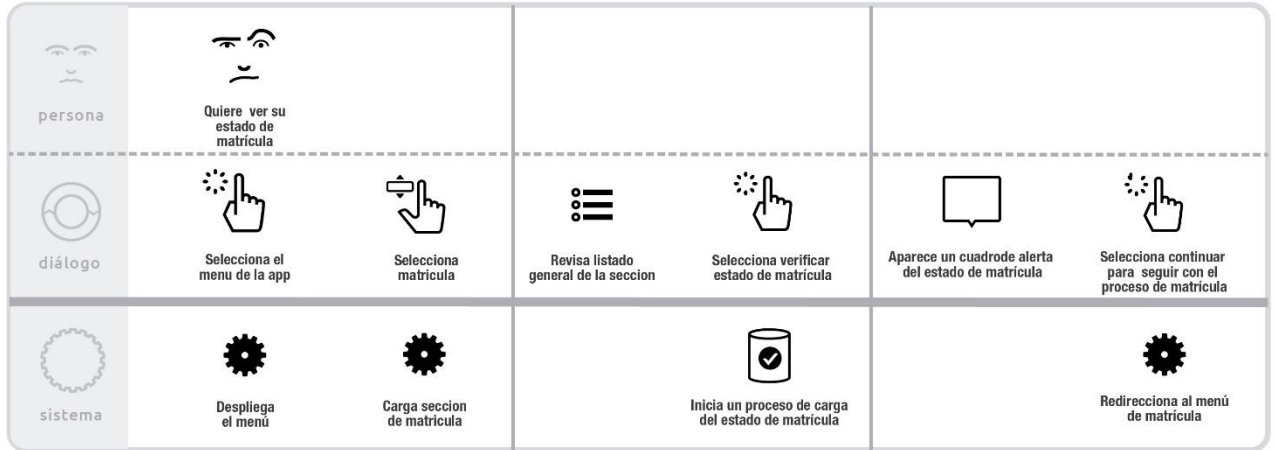
Partitura de interacción para el registro de matrícula de la Universidad Católica de Santa María.

 Persona	 Quiere matricularse			 Observa los cursos disponibles para matricularse				
 Diálogo	 Selecciona el menu de la app	 Selecciona matrícula	 Revisa listado general de la sección	 Selecciona verificar registro de matrícula	 Revisa listado de semestres en los que desea matricularse	 Selecciona el curso en el que se matriculará	 selecciona el horario que desea	 presiona confirmar horario
 Sistema	 Despliega el menú	 Carga seccion de matrícula		 Despliega una lista de cursos	 Muestra el horario del curso elegido	 marca la opcion del horario escogido	 realiza el proceso de matrícula	

Sección horario:

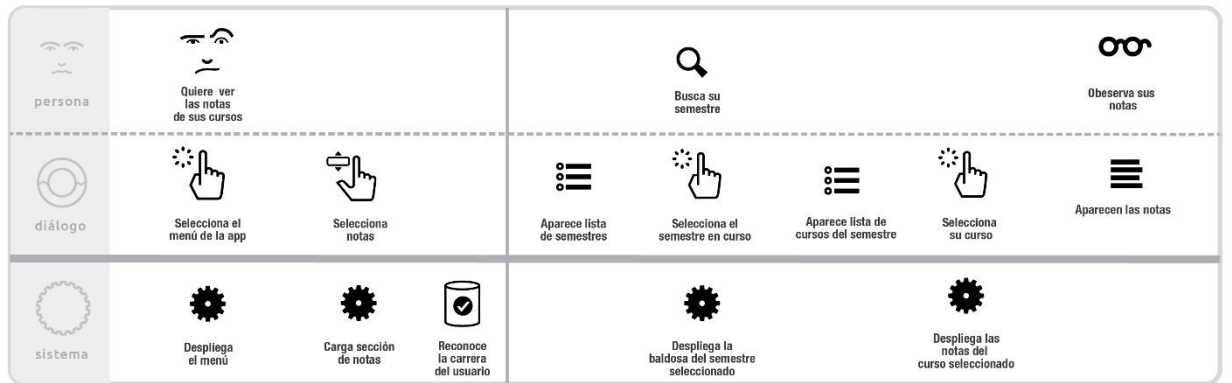
Partitura de interacción para ver el horario de cursos matriculados en la Universidad

Católica de Santa María.



Sección notas:

Partitura de interacción para ver las notas de sus cursos matriculados en la Universidad Católica de Santa María.



El sistema reconoce a que carrera profesional pertenece al ingresar su código y contraseña

Notas divididas en teorías y prácticas con sus respectivas fechas y promedios

Sección libroteca:

Partitura de interacción para ver los libros recomendados en cada curso por los docentes de la Universidad Católica de Santa María.

 persona	 Quiere ver libros disponibles	 Busca su semestre
 diálogo	 Selecciona el icono menú de la app	 Selecciona la sección librería
 sistema	 Despliega el menú	 Carga sección de librería

Sección trámites – Pago de pensión:

Partitura de interacción para realizar trámites de pago de pensión universitaria de la Universidad Católica de Santa María.

 persona	 Quiere realizar pago de la pensión	 Busca su semestre	 Observa ventana de notificación
 diálogo	 Selecciona el icono menú de la app	 Selecciona la sección trámites	 Aparece lista contenidos
 sistema	 Despliega el menú	 Carga sección trámites	 Selecciona pago de pensión
		 Selecciona el semestre en curso	 Selecciona la cuota a pagar
		 Carga sección de pagos	 Carga lista de cuotas por semestre
		 Carga notificación	 Carga sistema de pago

Sección trámites – Cronograma de pagos:

Partitura de interacción para ver cronograma de pagos de la Universidad Católica de Santa María.

 persona	 Quiere ver su cronograma de pagos				 Observa el listado de cuotas y su cronograma
 diálogo	 Selecciona el menu de la app	 Selecciona trámites	 Revisa listado de semestres que desea consultar	 Selecciona el semestre que desea consultar	 Presiona boton de volver al menu principal
 sistema	 Despliega el menú	 Carga sección de cronograma de pagos			 Despliega una lista de cuotas a pagar

Sección trámites – Tasas educativas:

Partitura de interacción para ver las tasas educativas de la Universidad Católica de Santa María.

 persona	 Quiere ver su cronograma de pagos				 Observa el listado de facultades
 diálogo	 Selecciona el menu de la app	 Selecciona trámites	 Revisa listado de trámites	 Selecciona tasas educativas	 Selecciona la facultad que desee consultar
 sistema	 Despliega el menú	 Carga sección de trámites			 Se despliega una lista con las escuelas profesionales y sus tasas a pagar por fases

#### Pruebas con usuarios:

Se realizaron pruebas para comprobar los niveles de usabilidad y de diseño de interfaz en dos propuestas presentadas para el desarrollo de experiencia de usuario en aplicación móvil de la Universidad Católica de Santa María. Se utilizaron validaciones tipo A/B en donde las dos interfaces diseñadas cuentan con leves diferencias como el color, esto se realizó con el objetivo de saber cuáles son las eficiencias y deficiencias que optimizan o dificultan la interacción. Estas validaciones se pueden observar en los anexos al final de este documento, teniendo como resultado que de 5 alumnos encuestados de la UCSM el 100% prefirieron por su mayor usabilidad, legibilidad, identificación con la universidad, elementos, colores, secciones e imágenes la segunda versión de la aplicación diseñada de color amarillo.

#### Arquitectura de la información:

Se realizó el proceso de construcción de la arquitectura de la información utilizando mapas de navegación y partituras de interacción con el objetivo de ayudar a los usuarios a orientarse y saber lo que están buscando de manera más rápida.

#### Construcción del mapa de navegación:

Se seleccionó previamente las categorías, páginas y contenidos en base a las necesidades de los usuarios. Utilizando estos elementos y seleccionando lo más relevante se elabora un índice de contenidos siendo la base del mapa de navegación.

Análisis:

La aplicación planteada tiene como objetivo facilitar el acceso a información para los alumnos de pregrado de entre 17 a 24 años de edad de la Universidad Católica de Santa María, una generación alumnos que tiene en común la necesidad de realizar acciones educativas y administrativas como por ejemplo pagos universitarios o acceso al registro de notas universitarias.

Realizando una investigación en base a encuestas ya mostradas en la sección del público objetivo dentro del diseño de investigación de este documento en donde recopilamos las distintas categorías y contenidos fundamentales para la realización una aplicación móvil para los usuarios de la UCSM. Con esta investigación realizamos el índice de contenidos que será de base para el mapa de navegación de la aplicación.

Categorías mencionadas por los alumnos en encuestas realizadas fueron: Notas, Eventos, Noticias, Material

Educativo, Pagos de pensión, Estado y fechas de pago, matrícula, Biblioteca virtual, Documentación, Alarmas, Calendario, tareas o trabajos, revistas.

#### Selección:

Dentro de las categorías mencionadas por los alumnos seleccionamos las más relevantes y útiles en base a los objetivos del diseño de la aplicación y las necesidades de los usuarios: Notas, Noticias, Libroteca, Pagos de pensión, Estado y fechas de pago, Matrícula.

#### Simplificación:

Definimos con más profundidad cada categoría para tener una base para diseñar la estructura de del mapa de navegación

Noticias (más relevantes de la universidad.)

Matrícula (estado de matrícula, registro de matrícula, pago de matrícula.)

Horario (de lunes a viernes.)

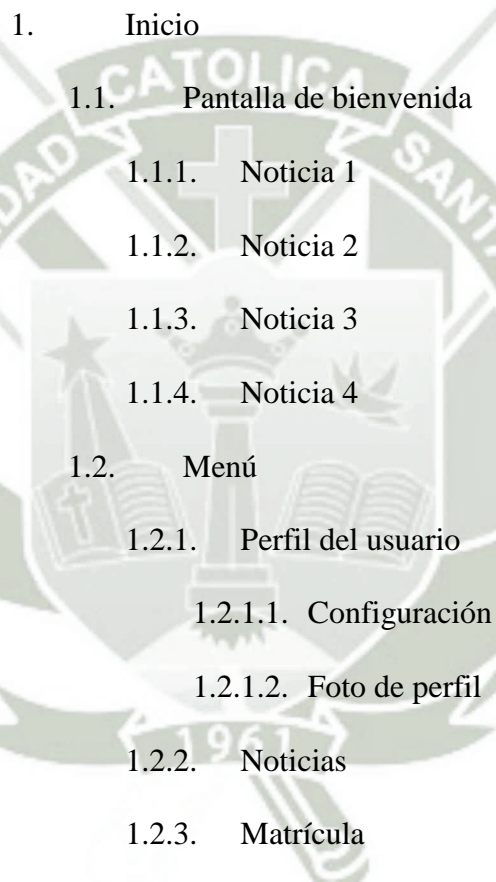
Notas (dividido por semestres.)

Libroteca (libros digitales divididos por carreras, nombre o facultad.)

Trámites (pensión universitaria, cronograma de pagos, tasas educativas.)

Índice de contenidos:

Se utilizara un modelo jerárquico simple que ayudara organizar el contenido para que los usuarios puedan ubicar fácilmente la información y no se sientan perdidos al utilizar la aplicación.

- 
1. Inicio
    - 1.1. Pantalla de bienvenida
      - 1.1.1. Noticia 1
      - 1.1.2. Noticia 2
      - 1.1.3. Noticia 3
      - 1.1.4. Noticia 4
    - 1.2. Menú
      - 1.2.1. Perfil del usuario
        - 1.2.1.1. Configuración
        - 1.2.1.2. Foto de perfil
      - 1.2.2. Noticias
      - 1.2.3. Matrícula
      - 1.2.4. Horario
      - 1.2.5. Notas
      - 1.2.6. Libroteca
      - 1.2.7. Trámites
    - 1.3. Noticias

1.3.1. Noticia 1

1.3.1.1. Inician los juegos florales

1.3.2. Noticia 2

1.3.3. Noticia 3

1.3.4. Noticia 4

1.4. Matrícula

1.4.1. Verificar Estado de matrícula

1.4.1.1. Mensaje estado de matrícula

1.4.2. Registro de matrícula

1.4.2.1. Semestre impar

1.4.2.1.1. Cursos 1er semestre

1.4.2.1.1.1. Desarrollo humano

1.4.2.1.1.2. Realidad nacional

1.4.2.1.1.3. Expresión plástica

1.4.2.1.1.4. Graficadores

1.4.2.1.1.4.1. Horario

1.4.2.1.2. Cursos 3er semestre

1.4.2.1.3. Cursos 5to semestre

1.4.2.1.4. Cursos 7mo semestre

1.4.2.1.5. Cursos 9no semestre

1.4.3. Pagar matrícula

1.4.3.1. Pagar matrícula

1.5. Horarios

1.5.1. Lunes

1.5.2. Martes

1.5.2.1. Graficadores

1.5.2.2. Creatividad publicitaria

1.5.3. Miércoles

1.5.4. Jueves

1.5.5. Viernes

1.6. Notas

1.6.1. 1er semestre

1.6.1.1. Ecología y educación ambiental

1.6.1.1.1. Notas teoría y práctica

1.6.1.2. Introducción a la publicidad

1.6.1.3. Sociología

1.6.1.4. Propedéutica del trabajo intelectual  
universitario

1.6.1.5. Creatividad publicitaria

1.6.2. 3er semestre

1.6.3. 5to semestre

1.6.4. 7mo semestre

1.6.5. 9no semestre

1.7. Libroteca

1.7.1. Nombre

1.7.2. Escuela profesional

1.7.3. Facultad

1.8. Trámites

1.8.1. Pensión universitaria

1.8.1.1. 1er semestre impar

1.8.1.1.1. 1ra cuota

1.8.1.1.1.1. Pago de pensión

1.8.1.1.2. 2da cuota

1.8.1.1.3. 3ra cuota

1.8.1.1.4. 4ta cuota

1.8.1.1.5. 5ta cuota

1.8.1.2. 2do semestre par

1.8.1.2.1. 1ra cuota

1.8.1.2.2. 2da cuota

1.8.1.2.3. 3ra cuota

1.8.1.2.4. 4ta cuota

1.8.1.2.5. 5ta cuota

1.8.2. Cronograma de pagos

1.8.2.1. 1er semestre impar

1.8.2.1.1. 1ra cuota

1.8.2.1.2. 2da cuota

1.8.2.1.3. 3ra cuota

1.8.2.1.4. 4ta cuota

1.8.2.1.5. 5ta cuota

1.8.2.2. Segundo semestre par

1.8.2.2.1. 1ra cuota

1.8.2.2.2. 2da cuota

1.8.2.2.3. 3ra cuota

1.8.2.2.4. 4ta cuota

1.8.2.2.5. 5ta cuota

1.8.3. Tasas educativas

1.8.3.1. Facultades

1.8.3.1.1. Arquitectura e Ingeniería Civil

1.8.3.1.2. Ciencias Contables y  
Financieras

1.8.3.1.3. Ciencias e Ingenierías  
Biológicas

1.8.3.1.4. Ciencias y Tecnologías  
Sociales y Humanidades

1.8.3.1.4.1. Tasas educativas

Sistema de etiquetado:

Centradas en el público objetivo se utilizó estas etiquetas, que permitirán al usuario poder navegar coherentemente permitiéndole una buena comunicación con la aplicación.

Etiquetas de navegación:

Entrar: indica entrar al contenido.

Seleccionar: indica la selección de un contenido determinado.

Cancelar: indica la anulación de una acción tomada por el usuario.

Aceptar: indica la aprobación de una acción determinada por el usuario.

Continuar: indica avanzar hacia el siguiente contenido.

Etiquetas de enlaces:

Compartir: vínculo a compartir contenido en redes sociales.

Leer más: vínculo al texto noticias.

Descarga bases de concurso: vínculo a descargar contenido de concurso.

Etiquetas de títulos:

Perfil de usuario: título de la sección perfil de usuario.

Foto de perfil: título de la sección para cambiar la foto de perfil.

Configuración: título de la sección para cambiar a configuración de la aplicación.

Trámites: título de la sección de trámites universitarios.

Noticias: título de la sección noticias de la UCSM.

Notas: título de la sección notas.

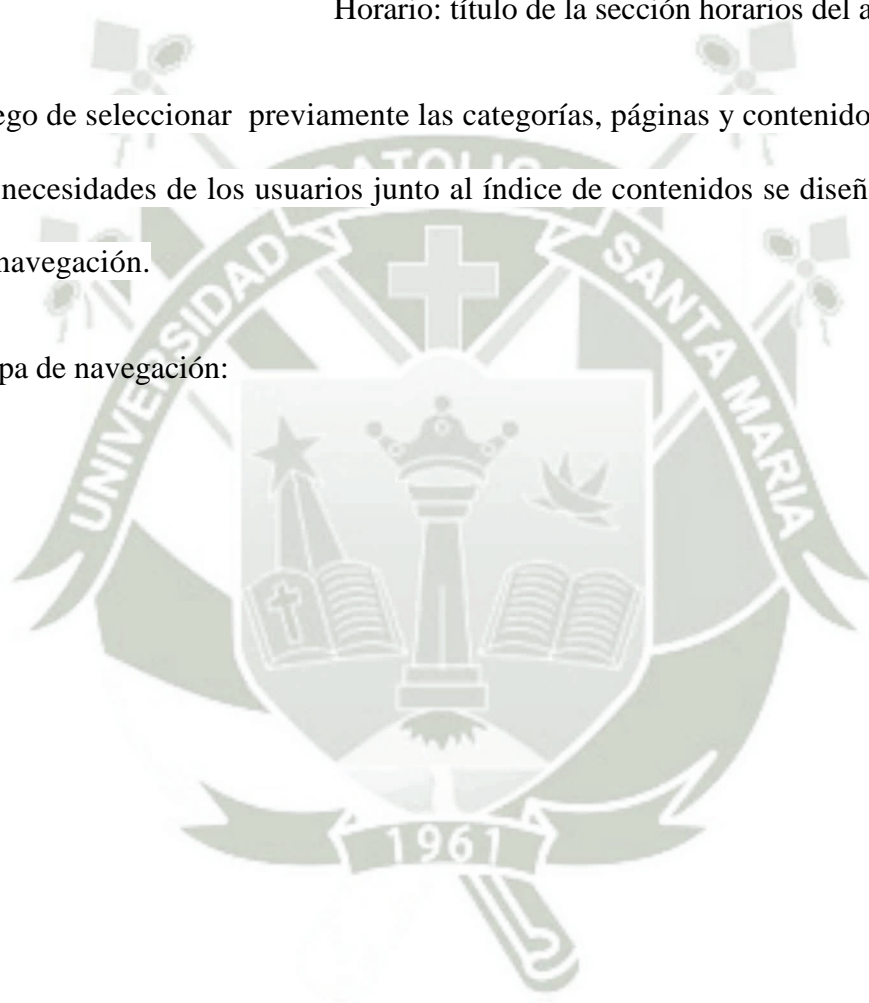
Matricula: título de la sección matrícula universitaria.

Biblioteca: título de la sección libroteca universitaria.

Horario: título de la sección horarios del alumno.

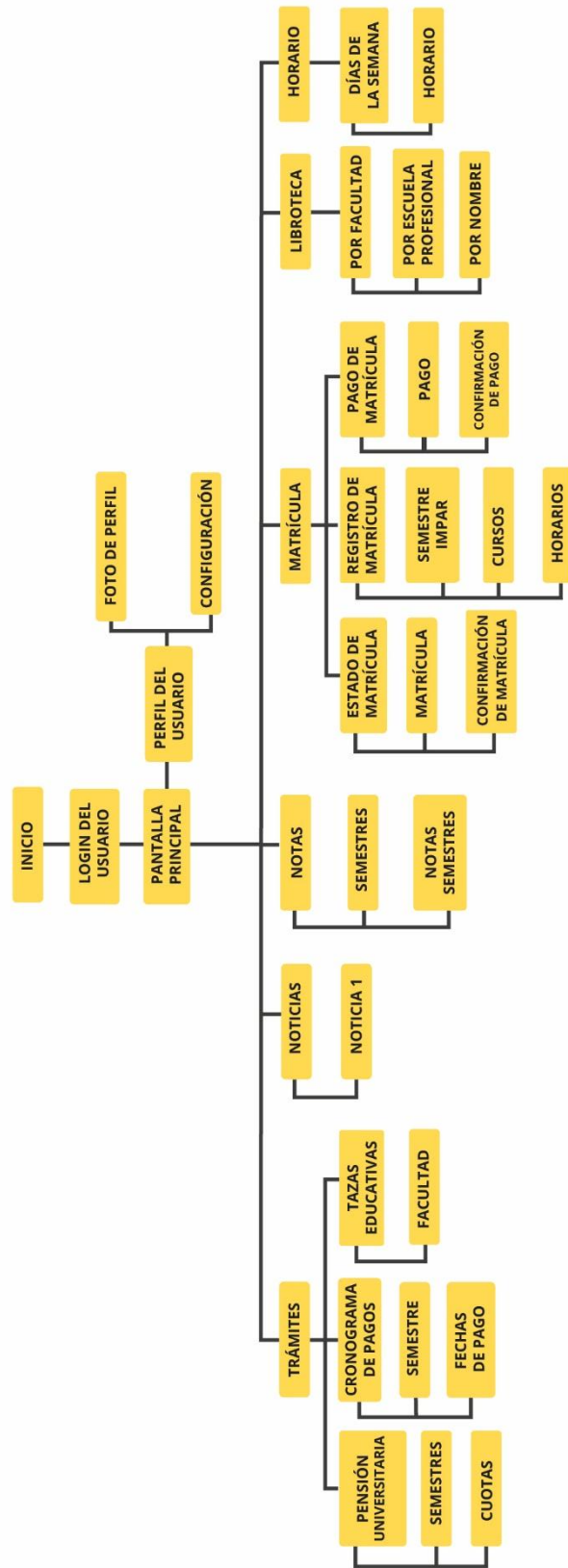
Luego de seleccionar previamente las categorías, páginas y contenidos en base a las necesidades de los usuarios junto al índice de contenidos se diseña del mapa de navegación.

Mapa de navegación:



Plano del

de



esqueleto:

Diseño

navegación:

Para facilitar el  
movimiento de  
los usuarios a

través de la arquitectura de la información se utilizó un diseño híbrido de navegación utilizando la estructura jerárquica y lineal.

La estructura jerárquica guiará al usuario a alcanzar el objetivo deseado de manera rápida dentro de las diferentes secciones de la aplicación y combinada con una estructura lineal ya que en la aplicación planteada contara con secciones en donde será necesario navegar por las páginas de un mismo nivel, aprovechando los beneficios de estos tipos de estructura se evitara que los usuarios de la Universidad Católica de Santa María se sientan desorientados al momento de navegar por la aplicación.

Diseño de interfaz:

En el presente punto se representaran gráficamente los elementos descritos en las especificaciones funcionales que forman parte del plano de alcances para tener una correcta interacción con el usuario, dichos elementos se encontraran desarrollados en el plano de la superficie.

Diseño de información:

Wireframes:

Se utilizaron los wireframes con el fin de solo mostrar las funciones

comportamientos y el orden de los contenidos., evitando errores, definiendo cada elemento, cambiando de ubicaciones para la Reducción de dinero y tiempo. A continuación presentaremos los Wireframes elaborados para la el diseño de la interface.





DATOS DE TARJETA  
DE CRÉDITO



CONFIRMACIÓN DE PAGO  
DE PENSIÓN UNIVERSITARIA



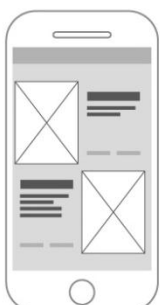
CRONOGRAMA  
DE PAGOS



CRONOGRAMA  
POR SEMESTRES



TASAS EDUCATIVAS



NOTICIAS



NOTICIA 1



NOTAS



NOTAS



NOTAS CURSO  
SELECCIONADO



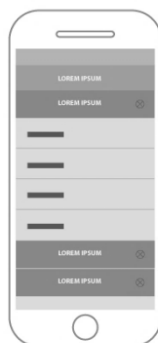
MATRÍCULA



ESTADO DE  
MATRÍCULA



REGISTRO DE  
MATRÍCULA



SELECCIÓN  
DE CURSOS



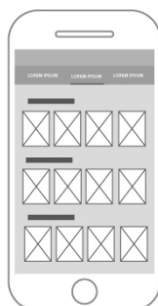
SELECCIÓN  
DE HORARIOS



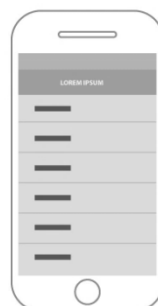
PAGO DE MATRÍCULA  
UNIVERSITARIA



CONFIRMACIÓN DE  
PAGO DE MATRÍCULA



LIBROTECA



HORARIOS



HORARIO MARTES

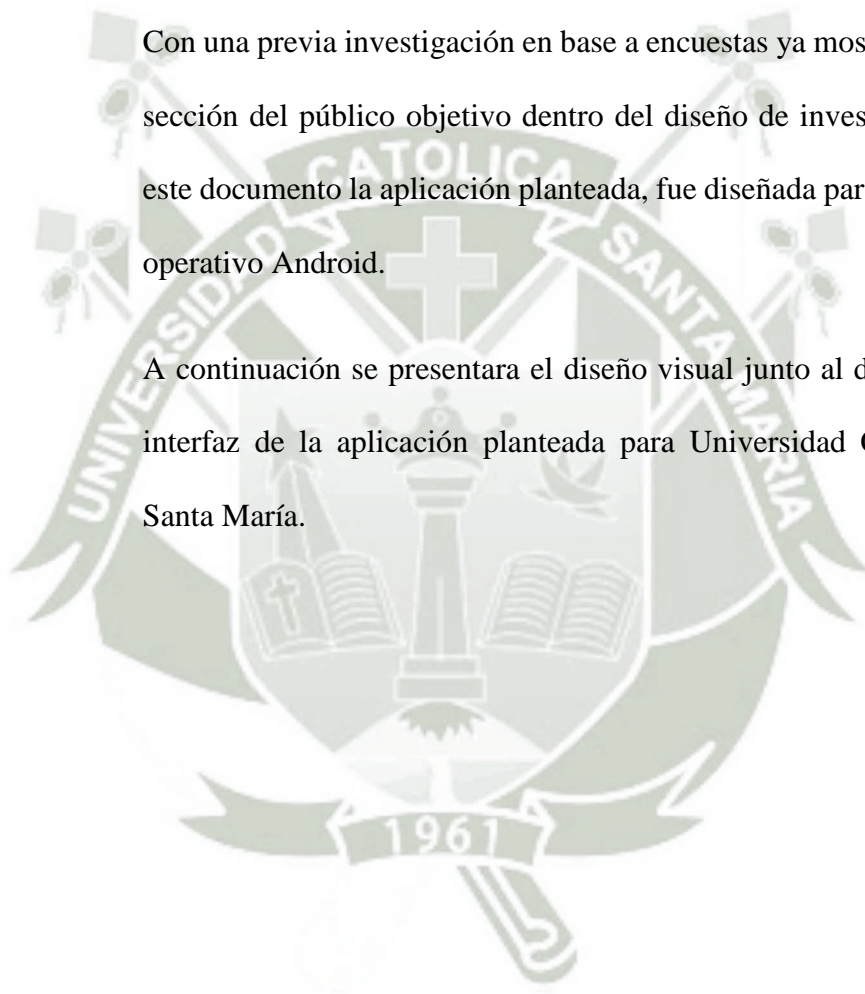
Plano de la superficie:

Diseño visual:

Parte final del proceso de diseño de experiencia de usuario en donde se realizó el diseño de la tipografía, color, imágenes con el objetivo de darle una coherencia visual a la aplicación planteada de la UCSM.

Con una previa investigación en base a encuestas ya mostradas en la sección del público objetivo dentro del diseño de investigación de este documento la aplicación planteada, fue diseñada para el sistema operativo Android.

A continuación se presentara el diseño visual junto al diseño de la interfaz de la aplicación planteada para Universidad Católica de Santa María.



### PANTALLA DE INICIO 1:

Al ingresar a la aplicación, nos encontramos con la pantalla de carga de la Universidad junto con el logotipo de la Universidad Católica de Santa María, Se tomó en cuenta el logotipo mas no el escudo porque es un diseño plano y moderno que se relaciona con la línea grafica de la aplicación y con el cual los estudiantes se sienten identificados.

Debajo de la barra de aplicación se ubica en el centro de la pantalla el logotipo de la Universidad, este comenzara a iniciar el proceso de carga tornándose de un color ámbar con intensidad un valor de 300, el código de color #FFD54F de abajo hacia arriba hasta completarse.



## PANTALLA DE INGRESO 2:

En esta pantalla el usuario encontrará el proceso de identificación para acceder a la aplicación utilizando su código del alumno y su contraseña que será la misma con la que ingresa a intranet desde la web oficial de la Universidad

Una vez colocado sus datos el usuario entrará a la aplicación por medio del botón “Entrar” ubicado en la parte baja.

En la parte superior de la pantalla se encontrará el logotipo de la Universidad de un color ámbar con intensidad un valor de 300, el código de color #FFD54F, sobre un fondo de gris con intensidad 800 con la imagen del campus de la Universidad Católica de Santa María.

Debajo del logotipo encontramos dos campos en donde el usuario deberá completar ingresando su código y contraseña sobre un fondo de color blanco con código de color #FFFFFF.

Para acceder a la aplicación el usuario deberá presionar el botón plano “Entrar” que se encuentra en la parte inferior de la aplicación de un color ámbar con intensidad 300 y el código de color #FFD54F.



Código

Contraseña

ENTRAR

## PANTALLA PRINCIPAL

Al ingresar el usuario encontrará la pantalla principal que tiene como función mostrar las noticias más importantes de la Universidad por medio de un slider, donde el usuario podrá acceder a leer la noticia completa que le interese.

En la parte superior encontramos la barra de aplicación en donde se encuentra el logotipo de la Universidad y al lado izquierdo el ícono para acceder al menú de navegación, la barra en una tonalidad de color ámbar con intensidad 300 y el código de color #FFD54F, utiliza una altura de sombra de 56 DP.

En la parte izquierda encontramos el ícono de acceso al menú de navegación de aplicación diseñado de manera simple, moderna y amigable cada ícono usado en la aplicación usa la guías de diseño material con el objetivo de que sean legibles y claros en cualquier tipo de tamaño tanto para el sistema IOS y Android sobre la barra de aplicación de color ámbar generando un claro contraste y siendo claramente visible para el usuario.

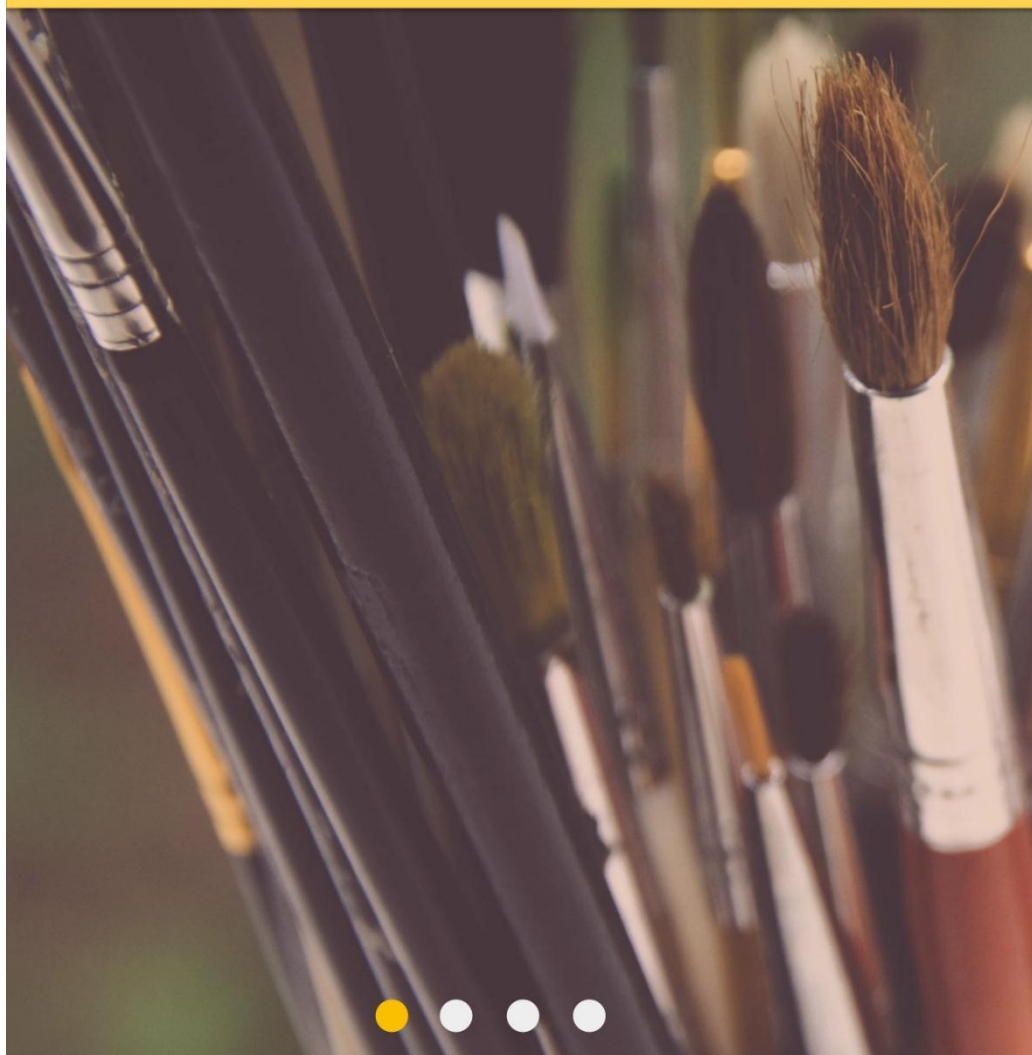
En la parte central de la pantalla encontraremos un slider en la que aparecerán las noticias y/o eventos más próximos y de más relevancia a realizarse en la Universidad. Estas noticias cambiarán cada 5 segundos automáticamente o por medio de una acción realizada con el dedo hacia la izquierda o derecha dependiendo del usuario.

Las imágenes o ilustraciones que se encuentran dentro del slider corresponden y se relacionan a cada noticia, tienen como objetivo de mejorar la experiencia del usuario pasando por la aprobación del departamento de imagen institucional de la Universidad, estas serán relevantes, informativas y encantadoras.

Debajo del slider se encontrara un contenedor con el título de la noticia y una pequeña descripción como subtítulo la noticia, Ubuntu es la tipografía utilizada para los títulos de cada noticia en un estilo Bold y formato mayúsculas, tonalidad de color gris, intensidad de 800 y código de color #424242 elegida de la paleta de colores de Google material, se eligió el tamaño de 42pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

Open Sans es la tipografía usada para el texto secundario de cada noticia en un estilo regular y formato minúscula, tonalidad de gris, intensidad de color 600 y con código de color #757575 y tamaño de 22pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

Debajo del título y subtítulo el usuario encontrara un botón que le permitirá acceder a la noticia completa direccionándolo a la sección noticias.



# INICIAN LOS JUEGOS FLORALES

Inscripciones desde el 14 de Marzo

[COMPARTIR](#) [LEER MÁS](#)

## MENÚ

El contenido del menú aparece tras la interacción del usuario con el icono de “menú” ubicado en la parte superior izquierda desplegando el contenido por lado izquierdo, este menú tiene como función principal mostrar todas las secciones con las que cuenta la aplicación, editar el perfil de usuario y cerrar sesión.

Esta se encuentra sobre un color gris con intensidad de 50, código de color #FAFAFA y una opacidad de 95% elegida de la paleta de colores recomendada de Google material.

En la parte superior izquierda dentro del menú encontramos el icono “cerrar” que permitirá al usuario ocultar el menú este icono es de color gris con una intensidad de 900 y código de color #212121 diseñado de manera simple, moderna y amigable usando las guías de material design con el objetivo de que sean legibles y claros para el usuario.

En la parte superior derecha se ubica la foto de perfil de los usuarios ayudando a que la aplicación sea más personalizada, teniendo como objetivo que el usuario y la tecnología se vinculen de manera más amigable. Tocando la imagen del usuario, se podrá ingresar al perfil del usuario en donde se podrá cambiar la configuración de la aplicación y la foto de perfil.

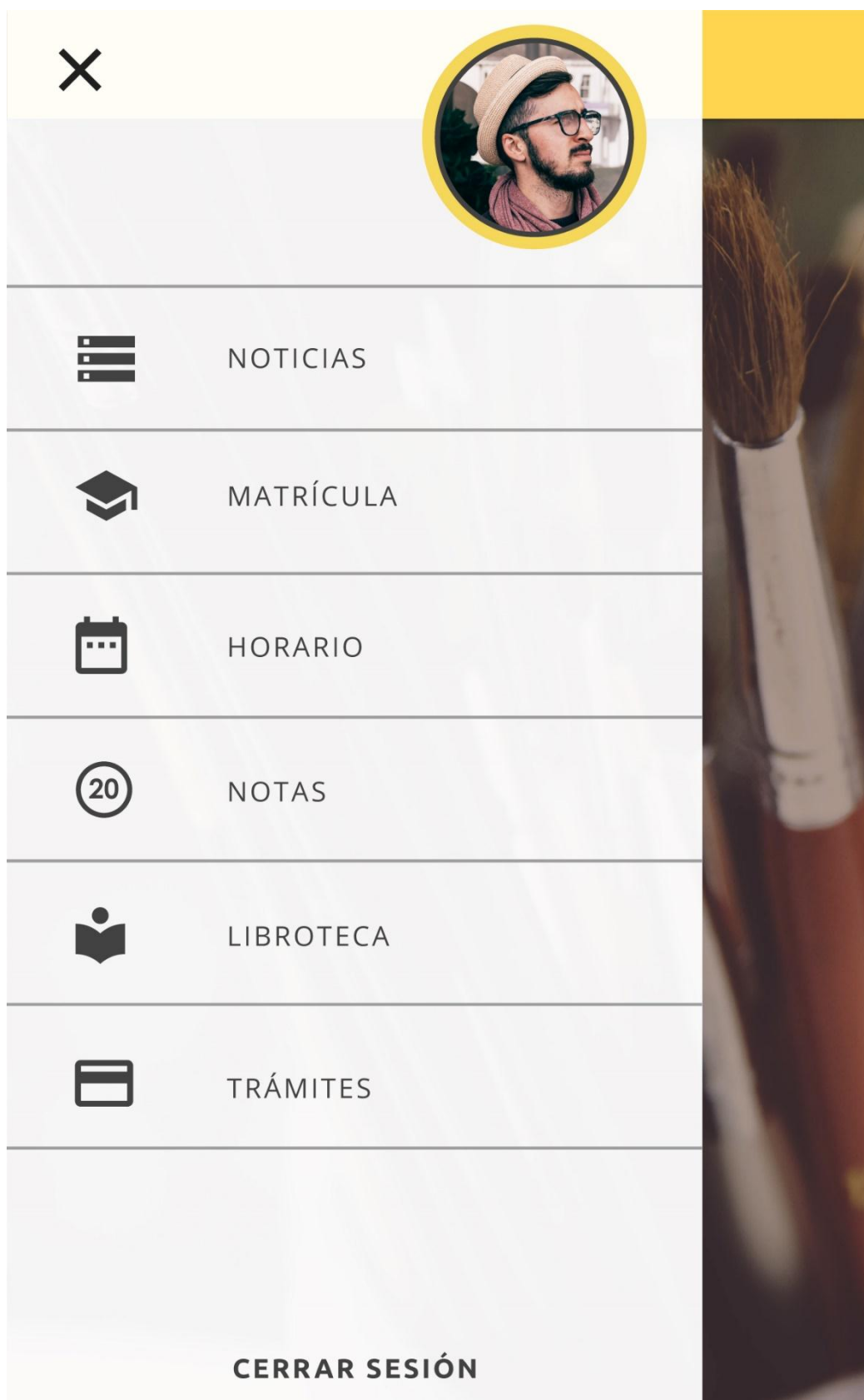
Debajo se encuentra una lista de una columna con los iconos y títulos de cada sección con las que cuenta la aplicación y que el usuario podrá acceder libremente seleccionado uno de ellos,

Los iconos utilizan un color gris con intensidad de 800 y código de color #424242 usando las guías de material design con el objetivo de que sean legibles, simples, modernos, amigables y claros para los sistemas operativos IOS y Android.








Seguido de cada icono se encuentra el nombre de cada sección que utiliza una tipografía Open Sans light en mayúsculas, de color gris con una intensidad de 800, código de color #414141 elegida de la paleta de colores de google material, de tamaño de 20pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

Se utilizaron divisores delgados y ligeros de color gris que dividen la lista con el objetivo de organizar los distintos contenidos en una baldosa individual, de esta manera los iconos tiene un espacio adecuado para su fácil lectura y tacto.

En la parte baja del menú se ubica el botón plano “cerrar sesión” se usó este tipo de botón ya que es sencillo de ubicar y se unifica con el diseño del menú. Con este botón el usuario podrá salir de la aplicación de manera correcta, utiliza la tipografía Ubuntu Bold en mayúsculas, de color gris con una intensidad de 800, código de color #414141 y de tamaño 2 pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.



A user profile card with a yellow header and a white body. The header contains a close button (X) and a circular profile picture of a man with a beard and glasses. The body contains a list of menu items, each with an icon and text: NOTICIAS (three horizontal lines), MATRÍCULA (graduation cap), HORARIO (calendar), NOTAS (circle with 20), LIBROTECA (open book), TRÁMITES (calendar), and CERRAR SESIÓN (text only).

Icono	Texto
✕	
	
	NOTICIAS
	MATRÍCULA
	HORARIO
	NOTAS
	LIBROTECA
	TRÁMITES
	<b>CERRAR SESIÓN</b>

### PERFIL DE USUARIO:

Al ingresar a la foto de perfil ubicado en el menú desplegable, el usuario encontrara su foto, nombre completo y carrera que cursa, en la parte inferior un código QR que le permitirá ingresar a la universidad mediante un escáner.

En esta sección el usuario encontrara al costado de su nombre dos iconos con los cuales podrá cambiar a gusto su foto de perfil y cambiar algunas características de la aplicación.

En la parte superior de la aplicación encontramos la barra de aplicación con el nombre de la sección “perfil de usuario” de color ámbar con intensidad de 300, código de color #FFD54F, utilizando la tipografía Ubuntu Bold de tamaño 25pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos y sombra de 56 DP. En la parte izquierda de la barra de navegación se encuentra el icono de navegación “atrás” que permite al usuario retroceder a la pantalla principal diseñado de manera simple, moderna y amigable usa las guías de diseño material con el objetivo de que sean legibles y claros para los sistemas operativos IOS y Android.

Debajo de la barra de aplicación se encuentra la foto del usuario ocupando una gran parte de la pantalla seguido de su nombre completo y el nombre de la carrera actual con el fin de identificar correctamente al usuario al momento de ingresar a la universidad. Usa la tipografía Ubuntu Bold, en formato mayúsculas, de color gris con una intensidad de 200, código de color #EDED, tamaño 40pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos. El texto

Al lado derecho se encuentran dos iconos, el primero representado por una cámara en donde el usuario podrá seleccionar y cambiar su fotografía vinculada con su biblioteca personal de su dispositivo móvil.

El segundo icono representado por una tuerca tiene como función cambiar las funciones internas de la aplicación las cuales son notificaciones y actualización.

Los iconos utilizan un color gris con intensidad 200 y código de color #EDED ED usando las guías del material design con el objetivo de que sean legibles, simples, modernos, amigables y claros para los sistemas operativos IOS y Android.

En la parte inferior el usuario encontrará un código QR el cual mediante una lectora escaneará el código permitiendo el ingreso de los alumnos al campus universitario, este código QR tiene como objetivo facilitar el acceso de los alumnos a la Universidad teniendo a la mano un carnet virtual, de color gris, intensidad 900 y código de color #2202020 sobre un fondo gris con intensidad 50, código de color #F9F9F9 y opacidad de 95%.



## PERFIL DE USUARIO



**JORGE ELIAS CARPIO**

Publicidad y Multimedia



## CONFIGURACIÓN:

En esta sección el usuario podrá cambiar habilitar o deshabilitar ciertas características de la aplicación para acceder a esta sección el usuario usara el botón de configuración ubicado en la sección perfil de usuario.

En la parte superior de la sección encontramos la barra de aplicación, usando las guías de diseño de materiales utiliza un color ámbar con intensidad un valor de 300, el código de color #FFD54F y una sombra de 56 DP.

En el centro de la barra de aplicaciones se encuentra ubicado el nombre de la sección “configuración” utilizando la tipografía Ubuntu Bold en mayúscula, color gris con una intensidad de 900, código de color #202020 y tamaño 25pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

En la parte izquierda encontramos el icono de navegación “atrás” que permite al usuario retroceder a la sección perfil de usuario, diseñado de manera simple, moderna y amigable utilizando un color gris con una intensidad de 900 y el código de color #202020 cada icono usado en la aplicación se basa en las guías de diseño material con el objetivo de que sean legibles y claros.

Debajo de la barra de aplicaciones encontramos las opciones de configuración de la aplicación sobre un fondo de color gris con una intensidad de 100 y código de color #F4F4F4.

La primera opción de configuración son las notificaciones, esta al estar habilitada permite que el usuario pueda recibir notificaciones sobre los acontecimientos nuevos e importantes de la Universidad cuando el teléfono este bloqueado.

La segunda opción es la actualización de la aplicación, esta permite que la aplicación se actualice automáticamente a momento de lanzar una mejora de la versión de la aplicación.

Para los nombres de cada opción se utilizó la tipografía Ubuntu Bold en formato mayúscula, tamaño 25pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

Para los textos secundarios se utilizó la tipografía y Open Sans en este texto se redacta una pequeña descripción acerca de la utilidad que tiene esta configuración.

Al costado de las opciones de configuración se ubican botones los cuales tiene la función activar o desactivar las opciones de configuración, al momento activar esta se deslizará hacia el lado derecho y se tornará de color ámbar con un intensidad de 300 y código de color #FFD54F caso contrario tendrá un color gris con una intensidad de 500 y código de color #9D9D9D



## CONFIGURACIÓN

### NOTIFICACIONES

Permitir notificaciones cuando tu dispositivo este bloqueado.



### ACTUALIZACIÓN

Permitir que al app se actualice automáticamente.



### FOTO DE PERFIL DE USUARIO:

En esta sección el usuario podrá cambiar su foto de perfil que prefiera vinculado con la biblioteca de fotos de su dispositivo móvil, el usuario seleccionará la foto para luego ajustar la fotografía al espacio circular que nos permite la aplicación.

En la parte superior encontramos la barra de aplicación, usando las guías de diseño de materiales utiliza un color ámbar con intensidad un valor de 300, el código de color #FFD54F y una sombra de 56 DP.

En el centro de la barra de aplicaciones se encuentra ubicado el nombre de la sección “nueva foto de perfil” que utiliza la tipografía Ubuntu Bold en mayúscula, color gris con una intensidad de 900, código de color #202020 de tamaño 25pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

En la parte izquierda encontramos el icono de navegación “atrás” diseñado de manera simple, moderna y amigable utilizando un color gris con una intensidad de 900, código de color #202020 cada icono usado en la aplicación usa la guías de diseño material con el objetivo de que sean legibles y claros.

En el centro encontramos la imagen seleccionada por el usuario rodeado por un marco circular de color gris en donde el usuario moverá y escalara su fotografía.

En la parte inferior se encuentra los botones planos “editar” que permite volver a seleccionar una foto de perfil diferente desde la biblioteca de fotos del dispositivo móvil que posee el usuario utilizando la tipografía Ubuntu Medium en mayúscula, color gris con una intensidad de 900, código de color #202020 de tamaño 25pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

El botón “seleccionar” el cual confirma el uso de la foto seleccionada por el usuario utilizando la tipografía Ubuntu Bold en mayúscula, color ámbar con una intensidad 400, código de color #FFC300 de tamaño 25pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

El botón “cancelar” el cual descarta toda acción realizada en la sección utilizando la tipografía Ubuntu Bold en mayúscula, color ámbar con una intensidad 400, código de color #FFC300 de tamaño 25pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

Estos botones siguen los parámetros de diseño Material Design con el objetivo de unificar la acción del botón con el contenido.



## FOTO DE PERFIL



EDITAR

CANCELAR

SELECCIONAR

## TRÁMITES:

En esta sección es en donde el usuario podrá realizar los pagos de la pensión universitaria dependiendo del semestre que este cursando, también podrá informarse sobre el cronograma de pagos de pensión establecido por la Universidad y las diferentes tasas educativas de las carreras universitarias.

En la parte superior encontramos la barra de aplicación, usando las guías de diseño de materiales utiliza un color ámbar con intensidad un valor de 300, el código de color #FFD54F y una sombra de 56 DP.

En el centro de la barra de aplicaciones se encuentra ubicado el nombre de la sección “Trámites” que utiliza la tipografía Ubuntu Bold, en formato mayúscula, color gris con una intensidad de 900, el código de color #202020 de tamaño 25pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

En la parte izquierda encontramos el icono de navegación “atrás” diseñado de manera simple, moderna y amigable utilizando un color gris con una intensidad de 900 y el código de color #202020 cada icono usado en la aplicación usa la guías de diseño material con el objetivo de que sean legibles y generando un claro contraste para el usuario.

Debajo de la barra de aplicaciones encontramos la lista de una sola columna con las opciones e iconos de la sección trámites, cada icono usa las guías de diseño material con el objetivo de que sean legibles, simples, modernos, amigables y claros en cualquier tipo de tamaño tanto para el sistema IOS y Android.

Los iconos utilizan un color gris con intensidad de 800 y código de color #424242 usando las guías de material design con el objetivo de que sean legibles, simples, modernos, amigables y claros para los sistemas operativos IOS y Android.

Seguido de cada icono se encuentra el nombre de las opciones de la sección “trámites” utilizando la tipografía Open Sans light en mayúsculas, de color gris con una intensidad de 800, código de color #414141 elegida de la paleta de colores de Google material, de tamaño de 20pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

Se utilizaron divisores delgados y ligeros de color gris que dividen la lista con el objetivo de organizar los distintos contenidos en una baldosa individual de esta manera los iconos tiene un espacio adecuado para su fácil lectura y tacto

En la parte inferior el usuario encontrará un aviso de suma importancia, en este aviso se indican la condiciones que el alumno/usuario debe tener en consideración para proceder con cualquier opción que elija y los diferentes métodos de pago con los que cuenta el alumno.



## TRÁMITES



PAGO DE PENSIÓN UNIVERSITARIA



CRONOGRAMA DE PAGOS



TASAS EDUCATIVAS

### IMPORTANTE

\* Los pagos efectuados despues de las fechas establecidas tendran un encargo por mora, siendo el monto de los intereses, conforme a lo dispuesto por el Banco Central de Reserva.

\* Las tasas Educativas se abonan en los Bancos de Crédito del Perú y BBVA Continental, por medio de los canales: Agencias y Agentes Autorizados a nivel nacional y la Banca por Internet.

## TRÁMITES: PENSIÓN UNIVERSITARIA

En esta sección el usuario encontrará los semestres académicos, ya sea par o impar el usuario deberá seleccionar el semestre que actualmente se encuentre cursando o en el cual desea adelantar el pago de su pensión para desplegar la información que contienen y continuar con el proceso de pago.

En la parte superior encontramos la barra de aplicación, usando las guías de diseño de materiales utiliza un color ámbar con intensidad un valor de 300, el código de color #FFD54F y una sombra de 56 DP.

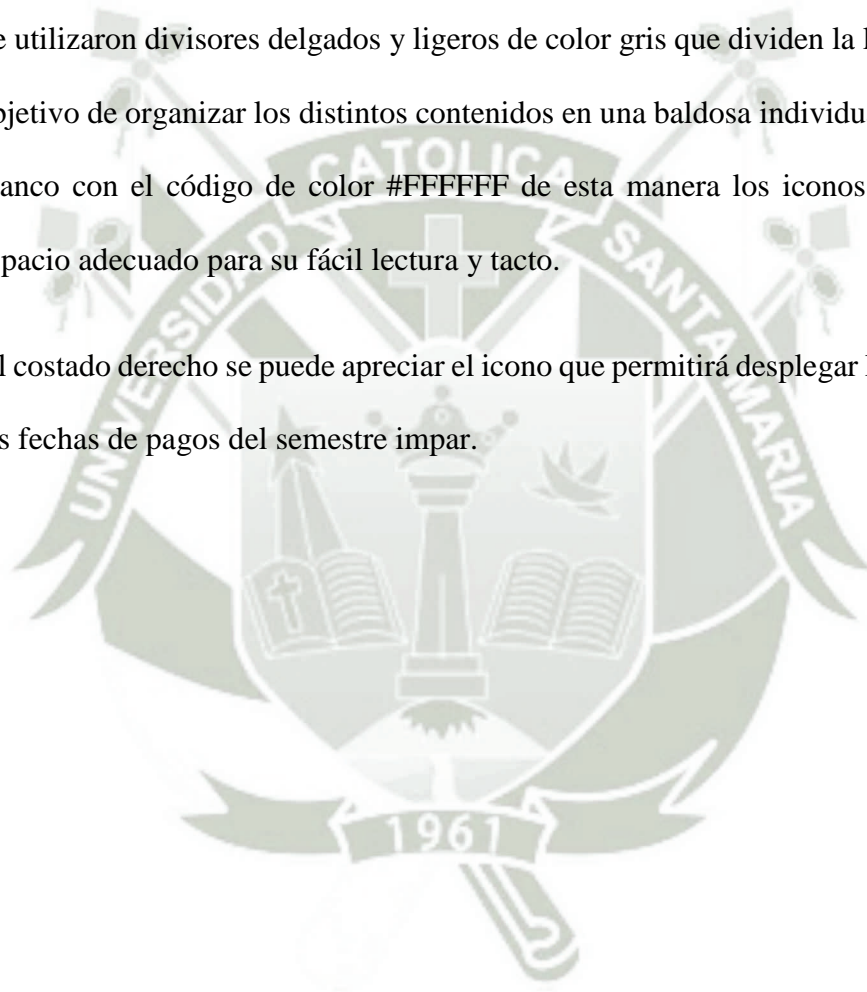
En el centro de la barra de aplicaciones se encuentra ubicado el nombre de la sección “Pensión universitaria” que utiliza la tipografía Ubuntu Bold, en formato, mayúscula, color gris con una intensidad de 900, el código de color #202020, de tamaño 25pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

En la parte izquierda encontramos el icono de navegación “atrás” diseñado de manera simple, moderna y amigable utilizando un color gris con una intensidad de 900 y el código de color #202020 cada icono usado en la aplicación usa la guías de diseño material con el objetivo de que sean legibles y generando un claro contraste para el usuario.

Debajo de la barra de aplicación se encuentra el nombre de los semestres de la sección pensión universitaria utilizando la tipografía Open Sans light en mayúsculas, de color gris con una intensidad de 800, código de color #414141 elegida de la paleta de colores de Google material, de tamaño de 20pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

Se utilizaron divisores delgados y ligeros de color gris que dividen la lista con el objetivo de organizar los distintos contenidos en una baldosa individual de color blanco con el código de color #FFFFFF de esta manera los iconos tienen un espacio adecuado para su fácil lectura y tacto.

Al costado derecho se puede apreciar el icono que permitirá desplegar la lista con las fechas de pagos del semestre impar.





## PENSIÓN UNIVERSITARIA

1ER SEMESTRE IMPAR



2DO SEMESTRE PAR



## TRÁMITES - PENSIÓN UNIVERSITARIA - SEMESTRE 1

En esta sección el usuario luego de haber seleccionado el semestre en curso, la aplicación desplegará el contenido mostrando una lista ordenada de las cuotas de la pensión universitaria en donde el usuario seleccionará el bloque que le corresponde tramitar.

En la parte superior encontramos la barra de aplicación, usando las guías de diseño de materiales utiliza un color ámbar con intensidad un valor de 300, el código de color #FFD54F y una sombra de 56 DP.

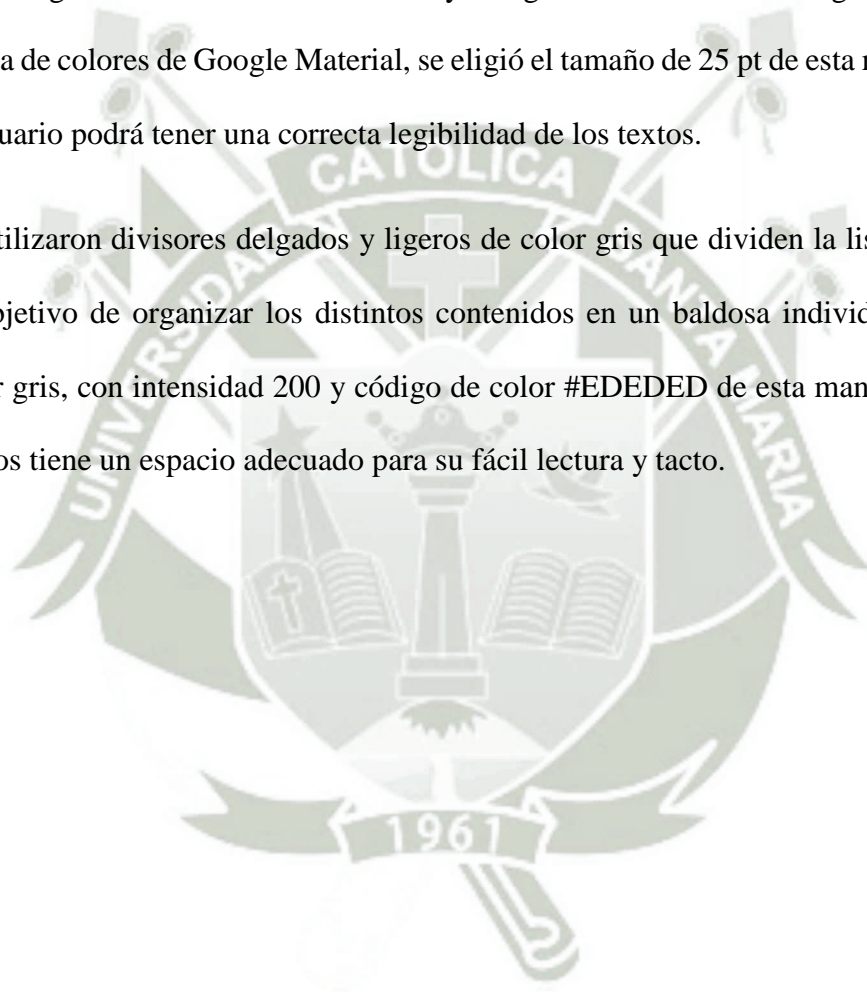
En el centro de la barra de aplicaciones se encuentra ubicado el nombre de la sección “Pensión Universitaria” que utiliza la tipografía Ubuntu Bold, en formato, mayúscula, color gris con una intensidad de 900, y el código de color #202020. En la parte izquierda encontramos el icono de navegación “atrás” diseñado de manera simple, moderno y amigable utilizando un color gris con una intensidad de 900 y el código de color #202020 cada icono usado en la aplicación usa las guías de diseño material con el objetivo de que sean legibles y generando un claro contraste para el usuario.

Debajo de la barra de aplicación se muestra sobre nombre del el semestre elegido con el objetivo de que el usuario tenga un mayor sentido de orientación en un fondo gris con intensidad 800 Y código de color # 414141, el texto utiliza a tipografía Open Sans Regular, en mayúsculas de color gris, intensidad 200 y código de color #EDED, de tamaño 25pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

Al costado derecho se puede apreciar el icono que permitirá desplegar la lista de 5 cuotas del semestre impar.

En la parte inferior encontramos de manera ordenada la lista de las 5 cuotas de la Universidad Católica de Santa María en las cuales el usuario accederá para efectuar el pago de pensión utilizando la tipografía Open Sans en mayúsculas, de color gris con una intensidad de 800 y código de color #424242 elegida de la paleta de colores de Google Material, se eligió el tamaño de 25 pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

Se utilizaron divisores delgados y ligeros de color gris que dividen la lista con el objetivo de organizar los distintos contenidos en un baldosa individual de color gris, con intensidad 200 y código de color #EDED de esta manera los iconos tiene un espacio adecuado para su fácil lectura y tacto.





## PENSIÓN UNIVERSITARIA

1ER SEMESTRE IMPAR



1RA. CUOTA

2DA. CUOTA

3RA. CUOTA

4TA. CUOTA

5TA. CUOTA

## TRÁMITES – CUADRO DE ALERTA

En esta sección la aplicación mostrara un cuadro de alerta con el objetivo de que el usuario tenga conocimiento de las acciones y permisos necesarios que necesita la aplicación para continuar con el proceso de pago de la pensión universitaria.

En la parte superior encontramos la barra de aplicación, usando las guías de diseño de materiales utiliza un color ámbar con intensidad un valor de 300, el código de color #FFD54F y una sombra de 56 DP.

En el centro de la barra de aplicaciones se encuentra ubicado el nombre de la sección “pensión universitaria” que utiliza la tipografía Ubuntu Bold, en formato, mayúscula, color gris con una intensidad de 900, código de color #202020, de tamaño de 25 pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

En la parte izquierda encontramos el icono de navegación “atrás” diseñado de manera simple, moderna y amigable utilizando un color gris con una intensidad de 900 y el código de color #202020 cada icono usado en la aplicación usa la guías de diseño material con el objetivo de que sean legibles y generando un claro contraste para el usuario.

Debajo de la barra de aplicación se muestra un cuadro de alerta estos cuadros son interrupciones urgentes los cuales informan al usuario sobre una situación. El cuadro de alerta sigue los parámetros de diseño Material Design utilizando una sombra de 56 DP

Para el título dentro del cuadro de alerta se utilizó la tipografía Ubuntu Bold en mayúsculas en un color gris con intensidad de 800 y código de color #414141, de tamaño 45 pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

Para el texto secundario y la tipografía Open Sans Semibold, en minúsculas para el contenido en un color gris con intensidad de 600 y código de color #747474, tamaño 28pt, de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

En la parte baja del cuadro de alerta se ubica dos botones planos “cancelar” y “aceptar” se usó este tipo de botón ya que es sencillo de ubicar para el usuario y se unifica con el diseño del menú, ambos de un color ámbar con intensidad un valor de 300, el código de color #FFD54F y una tipografía Ubuntu Bold en tamaño 45pt, de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.



## PENSIÓN UNIVERSITARIA

I SEMESTRE

### ¿DESEA UTILIZAR SU TARJETA?

La Unversidad Católica de Santa María necesita su permiso y sus datos personales para continuar con el proceso de pago de pensión.

**CANCELAR**

**ACEPTAR**

SRA. CUOTA

### TRÁMITES- INGRESO DE TARJETA:

En esta sección una vez aprobada el uso de la tarjeta por parte del usuario, la aplicación procederá al solicitar los datos del propietario de la tarjeta.

En la parte superior encontramos la barra de aplicación, usando las guías de diseño de materiales utiliza un color ámbar con intensidad un valor de 300, el código de color #FFD54F y una sombra de 56 DP.

En el centro de la barra de aplicaciones se encuentra ubicado el nombre de la sección “pensión universitaria” que utiliza la tipografía Ubuntu Bold, en formato, mayúscula, color gris con una intensidad de 900 y el código de color #202020, de tamaño de 25 pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos. En la parte izquierda encontramos el icono de navegación “atrás” diseñado de manera simple, moderno y amigable utilizando un color gris con una intensidad de 900 y el código de color #202020, cada icono usado en la aplicación usa la guías de diseño material con el objetivo de que sean legibles y generando un claro contraste para el usuario.

Debajo de la barra de aplicación se muestra un cuadro de dialogo en donde el usuario deberá colocar los datos como número de tarjeta, fecha de vencimiento y código de seguridad con el fin de identificar la tarjeta que se usara para realizar el pago de la pensión, sobre un color gris con intensidad de 50 y código de color #f9f9f9, siguiendo los parámetros de diseño Material Design, se utilizó una sombra de 56 DP.

Para el título del cuadro de alerta se utilizó la tipografía Ubuntu Bold en mayúsculas en un color gris con intensidad de 800 y código de color #414141 de tamaño 45 pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

Para los textos secundarios se utilizó la tipografía Open Sans Light en minúsculas de color gris con intensidad de 600, código de color #747474 de tamaño 20pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

En la parte inferior del cuadro de alerta se ubica dos botones planos “cancelar” y “aceptar” se usó este tipo de botón ya que es sencillo de ubicar para el usuario y se unifica con el diseño del menú, en un color ámbar con intensidad 300, código de color #FFD54F y la tipografía Ubuntu Bold en tamaño 45pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

Al lado derecho encontramos el logotipo de la Universidad con el objetivo de tener presencia de marca dentro del cuadro de alerta, este logotipo usa color gris con intensidad 400, código de color #BCBCBC.



## PENSIÓN UNIVERSITARIA

I SEMESTRE

# INTRODUCIR SU TARJETA

Número de tarjeta

---

\_\_\_\_ /

 \_\_\_\_\_



**CANCELAR**

**ACEPTAR**

4RA. CUOTA

5RA. CUOTA

## TRÁMITES- DATOS DE TARJETA

En esta sección el usuario ingresará datos más personales del propietario de la tarjeta necesarios para continuar el proceso de pago con el fin de tener un mejor control y autenticidad de datos.

En la parte superior encontramos la barra de aplicación, usando las guías de diseño de materiales utiliza un color ámbar con intensidad un valor de 300, el código de color #FFD54F y una sombra de 56 DP.

En el centro de la barra de aplicaciones se encuentra ubicado el nombre de la sección “pensión universitaria” que utiliza la tipografía Ubuntu Bold, en formato, mayúscula, color gris con una intensidad de 900, el código de color #202020 de tamaño de 25 pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos. En la parte izquierda encontramos el icono de navegación “Atrás” diseñado de manera simple, moderno y amigable utilizando un color gris con una intensidad de 900 y el código de color #202020 cada icono usado en la aplicación usa la guías de diseño material con el objetivo de que sean legibles y generando un claro contraste para el usuario.

Debajo de la barra de aplicación se muestra un cuadro de dialogo en donde el usuario deberá introducir información personal con relación a él. Estos textos se encuentran sobre un color gris con intensidad de 50, código de color #f9f9f9 y una sombra de 56 DP siguiendo los parámetros de diseño de Material Design. Estos cuadros solo los más apropiados para los dispositivos móviles ya que permiten diseños y tareas más complejos.

Para el título dentro del cuadro de alerta se utilizó al tipografía Ubuntu Bold en mayúsculas en un color gris con intensidad de 800 y código de color #414141 tamaño 45 pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

Para los textos secundarios se utilizó la tipografía Open Sans Light en minúsculas de color gris con intensidad de 600 y código de color #747474 de tamaño 20pt esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

En la parte inferior del cuadro de alerta se ubica dos botones planos “cancelar” y “aceptar” se usó este tipo de botón ya que es sencillo de ubicar para el usuario y se unifica con el diseño del menú, en un color ámbar con intensidad 300, código de color #FFD54F y la tipografía Ubuntu Bold en tamaño 45pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

Al lado derecho encontramos el logotipo de la universidad con el objetivo de tener presencia de marca dentro del cuadro de alerta, este logotipo usa color gris con intensidad 400, código de color #BCBCBC.



## PENSIÓN UNVERSITARIA

# COLOCAR DATOS DE SU TARJETA

••••• 7488

Elias Carpio Lozada

Perú



Dirección

Depto.



Ciudad



Código Postal

Provincia

Número de teléfono



**CANCELAR**

**ACEPTAR**

## TRÁMITES - CONFIRMACIÓN DE PAGO

En esta sección el usuario encontrará un cuadro pequeño, en este cuadro al usuario se le presentará toda información respecto al trámite que estaría efectuando, para luego confirmar el pago de la pensión o en caso contrario cancelar el trámite.

En la parte superior encontramos la barra de aplicación, usando las guías de diseño de materiales utiliza un color ámbar con intensidad un valor de 300, el código de color #FFD54F y una sombra de 56 DP.

En el centro de la barra de aplicaciones se encuentra ubicado el nombre de la sección “pensión universitaria” que utiliza la tipografía Ubuntu Bold, en mayúscula, color gris con una intensidad de 900 y el código de color #202020 de tamaño 25pt esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos. En la parte izquierda encontramos el icono de navegación “atrás” diseñado de manera simple, moderna y amigable utilizando un color gris con una intensidad de 900 y el código de color #202020 cada icono usado en la aplicación usa la guías de diseño material con el objetivo de que sean legibles y generando un claro contraste para el usuario.

Debajo de la barra de aplicación se muestra un cuadro de dialogo en donde el usuario podrá observar información respecto al pago de la pensión universitaria como el semestre, el número de cuota y el monto a pagar en soles de la pensión universitaria.

Esta información se encuentra sobre un color gris con intensidad de 50 y código de color #f9f9f9, sombra de 56DP siguiendo los parámetros de diseño de Material Design. Estos diálogos presentan dos opciones al final del cuadro los cuales permiten al usuario confirmar o descartar una acción que acaban de tomar. El cuadro de alerta sigue los parámetros de diseño Material Design, utilizando una sombra de 56 DP.

Para el título dentro del cuadro de alerta se utilizó la tipografía Ubuntu Bold en mayúsculas en un color gris con intensidad de 800 y código de color #414141 de tamaño 45pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

Para los textos secundarios de lado derecho se utilizó la tipografía Open Sans Light en minúsculas y mayúsculas de un color gris con intensidad de 600, código de color #747474 de tamaño 24pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos. Para el monto en soles de la pensión universitaria ubicada al lado derecho se utilizó la tipografía Open Sans Bold en minúsculas y mayúsculas de un color gris con intensidad de 900, código de color #202020 de tamaño 24pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

En la parte inferior del cuadro de alerta se ubica dos botones planos: “cancelar” y “aceptar”. Se usó este tipo de botón ya que es sencillo de ubicar para el usuario y se unifica con el diseño del menú, en un color ámbar con intensidad 300, código de color #FFD54F y la tipografía Ubuntu Bold en tamaño 45pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

Al lado derecho encontramos el logotipo de la Universidad con el objetivo de tener presencia de marca dentro del cuadro de alerta, este logotipo usa color gris con intensidad 400, código de color # BCBCBC.





## PENSIÓN UNIVERSITARIA

I SEMESTRE

# PAGO DE PENSIÓN UNIVERSITARIA

PRIMER SEMESTRE

PE640.00

1ra Cuota

Visa-3192 ▼



**CANCELAR**

**ACEPTAR**

4RA. CUOTA

5RA. CUOTA

## TRÁMITES - CONFORMIDAD DE PAGO

En esta sección el usuario encontrara un cuadro alerta en donde el sistema le informara que el proceso realizado para el de pago de la pensión se realizó con éxito.

En la parte superior encontramos la barra de aplicación, usando las guías de diseño de materiales utiliza un color ámbar con intensidad un valor de 300, el código de color #FFD54F y una sombra de 56 DP

En el centro de la barra de aplicaciones se encuentra ubicado el nombre de la sección “pensión universitaria” que utiliza la tipografía Ubuntu Bold en mayúscula, color gris con una intensidad de 900, el código de color #202020 de tamaño 25pt, de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

En la parte izquierda encontramos el icono de navegación “atrás” diseñado de manera simple, moderna y amigable utilizando un color gris con una intensidad de 900 y el código de color #202020. Cada icono usado en la aplicación usa la guías de diseño material con el objetivo de que sean legibles y generando un claro contraste para el usuario.

Debajo de la barra de aplicación se muestra un cuadro de alerta donde el sistema informa que el pago de la pensión se realizó de manera exitosa, estos textos se encuentran sobre un color gris con intensidad de 50, código de color #f9f9f9 y sombra de 56 DP siguiendo los parámetros de diseño Material Design

El título dentro del cuadro de alerta utilizó la tipografía Ubuntu Bold en mayúsculas en un color gris con intensidad de 800 y código de color #41414 de tamaño 45 pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

Para el texto secundario se utilizó la tipografía Open Sans Light, en minúsculas para el contenido en un color gris con intensidad de 600 y código de color #747474 de tamaño 17pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

En la parte baja del cuadro de alerta se ubica un botón plano, “continuar” se usó este tipo de botón ya que es sencillo de ubicar para el usuario y se unifica con el diseño del menú, de color ámbar con intensidad de 300, el código de color #FFD54F, tipografía Ubuntu Bold y tamaño 25pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.



## PENSIÓN UNIVERSITARIA

I SEMESTRE

# OK!



Su pago de pensión correspondiente a la  
1ra cuota del 1er semestre se realizó con éxito

**CONTINUAR**

4RA. CUOTA

5RA. CUOTA

## CRONOGRAMA DE PAGOS

Esta sección contiene información académica sobre las fechas programadas para el pago de pensión universitaria establecida por la universidad con el objetivo de que el usuario tenga conocimiento a la hora de efectuar sus trámites universitarios

Para acceder a esta información el usuario debe seleccionar el semestre que desee.

En la parte superior encontramos la barra de aplicación, usando las guías de diseño de materiales utiliza un color ámbar con intensidad un valor de 300, el código de color #FFD54F y una sombra de 56 DP.

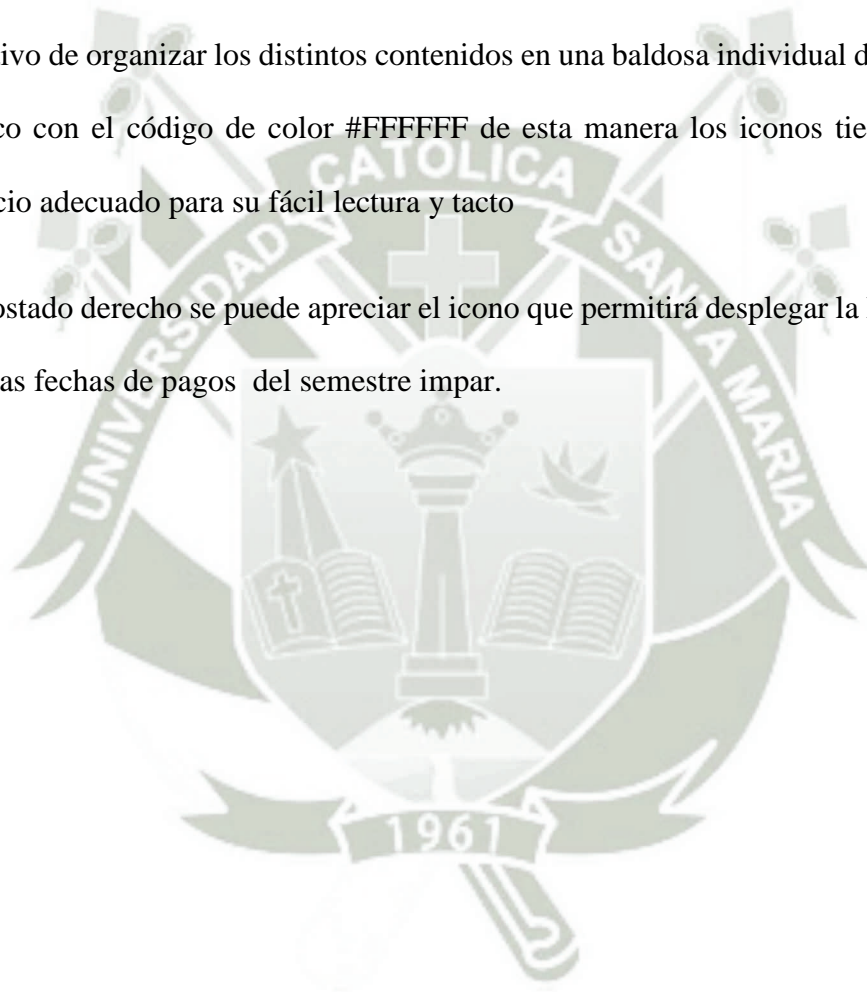
En el centro de la barra de aplicaciones se encuentra ubicado el nombre de la sección “cronograma de pagos” que utiliza la tipografía Ubuntu Bold mayúscula, color gris con una intensidad de 900 y el código de color #202020 de tamaño 25pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos

En la parte izquierda encontramos el icono de navegación “atrás” diseñado de manera simple, moderna y amigable utilizando un color gris con una intensidad de 900 y el código de color #202020 cada icono usado en la aplicación usa la guías de diseño material con el objetivo de que sean legibles y generando un claro contraste para el usuario.

Debajo de la barra de aplicación se encuentra el nombre de los semestres de la sección cronograma de pagos utilizando la tipografía Open Sans light en mayúsculas, de color gris con una intensidad de 800, código de color #414141 elegida de la paleta de colores de Google material, de tamaño de 20pt, de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

Se utilizaron divisores delgados y ligeros de color gris que dividen la lista con el objetivo de organizar los distintos contenidos en una baldosa individual de color blanco con el código de color #FFFFFF de esta manera los iconos tienen un espacio adecuado para su fácil lectura y tacto

Al costado derecho se puede apreciar el icono que permitirá desplegar la lista de con las fechas de pagos del semestre impar.





## CRONOGRAMA DE PAGOS

1ER SEMESTRE IMPAR



2DO SEMESTRE PAR



## CRONOGRAMA DE PAGOS - 1 SEMESTRE

En esta sección el usuario encontrará el semestre impar de manera desplegada y podrá observar una lista ordenada de las cuotas y fechas para el pago de la pensión universitaria.

En la parte superior encontramos la barra de aplicación, usando las guías de diseño de materiales, esta utiliza un color ámbar con intensidad un valor de 300, el código de color #FFD54F y una sombra de 56 DP.

En el centro de la barra de aplicaciones se encuentra ubicado el nombre de la sección “cronograma de pagos” que utiliza la tipografía Ubuntu Bold en mayúscula, color gris con una intensidad de 900 y el código de color #202020 de tamaño 25pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

En la parte izquierda encontramos el icono de navegación “atrás” diseñado de manera simple, moderna y amigable utilizando un color gris con una intensidad de 900 y el código de color #202020 cada icono usado en la aplicación usa las guías de diseño material con el objetivo de que sean legibles y generando un claro contraste para el usuario.

Debajo de la barra de aplicación se encuentran el semestre académico seleccionado que contiene las fechas establecidas para realizar los trámites universitarios, sobre un fondo de color blanco con el código de color #FFFFFF, se utilizó la tipografía Open Sans Médiun en mayúsculas de tamaño 25pt, de esta de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos

Debajo de la sección seleccionada encontramos una lista de las 5 cuotas universitarias, para el título de estas cuotas se utilizó la tipografía Ubuntu Bold en mayúscula color gris con una intensidad de 900 y el código de color #202020 de tamaño 25pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

Debajo de cada cuota encontramos: los textos secundarios y las fechas específicas para el pago correspondiente de la pensión universitaria, para estos textos se utilizó la tipografía Open Sans Light en mayúscula color gris con una intensidad de 700 y el código de color #606060 de tamaño 22pt, de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

Se utilizaron divisores delgados y ligeros de color gris que dividen la lista con el objetivo de organizar los distintos contenidos en un baldosa individual de color gris una intensidad de 50, código de color #EDED ED de esta manera se tiene un espacio adecuado para su fácil lectura.



## CRONOGRAMA DE PAGOS

1ER SEMESTRE



### **1RA. CUOTA**

Del 06 de Febrero al 10 de Marzo

### **2DA. CUOTA**

Del 20 de Marzo al 07 de Abril

### **3RA. CUOTA**

Del 24 de Abril al 12 de Mayo

### **4TA. CUOTA**

Del 22 de Mayo al 09 de Junio

### **5TA. CUOTA**

Del 26 de Junio al 14 de Julio

## TASAS EDUCATIVAS

En esta sección el usuario podrá encontrar información sobre las distintas tasas educativas de la Universidad Católica de Santa María con el objetivo de permitir al usuario tener un mayor acceso a la información y mantenerlo actualizado.

En la parte superior encontramos la barra de aplicación, usando las guías de diseño de materiales utiliza un color ámbar con intensidad un valor de 300, el código de color #FFD54F y una sombra de 56 DP.

En el centro de la barra de aplicaciones se encuentra el nombre de la sección “tasas educativas” que utiliza la tipografía Ubuntu Bold en mayúscula, color gris con una intensidad de 900 y el código de color #202020 de tamaño 25pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos. En la parte izquierda encontramos el icono de navegación “atrás” diseñando de manera simple, moderna y amigable utilizando un color gris con una intensidad de 900 y el código de color #202020, cada icono usado en la aplicación usa la guías de diseño material con el objetivo de que sean legibles y generando un claro contraste para el usuario.

Debajo de la barra de aplicación se muestra el título de la sub sección “facultad” sobre un fondo blanco con código de color #FFFFFF, tipografía Open Sans Regular en mayúsculas de color gris, intensidad 200 y código de color #EDED, de tamaño 25pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

Debajo de la subsección se puede observar de manera ordenada la lista de todas las facultades con las que cuenta la universidad, para los nombres de cada facultad se utilizó la tipografía Open Sans regular en minúsculas, de color gris con una intensidad de 800, código de color #414141 de tamaño de 20pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos. Se utilizaron divisores delgados que dividen la lista con el objetivo de organizar los distintos contenidos en una baldosa individual de color gris, intensidad de 50, código de color #EDED ED de esta manera se tiene un espacio adecuado para su fácil lectura.

Al momento de que el usuario acceda a una de estas facultades, se accionará el panel de expansión hacia abajo revelando una lista con los nombres de las escuelas profesionales junto con la pensión mensual ubicada al lado derecho, clasificada por los niveles económico A, B o C de los estudiantes. Para la lista de nombres de cada escuela profesional se usó la tipografía Open Sans Regular en formato minúsculas de color ámbar con una intensidad de 300 y código de color #FFD44E de tamaño de 17pt, de esta manera el usuario podrá tener una correcta

Al costado derecho se puede apreciar el icono que permitirá desplegar la lista de con las fechas de pagos del semestre impar.

La lista de precios de cada escuela profesional, utiliza la Tipografía Open Sans regular de color gris, intensidad de 200 y código de color #EDED ED de tamaño 17pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos. Este panel de expansión es de color gris con intensidad 800 y código de color #414141

TASAS EDUCATIVAS				
FACULTAD				
ARQUITECTURA E INGENIERÍA CIVIL Y DEL AMBIENTE				
CIENCIAS CONTABLE Y FINANCIERAS				
CIENCIAS E INGENIERÍAS BIOLÓGICAS Y QUÍMICAS				
CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS SOCIALES Y HUMANIDADES				
<b>2016-2017</b>	A	B	C	Matr. por cred. S/.
Comunicación Social	650.00	605.00	580.00	50.00
Psicología	750.00	680.00	655.00	52.00
Publicidad y Multimedia	655.00	605.00	580.00	50.00
Teología	550.00	500.00	450.00	46.00
Trabajo Social	380.00	--	--	--
Turismo y hotelería	655.00	605.00	580.00	50.00
CIENCIAS JURÍDICAS Y POLÍTICAS				
CIENCIAS ECONÓMICO ADMINISTRATIVAS				
CIENCIAS E INGENIERÍAS FÍSICAS Y FORMALES				
CIENCIAS FARMACÉUTICAS, BIOQUÍMICAS Y BIOTECNOLÓGICAS				
ENFERMERÍA				
OBSTETRICIA Y PUERICULTURA				
ODONTOLOGÍA				
MEDICINA HUMANA				

## NOTICIAS

En esta sección el usuario encontrara todas las noticias de la Universidad Católica de Santa María, aquí el usuario podrá acceder al contenido completo de estas utilizando el botón “leer más”.

En la parte superior encontramos la barra de aplicación, usando las guías de diseño de materiales utiliza un color ámbar con intensidad un valor de 300, el código de color #FFD54F y una sombra de 56 DP.

En el centro de la barra de aplicaciones se encuentra ubicado el nombre de la sección “noticias” que utiliza la tipografía Ubuntu Bold en mayúsculas, color gris, intensidad de 900, código de color #2020 y de tamaño 25pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

En la parte izquierda encontramos el icono de navegación “atrás” diseñado de manera simple, moderna y amigable utilizando un color gris con una intensidad de 900 y el código de color #202020 cada icono usado en la aplicación usa la guías de diseño material con el objetivo de que sean legibles y generando un claro contraste para el usuario.

Debajo de la barra de aplicación se muestra una lista con las noticias de la Universidad. Divididas en dos columnas, cada noticia cuenta con una imagen relacionada al contenido de la noticia y al costado de cada una encontramos el título de la noticia utilizando la tipografía Ubuntu Bold en mayúsculas, color gris, intensidad de 900, código de color #202020 y de tamaño 25pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

Debajo del título de cada noticia encontramos el resumen la noticia completa utilizando la tipografía Open Sans Regular de color gris, intensidad de 700, código de color #606060 y de tamaño 16pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

En la parte inferior de cada noticia se ubica el botón “compartir” con el cual el usuario podrá compartir la información en sus distintas redes sociales personales y el botón “leer más” con el cual el usuario podrá acceder a la noticia completa, se usó este tipo de botón ya que es sencillo de ubicar para el usuario y se unifica con el diseño de la noticia, en un color ámbar con intensidad 300, código de color #FFD54F y la tipografía Ubuntu Bold en tamaño 45pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

Las imágenes o ilustraciones que se encuentran dentro de esta sección se relacionan a cada noticia, estas deben ser relevantes e informativas.



## NOTICIAS



### ENTREGA VIVERES AL NORTE

UCSM entrega 12 toneladas de víveres y agua a damnificados en el norte del país, para recolectando 12 mil kilos de alimentos.

[COMPARTE](#) [LEER MÁS](#)

### COMIENZAN LOS JUEGOS FLORALES

La Oficina de Bienestar Universitario convoca a los estudiantes de la Universidad Católica de Santa María a participar en los Juegos Florales y Artísticos.

[COMPARTE](#) [LEER MÁS](#)



### INICIA CAMPAÑA DE SOLIDARIDAD

Campaña de solidaridad Una Sola Fuerza fue impulsada por autoridades universitarias, docentes, alumnos y trabajadores.

[COMPARTE](#) [LEER MÁS](#)

### INICIAN JUEGOS UNIVERSITARIOS

Alumnos destacaron en las disciplinas de natación, judo, atletismo y basquet.

[COMPARTE](#) [LEER MÁS](#)



## NOTICIA 1

En esta sección luego de que el usuario haya seccionado la noticia de su interés encontrara una imagen relacionada con la noticia y luego el contenido completo de la noticia.

En la parte superior encontramos la barra de aplicación, usando las guías de diseño de materiales utiliza un color ámbar con intensidad un valor de 300, el código de color #FFD54F y una sombra de 56 DP.

En el centro de la barra de aplicaciones se encuentra ubicado el nombre de la sección “noticias” que utiliza la tipografía Ubuntu Bold en mayúsculas, de color gris con una intensidad de 900, código de color #202020 y de tamaño 25pt, de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

En la parte izquierda encontramos el icono de navegación “atrás” diseñado de manera simple, moderna y amigable utilizando un color gris con una intensidad de 900 y el código de color #202020 cada icono usado en la aplicación usa la guías de diseño material con el objetivo de que sean legibles y generando un claro contraste para el usuario.

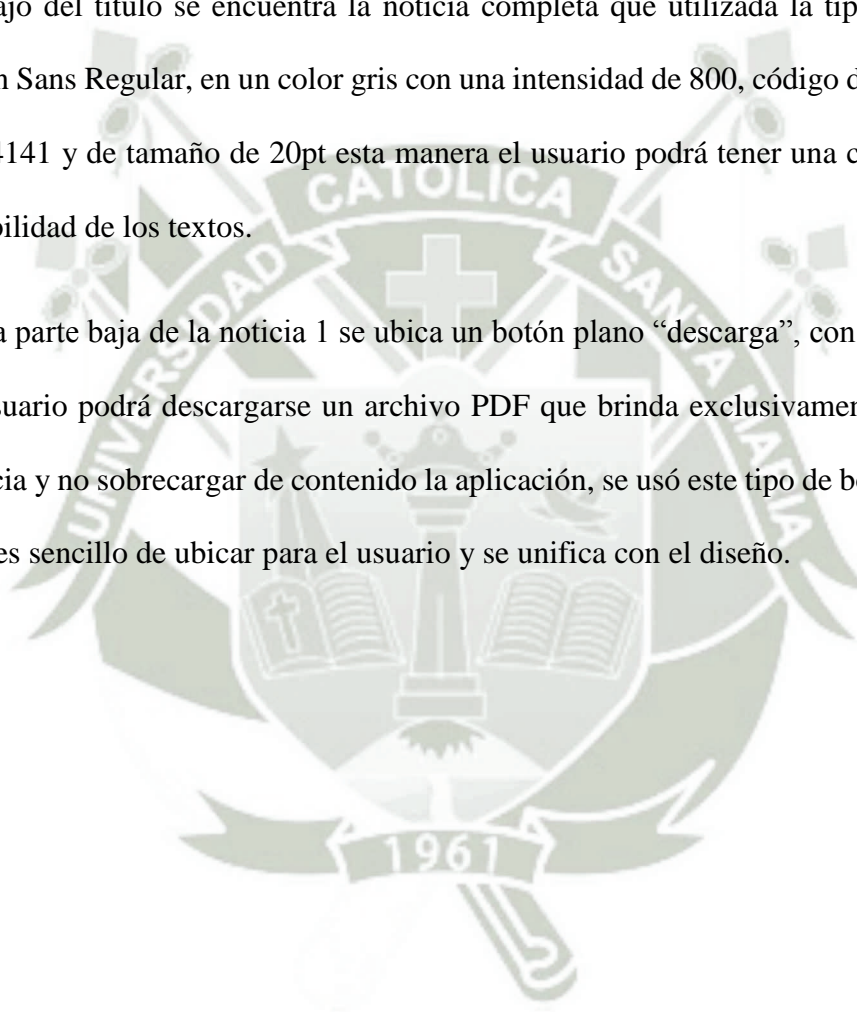
Debajo de la barra de aplicación encontramos las imágenes o ilustraciones que corresponden y se relacionan a cada noticia.

Cada noticia se encuentra encima de un fondo gris con intensidad de 200, código de color #EDED ED generando un claro contraste para su lectura.

Para los títulos se utilizó la tipografía Ubuntu Bold en mayúsculas, de color gris con una intensidad de 800 de tamaño 40pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

Debajo del título se encuentra la noticia completa que utilizada la tipografía Open Sans Regular, en un color gris con una intensidad de 800, código de color #414141 y de tamaño de 20pt esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

En la parte baja de la noticia 1 se ubica un botón plano “descarga”, con el cual el usuario podrá descargarse un archivo PDF que brinda exclusivamente esta noticia y no sobrecargar de contenido la aplicación, se usó este tipo de botón ya que es sencillo de ubicar para el usuario y se unifica con el diseño.





NOTICIAS



## INICIAN LOS JUEGOS FLORALES

La Oficina de Bienestar Universitario convoca a los estudiantes de la Universidad Católica de Santa María a participar en los Juegos Florales y Artísticos en las siguientes expresiones: poesía y cuento, pintura y fotografía, concurso de danza folclórica y concurso de canto.

Es importante para nosotros promover los eventos culturales y de competencia como parte de una responsabilidad y compromiso con la universidad.

Objetivos: Estimular la percepción, sensibilidad e interés por la apreciación y expresión artística en los géneros propuestos, así como potenciar las capacidades de comunicación e integración valorativa, contribuyendo a la formación integral de los estudiantes. Revalorar las diversas manifestaciones culturales propias de nuestra región, propiciando el diálogo intercultural. Promover la integración de la comunidad educativa con el pueblo arequipeño, a través de su participación activa en el presente certamen. Este concurso tiene como uno de sus objetivos descubrir, estimular y premiar la creatividad de los alumnos artistas, a través de su participación.

Podrán participar todos los alumnos con matrícula vigente 2016. (Alumnos de postgrado y pregrado).

AREAS:

Arte Literarias : Poesía y Cuento

Artes Plásticas : Pintura y Fotografía

Artes Escénicas : Concurso de Danza Folclórica

Artes Musicales : Concurso de Canto

[DESCARGA LAS BASES DEL CONCURSO](#)

## NOTAS

En esta sección el usuario encontrará una lista de paneles de expansión con los semestres impares académicos de la carrera profesional que se encuentra cursando el usuario.

En la parte superior encontramos la barra de aplicación, usando las guías de diseño de materiales utiliza un color ámbar con intensidad un valor de 300, el código de color #FFD54F y una sombra de 56 DP.

En el centro de la barra de aplicaciones se encuentra ubicado el nombre de la sección “notas” que utiliza la tipografía Ubuntu Bold en mayúsculas, color gris con una intensidad de 900, código de color #202020 y tamaño 25pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

En la parte izquierda encontramos el icono de navegación “atrás” con un diseño simple, moderno y amigable utilizando un color gris con una intensidad de 900 y el código de color #202020 cada icono usado en la aplicación usa la guías de diseño material con el objetivo de que sean legibles y generando un claro contraste para el usuario.

Debajo de la barra de aplicaciones encontramos de manera ordenada la lista de paneles de expansión de cada semestre impar, estos paneles contienen los cursos en los cuales el usuario se encuentra matriculado, a su costado se ubica el icono de expansión. Se utilizaron divisores delgados y ligeros de color gris que dividen la lista con el objetivo de organizar los distintos contenidos en una baldosa individual de color blanco con el código de color #FFFFFF de esta manera los tienen un espacio adecuado para su fácil lectura y tacto.



## NOTAS

1ER SEMESTRE



3ER SEMESTRE



5TO SEMESTRE



7MO SEMESTRE



9NO SEMESTRE



## NOTAS SEMESTRE 1

Al seleccionar el semestre que desea, la aplicación desplegará el contenido mostrando los cursos en los que se encuentra matriculado el alumno.

En la parte superior encontramos la barra de aplicación, usando las guías de diseño de materiales utilizando un color ámbar con intensidad un valor de 300, el código de color #FFD54F y una sombra de 56 DP.

En el centro de la barra de aplicaciones se encuentra ubicado el nombre de la sección “notas” que utiliza la tipografía Ubuntu Bold en mayúscula, de color gris con una intensidad de 900, código de color #202020 y de tamaño de 25pt esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

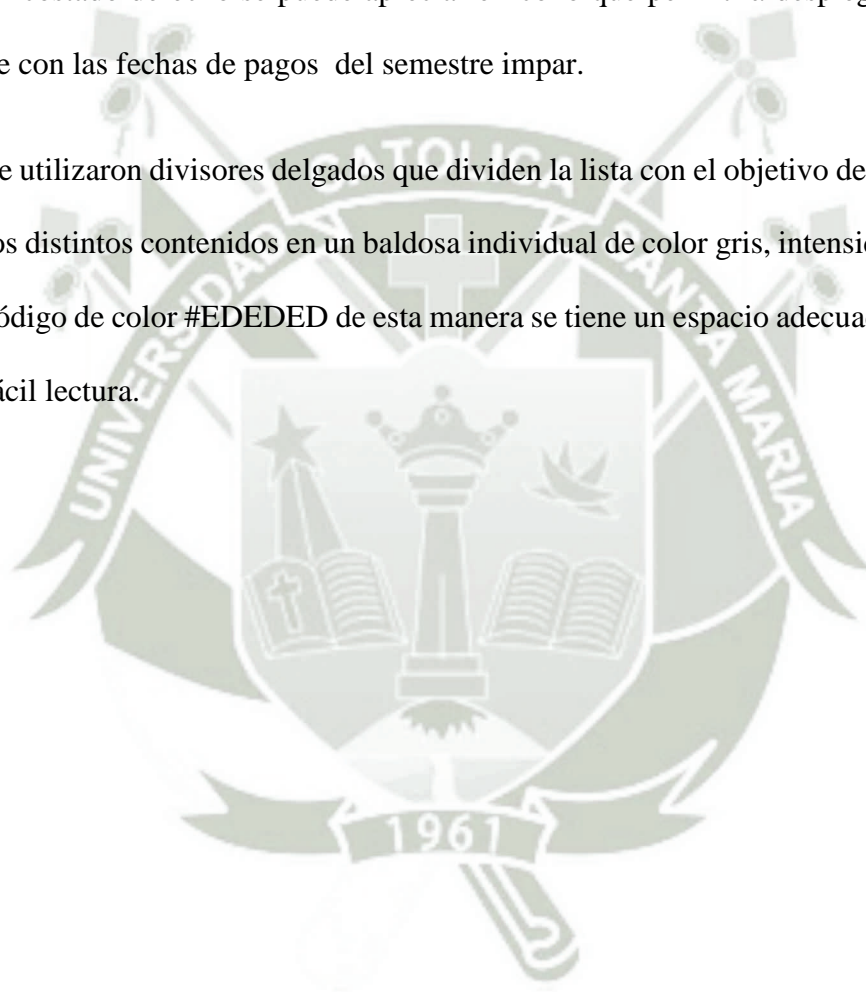
En la parte izquierda encontramos el icono de navegación “atrás” diseñado de manera simple, moderna y amigable utilizando un color gris con una intensidad de 900 y el código de color #202020. Cada icono usado en la aplicación usa la guías de diseño material con el objetivo de que sean legibles y se logre un claro contraste para el usuario.

Debajo de la barra de aplicación se muestra el texto de la subsección “1ER semestre” sobre un fondo blanco, código de color FFFFFFFF, tipografía Open Sans Regular en mayúsculas de color gris, intensidad 200, código de color #EDED ED y de tamaño 25pt esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

Debajo de la barra de aplicación encontramos la lista desplegada con los cursos del semestre académico impar en una sola columna, cada nombre de los cursos utilizan la tipografía Ubuntu Bold en mayúscula, de color gris con una intensidad de 900, código de color #202020 y de tamaño de 20pt, de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

Al costado derecho se puede apreciar el icono que permitirá desplegar la lista de con las fechas de pagos del semestre impar.

Se utilizaron divisores delgados que dividen la lista con el objetivo de organizar los distintos contenidos en un baldosa individual de color gris, intensidad de 50, código de color #EDEDDE de esta manera se tiene un espacio adecuado para su fácil lectura.



NOTAS	
1ER SEMESTRE	▲
ECOLOGÍA Y EDUCACIÓN AMBIENTAL	
INTRODUCCIÓN A LA PUBLICIDAD	
SOCIOLOGÍA	
PROPEDEÚTICA DEL TTRABAJO INTELLECTUAL UNIVERSITARIO	
CREATIVIDAD PUBLICITARIA	
3ER SEMESTRE	▲
COMUNICACIÓN ESCRITA	
PRINCIPIOS DE ECONOMÍA	
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	
MARKETING PUBLICITARIO	
FUDAMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO	
TECNOLOGÍA Y LENGUAJE FOTOGRÁFICO	
5TO SEMESTRE	▼
7MO SEMESTRE	▼

## NOTAS- SEMESTRE 1 - ECOLOGÍA

En esta sección al seleccionar el curso que el usuario desea, se desplegará contenido en donde observará sobre una baldosa las notas del curso matriculado.

En la parte superior encontramos la barra de aplicación, usando las guías de diseño de materiales, se utiliza un color ámbar con intensidad un valor de 300, el código de color #FFD54F y una sombra de 56 DP.

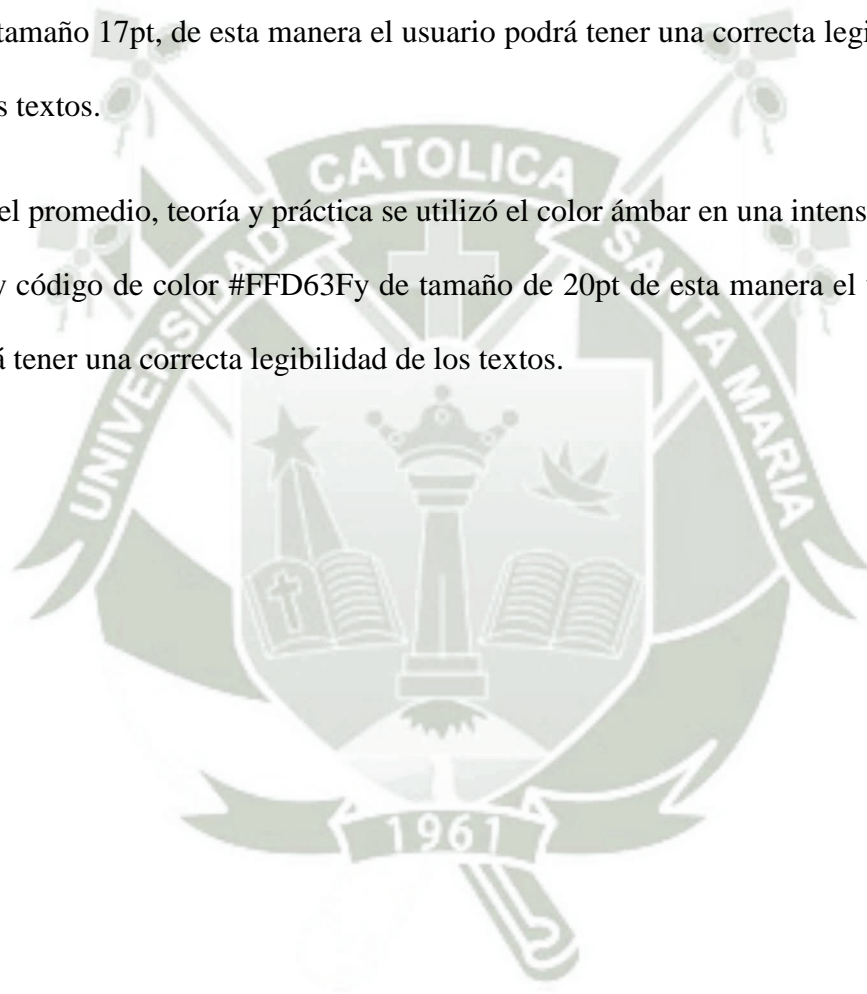
En el centro de la barra de aplicaciones se encuentra ubicado el nombre de la sección “notas” que utiliza la tipografía Ubuntu Bold, en formato mayúscula, color gris con una intensidad de 900, código de color #202020 y de tamaño de 25pt, de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

Al lado izquierdo encontramos el icono de navegación “atrás” diseñado de manera simple, moderna y amigable utilizando un color gris con una intensidad de 900 y el código de color #202020 cada icono usado en la aplicación usa la guías de diseño material con el objetivo de que sean legibles y generando un claro contraste para el usuario.

Debajo de la barra de aplicación se muestra el texto con la subsección “1ER semestre” sobre un fondo blanco, código de color FFFFFFFF, tipografía Open Sans Regular en mayúsculas, de color gris, intensidad 200, código de color #EDED EDED y tamaño 25pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

Al seleccionar el curso que el usuario desea ver, se desplegará hacia abajo el contenido mostrándonos las 3 fases y promedio del curso, divididos en teoría y práctica dependiendo del curso que dicta cada escuela profesional, esto se encontrará sobre un color gris con intensidad 800, código de color #414141. El tipo de nota, las fases y el promedio de cada curso utilizan la tipografía Open Sans en mayúsculas de color gris, intensidad de 200, código de color #EDED ED y de tamaño 17pt, de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

Para el promedio, teoría y práctica se utilizó el color ámbar en una intensidad de 200 y código de color #FFD63F y de tamaño de 20pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.



NOTAS				
1ER SEMESTRE				
ECOLOGÍA Y EDUCACIÓN AMBIENTAL				
	FASE I	FASE II	FASE III	PROMEDIO
Teoría	02	19	19	13
Práctica	00	00	00	00
INTRODUCCIÓN A LA PUBLICIDAD				
SOCIOLOGÍA				
PROPEDEÚTICA DEL TTRABAJO INTELLECTUAL UNIVERSITARIO				
CREATIVIDAD PUBLICITARIA				

## MATRÍCULA:

En esta sección el usuario podrá verificar el estado de matrícula universitaria para poder proceder con la matrícula de cursos, pagar su matrícula universitaria por medio de la aplicación y registrar su matrícula seleccionando en los cursos por semestre de su carrera profesional.

En la parte superior encontramos la barra de aplicación, usando las guías de diseño de materiales utilizando un color ámbar con intensidad un valor de 300, el código de color #FFD54F y una sombra de 56 DP.

En el centro de la barra de aplicaciones se encuentra ubicado el nombre de la sección “matricula” que utiliza la tipografía Ubuntu Bold en mayúsculas, color gris con una intensidad de 900, el código de color #202020 y tamaño 25pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos. En la parte izquierda encontramos el icono de navegación “atrás” diseñado de manera simple, moderna y amigable utilizando un color gris con una intensidad de 900 y el código de color #202020. Cada icono usado en la aplicación se basa en las guías de diseño material con el objetivo de que sean legibles y generando un claro contraste para el usuario.

Debajo de la barra de aplicación se encuentra de manera ordenada la lista con las subsecciones verificación de matrícula, registro de matrícula y pago de matrícula universitaria.

Para el título de cada subsección se utilizó la tipografía Open Sans regular en mayúsculas, de color gris con una intensidad de 800 y código de color #424242 se eligió el tamaño de 20pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos. Separados por un divisor delgado y ligero de borde a borde sobre baldosas de color blanco con el código de color #FFFFFF con el objetivo de organizar los contenidos distintos de manera jerárquica en un baldosas individuales de esta manera se logra un espacio adecuado para su fácil lectura y tacto.

Cada subsección cuenta con un icono diseñado de manera simple, moderna y amigable usando las guías de diseño materiales de color gris con una intensidad de 800, código de color #414141 con el objetivo de que sean legibles y generando un claro contraste para el usuario.



## MATRÍCULA



VERIFICAR ESTADO DE MATRÍCULA



REGISTRO DE MATRÍCULA



PAGAR MATRÍCULA

## ESTADO DE MATRÍCULA – ICONO DE CARGA

En esta sección el usuario encontrara un icono de carga con el logotipo de la Universidad con el objetivo de que sea visualmente atractivo para el usuario, y luego poder mostrar el estado de matrícula del alumno.

En la parte superior encontramos la barra de aplicación, usando las guías de diseño de materiales que utiliza un color ámbar con intensidad un valor de 300, el código de color #FFD54F y una sombra de 56 DP.

En el centro de la barra de aplicaciones se encuentra ubicado el nombre de la sección “estado de matrícula” que utiliza la tipografía Ubuntu Bold en mayúscula, color gris con una intensidad de 900, código de color #20202 de tamaño de 25pt, de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos. En la parte izquierda encontramos el icono de navegación “atrás” diseñado de manera simple, moderna y amigable utilizando un color gris con una intensidad de 900 y el código de color #202020. Cada icono usado en la aplicación usa las guías de diseño material con el objetivo de que sean legibles y generando un claro contraste para el usuario.

Debajo de la barra de aplicación se ubica en el centro de la pantalla el logotipo de la Universidad, este comenzará a iniciar el proceso de carga tornándose de un color ámbar con intensidad un valor de 300, el código de color #FFD54F de abajo hacia arriba hasta completarse.



## ESTADO DE MATRÍCULA



## ESTADO DE MATRÍCULA- MENSAJE DE ALERTA

En esta sección luego de completarse el icono de carga la aplicación mostrará un cuadro de dialogo pequeño mostrando un mensaje con relación al estado de matrícula del alumno.

En la parte superior encontramos la barra de aplicación, usando las guías de diseño de materiales que utiliza un color ámbar con intensidad un valor de 300, el código de color #FFD54F y una sombra de 56 DP.

En el centro de la barra de aplicaciones se encuentra ubicado el nombre de la sección “estado de matrículas”, que utiliza la tipografía Ubuntu Bold en mayúsculas, color gris con una intensidad de 900 y el código de color #202020 de tamaño de 20pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos. En la parte izquierda encontramos el icono de navegación “atrás” diseñado de manera simple, moderna y amigable utilizando un color gris con una intensidad de 900 y el código de color #202020. Cada icono utilizado en la aplicación usa la guías de diseño material con el objetivo de que sean legibles y generando un claro contraste para el usuario.

Debajo de la barra de aplicación se encuentra el cuadro de dialogo pequeño que contiene un claro mensaje en donde indica, en este caso, que el estado actual de la matrícula del alumno se encuentra en orden para continuar con el proceso de matrícula universitaria, para el titulo se utilizó al tipografía Ubuntu Bold en mayúsculas en un color gris con intensidad de 800, código de color #414141 y de tamaño 45pt, de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos. Para el texto secundario se utilizó la tipografía Open Sans Light en minúsculas, de color gris con intensidad de 600, código de color #747474 y de tamaño 24pt, de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos, esto se encuentra sobre un color gris con intensidad de 50, código de color #f9f9f9 y una sombra de 56 DP siguiendo los parámetros de diseño Material Design.

En la parte baja del cuadro de alerta se ubica un botón plano, “continuar” con el cual el usuario podrá continuar navegando dentro de la aplicación, se usó este tipo de botón ya que es sencillo de ubicar para el usuario y se unifica con el diseño del menú, en un color ámbar con intensidad un valor de 300, el código de color #FFD54F, tipografía Ubuntu Bold y tamaño 25pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.



## ESTADO DE MATRÍCULA

# OK!



Todo está en orden, puede continuar  
con tu proceso de matrícula.

**CONTINUAR**

## REGISTRO DE MATRÍCULA

En esta sección el usuario podrá empezar su proceso de matrícula seleccionando los cursos que se encuentran divididos y ordenados por semestres ordenados de manera ascendente.

En la parte superior encontramos la barra de aplicación, usando las guías de diseño de materiales utiliza un color ámbar con intensidad un valor de 300, el código de color #FFD54F y una sombra de 56 DP.

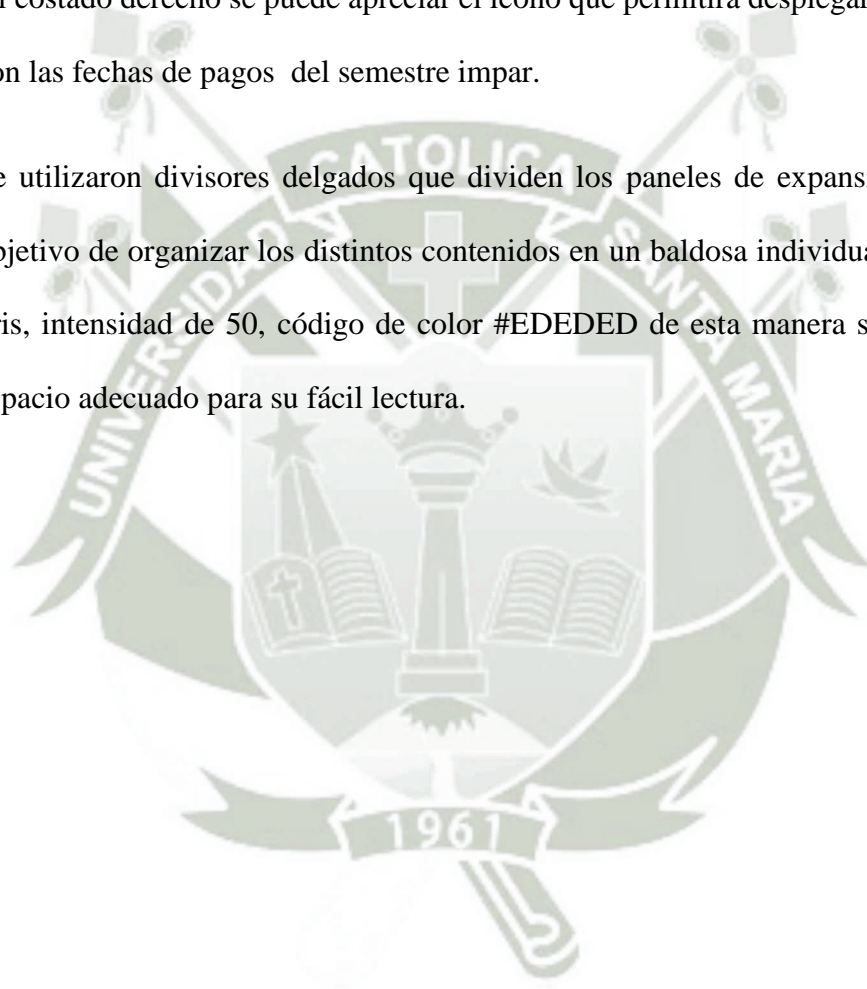
En el centro de la barra de aplicaciones se encuentra ubicado el nombre de la sección “registro de matrícula” que utiliza la tipografía Ubuntu Bold en mayúscula, color gris con una intensidad de 900, el código de color #202020 y de tamaño 25pt, de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos. En la parte izquierda encontramos el icono de navegación “atrás” diseñado de manera simple, moderna y amigable utilizando un color gris con una intensidad de 900 y el código de color #202020 cada icono usado en la aplicación usa la guías de diseño material con el objetivo de que sean legibles y generando un claro contraste para el usuario.

Debajo de la barra de aplicación se muestra el título “semestre impar Publicidad y Multimedia” sobre un fondo blanco, código de color FFFFFFFF, tipografía Open Sans Regular, en mayúsculas de color gris, intensidad 200, código de color #EDED EDED y tamaño 25pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

Luego se puede apreciar los paneles de expansión de los semestres impares que contienen los cursos que se dictan durante el año académico, se utilizó la tipografía Open Sans, en mayúsculas de color gris, intensidad 200, código de color #EDED EDED y de tamaño 20pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

Al costado derecho se puede apreciar el icono que permitirá desplegar la lista de con las fechas de pagos del semestre impar.

Se utilizaron divisores delgados que dividen los paneles de expansión con el objetivo de organizar los distintos contenidos en un baldosa individual de color gris, intensidad de 50, código de color #EDED EDED de esta manera se tiene un espacio adecuado para su fácil lectura.





## REGISTRO MATRÍCULA

### SEMESTRE IMPAR PUBLICIDAD Y MULTIMEDIA

CURSOS 1ER SEMESTRE



CURSOS 3ER SEMESTRE



CURSOS 5TO SEMESTRE



CURSOS 7MO SEMESTRE



CURSOS 9NO SEMESTRE



## REGISTRO DE MATRÍCULA

En esta sección el usuario al momento de acceder al semestre donde desea matricularse, se desplegara el contenido mostrando los cursos de la escuela profesional en donde el usuario escogerá el curso a matricularse y se le re direccionará a una nueva sección donde escogerá el horario.

En la parte superior encontramos la barra de aplicación, usando las guías de diseño de materiales se utiliza un color ámbar con intensidad un valor de 300, el código de color #FFD54F y una sombra de 56 DP.

En el centro de la barra de aplicaciones se encuentra ubicado el nombre de la sección “registro de matrícula” que utiliza la tipografía Ubuntu Bold, en formato, mayúscula, color gris con una intensidad de 90, el código de color #202020 y tamaño 25pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos. En la parte izquierda encontramos el icono de navegación “atrás” diseñando de manera simple, moderna y amigable utilizando un color gris con una intensidad de 900 y el código de color #202020 cada icono usado en la aplicación usa la guías de diseño material con el objetivo de que sean legibles y generando un claro contraste para el usuario.

Debajo de la barra de aplicación se muestra el título “semestre impar Publicidad y Multimedia” sobre un fondo blanco, código de color FFFFFFFF, tipografía Open Sans Regular, en mayúsculas de color gris, intensidad 200, código de color #EDEDED y tamaño 20pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

Al momento de que el usuario acceda al semestre que desea se accionara un panel de expansión hacia abajo, que contiene una lista de las carreras correspondientes a la escuela profesional, para su contenido se utilizó la tipografía Open Sans Regular en minúsculas de color ámbar con una intensidad de 300 y código de color #FFD44E, se eligió el tamaño de 20pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos, sobre un color gris con intensidad 800 y código de color #414141, Separados por un divisor gris delgado y ligero con Intensidad de 900, código de color #202020 de esta manera se tiene un espacio adecuado para su fácil lectura.

**< REGISTRO MATRÍCULA**

SEMESTRE IMPAR  
PUBLICIDAD Y MULTIMEDIA

CURSOS 1ER SEMETRES 

ECOLOGÍA Y EDUCACIÓN AMBIENTAL

INTRODUCCIÓN A LA PUBLICIDAD

SOCIOLOGÍA

PROPEDEÚTICA DEL TRABAJO  
INTELLECTUAL UNIVERSITARIO

CREATIVIDAD PUBLICITARIA

CURSOS 3ER SEMETRES 

CURSOS 5TO SEMETRES 

CURSOS 7MO SEMETRES 

CURSOS 9NO SEMETRES 



## REGISTRO DE MATRÍCULA - HORARIO

En esta sección el usuario podrá elegir su horario una vez seleccionado el curso en el que desea matricularse.

En la parte superior encontramos la barra de aplicación, usando las guías de diseño de materiales utiliza un color ámbar con intensidad un valor de 300, el código de color #FFD54F y una sombra de 56 DP.

En el centro de la barra de aplicaciones se encuentra ubicado el nombre de la sección “registro matricula” que utiliza la tipografía Ubuntu Bold, en mayúsculas, sobre un color gris con una intensidad de 900, código de color #202020 y de tamaño 25pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos. En la parte izquierda encontramos el icono de navegación “atrás” diseñado de manera simple, moderna y amigable utilizando un color gris con una intensidad de 900 y el código de color #202020. Cada icono usado en la aplicación usa la guías de diseño material con el objetivo de que sean legibles y generando un claro contraste para el usuario.

Debajo de la barra de aplicación se muestra el título “horario” junto con el nombre del curso utilizando la tipografía Open Sans Regular en mayúsculas, sobre de color gris, intensidad 300 y código de color #EDED ED sobre un fondo blanco, código de color #FFFFFF y de tamaño 25pt, de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

Luego encontramos el día en el que esta programado el curso, la hora y el lugar en donde se dictaran las clases, para esto se utiliza la tipografía Open Sans Regular en mayúsculas, de color gris con intensidad 900, código de color #202020 y de tamaño 25pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos sobre un fondo gris con intensidad 300 Y código de color #EDED.ED.

Para seleccionar un horario el usuario encontrara a lado derecho unos pequeños casilleros, en donde al seleccionarlos se tornaran de color negro, separados en baldosas de color gris, con intensidad 300 y código de color #EDED.ED mediante una línea divisora delgada.

A final encontramos un botón flotante en donde el usuario confirmara el horario elegido pasando automáticamente a la sección horarios, de color ámbar con una intensidad de 400, código de color #FFD54F y una sombra de 56 DP En donde el usuario confirmara el horario elegido pasando automáticamente a la sección horarios.



## REGISTRO MATRÍCULA

### HORARIO SOCIOLOGÍA

LUNES

7:15 am - 10:00 am / Pabellon B - 202



VIERNES

10:00 am - 11:00 am / Pabellon B - 202



**CONFIRMAR HORARIO**

## PAGO DE MATRÍCULA

En esta sección el usuario encontrara un cuadro pequeño, en este cuadro al usuario se le presentara toda información respecto al trámite que estaría efectuando, para luego confirmar el pago de la matrícula universitaria o en caso contrario cancelar el trámite.

En la parte superior encontramos la barra de aplicación, usando las guías de diseño de materiales utiliza un color ámbar con intensidad un valor de 300, el código de color #FFD54F y una sombra de 56 DP.

En el centro de la barra de aplicaciones se encuentra ubicado el nombre de la sección “pago de matrícula” que utiliza la tipografía Ubuntu Bold en mayúscula, color gris con una intensidad de 900, código de color #202020 y en tamaño 25pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos. En la parte izquierda encontramos el icono de navegación “atrás” diseñado de manera simple, moderna y amigable utilizando un color gris con una intensidad de 900 y el código de color #202020 cada icono usado en la aplicación usa la guías de diseño material con el objetivo de que sean legibles y generando un claro contraste para el usuario.

Debajo de la barra de aplicación se muestra el cuadro de diálogo en donde el usuario podrá observar información respecto a la matrícula universitaria con el título “pago de matrícula universitaria” utilizando la tipografía Ubuntu Bold en mayúscula, color gris con una intensidad de 900, código de color #202020 y en tamaño 25pt, de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

El número de cuota se realizó utilizando la tipografía Open Sans Light en mayúscula, de color gris con una intensidad de 900, código de color #202020 y en tamaño 20pt, de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

Para el título de “monto a pagar en soles” de la matrícula universitaria se utilizó la tipografía Ubuntu Bold en mayúscula, color gris con una intensidad de 900, código de color #202020 y en tamaño 25pt, de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

En la parte baja del cuadro de diálogo se ubica dos botones planos “cancelar” y “aceptar” se usó este tipo de botón ya que es sencillo de ubicar para el usuario y se unifica con el diseño del menú, en un color ámbar con intensidad un valor de 300, el código de color #FFD54F, tipografía Ubuntu Bold y tamaño 25pt, de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.



## PAGO MATRÍCULA

# PAGO DE MATRÍCULA UNIVERSITARIA

PRIMER SEMESTRE  
1ra Cuota  
Visa-3192 ▼

**PE640.00**



**CANCELAR**

**ACEPTAR**

### **MATRÍCULA - ESTADO DE CARGA:**

En esta sección el usuario encontrará un icono de carga con el logotipo de la Universidad con el objetivo de que sea visualmente atractivo para el usuario y así mostrar el estado de matrícula del alumno.

En la parte superior encontramos la barra de aplicación, usando las guías de diseño de materiales utiliza un color ámbar con intensidad un valor de 300, el código de color #FFD54F y una sombra de 56 DP.

En el centro de la barra de aplicaciones se encuentra ubicado el nombre de la sección “pago de matrícula” utilizando la tipografía Ubuntu Bold en mayúscula, de color gris con una intensidad de 900, código de color #20202 y de tamaño 25pt, de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

En la parte izquierda encontramos el icono de navegación “atrás” diseñado de manera simple, moderna y amigable utilizando un color gris con una intensidad de 900 y el código de color #202020. Cada icono usado en la aplicación utiliza las guías de diseño material con el objetivo de que sean legibles y generen un claro contraste para el usuario.

Debajo de la barra de aplicación se ubica en el centro de la pantalla el logotipo de la Universidad, este comenzará a iniciar el proceso de carga tornándose de un color ámbar con intensidad un valor de 300, el código de color #FFD54F de abajo hacia arriba hasta completarse.



## PAGO DE MATRÍCULA



## PAGO DE MATRÍCULA - CONFORMIDAD DE PAGO

En esta sección el usuario encontrara un cuadro de dialogo en donde el sistema le informara que el proceso realizado para el de pago de la pensión se realizó con éxito.

En la parte superior encontramos la barra de aplicación, usando las guías de diseño de materiales utiliza un color ámbar con intensidad un valor de 300, el código de color #FFD54F y una sombra de 56 DP

En el centro de la barra de aplicaciones se encuentra ubicado el nombre de la sección “pago de matrícula” que utiliza la tipografía Ubuntu Bold, en formato mayúscula, color gris con una intensidad de 900 y el código de color #202020.

En la parte izquierda encontramos el icono de navegación “atrás” diseñado de manera simple, moderna y amigable utilizando un color gris con una intensidad de 900 y el código de color #202020. Cada icono usado en la aplicación utiliza la guía de diseño material logrando que sean legibles y generen un claro contraste para el usuario.

Debajo de la barra de aplicación se encuentra el cuadro de diálogo pequeño que contiene un claro mensaje en donde indicará que el pago realizado de la matrícula universitaria se realizó con éxito, para el título se utilizó al tipografía Ubuntu Bold en mayúsculas, en un color gris con intensidad de 800, código de color #414141 y de tamaño 45pt, de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos. Para el texto secundario se utilizó la tipografía Open Sans Light en minúsculas, de color gris con intensidad de 600, código de color #747474 y de tamaño 24pt, de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos, sobre un color gris con intensidad de 50, código de color #f9f9f9 y sombra de una sombra de 56 DP siguiendo los parámetros de diseño Material Design.

En la parte baja del cuadro de alerta se ubica un botón plano, “continuar” con el cual el usuario podrá continuar navegando dentro de la aplicación, se usó este tipo de botón ya que es sencillo de ubicar para el usuario y se unifica con el diseño del menú, en un color ámbar con intensidad un valor de 300, el código de color #FFD54F, tipografía Ubuntu Bold y tamaño 25pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.



## PAGO DE MATRÍCULA

# OK!



Su pago de matrícula se realizó  
con éxito

**CONTINUAR**

## LIBROTECA:

En esta sección el usuario encontrar libros sugeridos por los docentes de los cursos dictados con el objetivos de incentivar la lectura y brindar material extra que ayudara al desarrollo académico del alumno.

En la parte superior encontramos la barra de aplicación, usando las guías de diseño de materiales utiliza un color ámbar con intensidad un valor de 300, el código de color #FFD54F y una sombra de 56 DP.

En el centro de la barra de aplicaciones se encuentra ubicado el nombre de la sección “libroteca” que utiliza la tipografía Ubuntu Bold en mayúsculas, color gris con una intensidad de 900, código de color #202020 y de tamaño 25pt, de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

En la parte izquierda encontramos el icono de navegación “atrás” diseñado de manera simple, moderna y amigable utilizando un color gris con una intensidad de 900 y el código de color #202020 cada icono usado en la aplicación usa la guías de diseño material con el objetivo de que sean legibles y generando un claro contraste para el usuario.

Debajo de la barra de aplicación encontramos 3 botones planos: facultad, escuela y nombre, estos botones tiene como objetivo ordenar el contenido de la sección para facilitar la búsqueda de libros para el usuario, sobre un color blanco con código de color # FFFFFFFF. Para los textos se utilizó la tipografía Open Sans regular en minúsculas, de color gris con intensidad de 900, código de color #202020 y de tamaño 25pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

Debajo de cada título se puede apreciar un barra pequeña que tiene como objetivo indicar en qué tipo de orden se encuentran los libros, la barra utiliza un color ámbar con intensidad un valor de 300, el código de color #FFD54F.

Luego encontramos el título de las escuelas profesionales de la Universidad junto con sus respectivos libros recomendados por los profesores de cada escuela profesional, debajo de cada libro se encuentra el título en una tipografía Ubuntu Bold en mayúsculas de color gris con una intensidad de 900, código de color #202020 y en tamaño 16pt, de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos, seguido del texto secundario con el nombre del autor utilizando la tipografía Open Sans Light en minúsculas, en un color gris con una intensidad de 900, código de color #202020 y de tamaño 11pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

**LIBROTECA**

Facultad   Escuela   Nombre

Publicidad y multimedia



**EL CEREBRO PUBLICITARIO**  
CARLOS DULANTO

Contabilidad

Derecho

## HORARIO

En esta sección el usuario podrá observar los días de la semana que contienen dentro de los paneles de expansión los horarios escogidos al momento de matricularse.

En la parte superior encontramos la barra de aplicación, usando las guías de diseño de materiales utiliza un color ámbar con intensidad un valor de 300, el código de color #FFD54F y una sombra de 56 DP.

En el centro de la barra de aplicaciones se encuentra ubicado el nombre de la sección “horarios” que utiliza la tipografía Ubuntu Bold en mayúsculas, de color gris con una intensidad de 900, el código de color #202020, se utilizó la tipografía Open Sans regular en minúsculas y de tamaño 25pt, de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

En la parte izquierda encontramos el icono de navegación “atrás” diseñado de manera simple, moderna y amigable utilizando un color gris con una intensidad de 900 y el código de color #202020. Cada icono usado en la aplicación utiliza la guía de diseño material con el objetivo de que sean legibles y generen un claro contraste para el usuario.

Debajo de la barra de aplicación encontramos la lista de paneles de expansión con los días de la semana en una sola columna, para el texto se utilizó un la tipografía Open Sans en mayúsculas, color gris con una intensidad de 900, el código de color #202020, de tamaño 25pt, de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

Se utilizaron divisores delgados y ligeros de color gris que dividen la lista con el objetivo de organizar los distintos contenidos en un baldosa individual de color blanco con el código de color #FFFFFF de esta manera los iconos tienen un espacio adecuado para su fácil lectura y tacto.

Al costado derecho se puede apreciar el icono que permitirá desplegar la lista con las fechas de pagos del semestre impar.





## HORARIO

LUNES



MARTES



MIÉRCOLES



JUEVES



VIERNES



SÁBADO



## HORARIO

En esta sección el usuario podrá observar el contenido desplegado seleccionando el día de la semana en donde se encuentra su horario.

En la parte superior encontramos la barra de aplicación, usando las guías de diseño de materiales utiliza un color ámbar con intensidad un valor de 300, el código de color #FFD54F y una sombra de 56 DP.

En el centro de la barra de aplicaciones se encuentra ubicado el nombre de la sección “horarios” que utiliza la tipografía Ubuntu Bold, en formato mayúsculas, color gris con una intensidad de 900, el código de color #202020 y de tamaño 25pt, de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

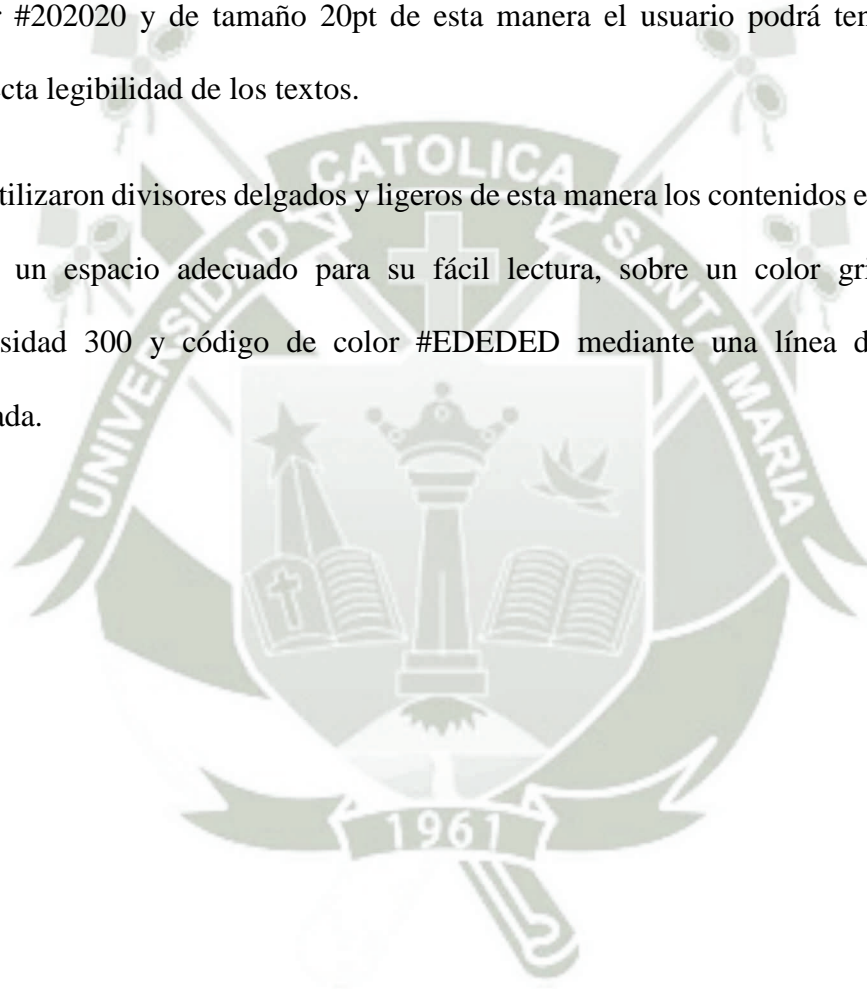
En la parte izquierda encontramos el icono de navegación “atrás” diseñado de manera simple, moderna y amigable utilizando un color gris con una intensidad de 900 y el código de color #202020. Cada icono usado en la aplicación usa la guías de diseño material con el objetivo de que sean legibles y generando un claro contraste para el usuario.

Debajo de la barra de aplicación encontramos una lista de paneles de expansión con los días de la semana en una sola línea, al accionar estos paneles nos muestra su contenido; mostrando el título del curso, la hora en la que están programadas y el lugar en donde se dictarán las clases.

Se utilizó la tipografía Open Sans Semibold para el nombre del curso de color gris con una intensidad de 900, el código de color #202020 de tamaño 25pt, de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

La tipografía Open Sans para la hora en la que están programadas y el lugar en donde se dictarán las clases de color gris con una intensidad de 900, código de color #202020 y de tamaño 20pt de esta manera el usuario podrá tener una correcta legibilidad de los textos.

Se utilizaron divisores delgados y ligeros de esta manera los contenidos e iconos tiene un espacio adecuado para su fácil lectura, sobre un color gris, con intensidad 300 y código de color #EDED ED mediante una línea divisora delgada.





## HORARIO

LUNES



MARTES



### INTRODUCCIÓN A LA PUBLICIDAD

9:00 am. - 11:00 am. / Pabellón B - 202

### CREATIVIDAD PUBLICITARIA

11:00 am. - 1:00 pm. / Pabellón B - 402

MIÉRCOLES



JUEVES



VIERNES



SÁBADO





**PRIMERA:**

Mejorar los procesos académicos y administrativos para el alumno podría brindarle la comodidad y accesibilidad que este necesita, así como se podría generar una reducción de costos y un aprovechamiento de tiempo en los procesos de la UCSM.

**SEGUNDA:**

Según la investigación cualitativa realizada mediante las entrevistas para esta tesis, se observa que hay una contrariedad encontrada entre el servicio actual y el servicio ideal de acuerdo a las necesidades del público objetivo. Mejorar la comunicación de la Universidad con el estudiante daría la solución a esta contrariedad, ya que su público objetivo piensa que la institución no invierte en tecnología, en este caso, en una aplicación móvil que el alumno necesita por falta de interés y poca innovación tecnológica.

**TERCERA:**

Según la investigación cuantitativa realizada para esta tesis indica que más del 90% del público objetivo afirma que necesita y le gustaría contar con una aplicación móvil lo cual avala nuestra hipótesis. La cual fue, que los estudiantes de la Universidad Católica de Santa María necesitaban una aplicación móvil.

En esta misma investigación se encontró por que el estudiante necesita y quiere una aplicación. Lo más solicitado fueron “trámites” y “pagos” seguidos de “notas” “horarios” y “material educativo”, estos requerimientos

se tomaron en cuenta como secciones imprescindibles para el Diseño de Experiencia de Usuario , ya que sin estas secciones la aplicación no tendría éxito.



## SUGERENCIAS O RECOMENDACIONES



- Mantener siempre un contacto cercano con el estudiante para que este sienta la importancia de la universidad hacia él ya sea con mensajes, publicidad y/o eventos.
- La Universidad Católica de Santa María debe realizar estudios a su público objetivo con el fin de saber sus necesidades y el grado de satisfacción que tiene este para con la universidad.
- La universidad tiene que estar a par con los avances tecnológicos que se están dando para facilitar los procesos universitarios y también para tener una mejor imagen ante otras universidades y para con los nuevos postulantes.
- Ejecutar la aplicación móvil de la universidad correctamente y con los profesionales adecuados, mantener siempre un correcto manejo de esta aplicación y una actualización requerida con los elementos necesarios para el estudiante.



#### ALTO NIVEL

2010 “Sistemas operativos para móviles” Consulta: 10 Julio del 2016  
<<http://www.altonivel.com.mx/sistemas-operativos-para-moviles/>>

#### APUNTES PARA ESTUDIAR

s/a “¿Qué es la comunicación?”. Consulta: 10 Julio del 2016  
<<http://apuntesparaestudiar.com/lengua-y-literatura/%C2%BFque-es-la-comunicacion-%C2%BFcuales-son-sus-elementos/>>

#### AREA TECNOLOGÍA

s/a “¿Qué es un Smartphone?” Consulta: 10 Julio del 2016  
<<http://www.areatecnologia.com/Que-es-un-smartphone.html>>

CANTÚ, Andrea

2016 “Qué es: UX y UI”. *Intuitivamente*. New York 07 de Mayo del 2016. Consulta: 10 de Octubre del 2016  
<<http://blog.acantu.com/que-es-ux-y-ui/>>

#### DEFINICIÓN ABC

s/a “Información” Consulta: 10 Julio del 2016  
<<https://www.definicionabc.com/tecnologia/informacion.php>>

#### DEFINICIÓN.DE

s/a “Comunicación” Consulta: 10 Julio del 2016  
<<http://definicion.de/comunicacion/>>

#### DEFINICIÓN.DE

s/a “Tecnología” Consulta: 10 Julio del 2016  
<<http://definicion.de/comunicacion/>>

## DEVELOPERS

s/a “Material Design para Android” Consulta: 11 de Octubre del 2016  
<<https://developer.android.com/design/material/index.html>>

## EL COMERCIO

2016 “La generación Z: hijos de la tecnología y la inmediatez”.  
Consulta: 10 Julio del 2016  
<<http://elcomercio.pe/lima/generacion-z-hijos-tecnologia-inmediatez-334421>>

## EL TIEMPO

s/a “Las universidades se apuntan a la era de las 'apps'”. Consulta: 10  
Julio del 2016  
<<http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-13661855>>

## ENTREPRENEUR

2016 “7 características de la generación Z”. Consulta: 10 Julio del 2016  
<<https://www.entrepreneur.com/article/268023>>

ESCOBAR, Nasheli

2016 “UX vs. UI: satisfacción más allá de la interfaz”. *Crehana*. Lima 14  
de Septiembre del 2016. Consulta: 10 de Octubre del 2016  
<<https://blog.crehana.com/ux-vs-ui-satisfaccion-mas-alla-de-la-interfaz/>>

ESCOBAR, Nasheli

2016 “UX, la delgada línea entre el diseño y la satisfacción del usuario”.  
*Crehana*. Lima 14 de Septiembre del 2016. Consulta: 10 de  
Octubre del 2016  
<<https://blog.crehana.com/ux-la-delgada-linea-entre-el-diseno-y-la-satisfaccion-del-usuario/>>

#### EUSKADINNOVA

2013 “¿Qué es innovación tecnológica?”. Consulta realizada 10 de Julio de 2016.

<http://www.euskadinnova.net/es/innovacion-tecnologica/ambitos-actuacion/innovacion-tecnologica/162.aspx>

#### FALCON MASTERS

2014 “Front End, Back End y sus características” Consulta: 10 de Octubre del 2016

<http://www.falconmasters.com/web-design/que-es-front-end-y-que-es-back-end>

#### FALCON MASTERS

2014 “Front End, Back End y sus características” Consulta: 10 de Octubre del 2016

<http://www.falconmasters.com/web-design/que-es-front-end-y-que-es-back-end>

#### FERNÁNDEZ-QUIJADA, David

2013 “La innovación tecnológica. Creación, difusión y adopción de las TIC”

[http://www.unav.es/fcom/communication-society/es/resena.php?art\\_id=354](http://www.unav.es/fcom/communication-society/es/resena.php?art_id=354)

#### FLORES CÁCERES, Diego

2016 *Campaña publicitaria para reposicionar a la escuela profesional de publicidad y multimedia frente a los jóvenes postulantes. Arequipa 2016.* Tesis de licenciatura en Publicidad y Multimedia. Arequipa: Universidad Católica de Santa María, Facultad de Ciencias y Tecnologías Sociales y Humanidades.

#### FOTONOSTRA

s/a “Comunicación Digital” Consulta: 10 Julio del 2016.  
<<http://www.fotonostra.com/digital/comunicacion.html>>

#### GENBETA

2012 “Tamaño ideal de los elementos gráficos para crear aplicaciones móviles fáciles de usar” Consulta: 10 de Octubre del 2016.  
<<https://www.genbetadev.com/desarrollo-aplicaciones-moviles/tamano-ideal-de-los-elementos-graficos-para-crear-aplicaciones-moviles-faciles-de-usar>>

#### GOOGLE MATERIAL

s/a “Material properties” Consulta: 10 de Octubre del 2016.  
<<https://material.io/guidelines/material-design/material-properties.html>>

#### GOOGLE MATERIAL

s/a “Resources” Consulta: 10 de Octubre del 2016.  
<<https://material.io/guidelines/resources/color-palettes.html>>

#### GOOGLE MATERIAL

s/a “Material Design” Consulta: 10 de Octubre del 2016.  
<<https://material.io/icons/>>

#### HERNÁNDEZ, Mauricio

2013 “10 heurísticas o principios básicos de usabilidad”. *Uxabilidad*. Colombia 18 de Junio del 2013. Consulta: 10 de Octubre del 2016.  
<<http://www.uxabilidad.com/usabilidad/10-heuristicas-o-principios-basicos-de-usabilidad.html>>

#### IDA BLOG

2014 “Partituras de interacción” Consulta: 14 de Noviembre del 2016.  
<<https://www.ida.cl/blog/disenio/partituras-interaccion-armonia-plataformas-digitales/>>

- IMS  
2015 *IMS mobile in latam*. Enero del 2015. Consulta: 10 de Octubre del 2016  
<<http://www.imscombine.com/news/Estudios-comScore/IMS-Mobile-Study-Enero2015.pdf>>
- INEI  
2014 *Principales indicadores departamentales 2008-2014*. Impreso Diciembre 2014. Lima.
- INEI  
2015 *Compendio Estadístico 2014 – 2015*. Lima.
- INEI  
2016 *Sistema Estadístico Nacional / Compendio Estadístico Arequipa 2016*. Lima
- IPSOS  
2016 “Perfil del Adolescente y joven 2016?” Consulta: 14 de Octubre del 2016  
<[https://www.ipsos.com/es-pe/perfil-del-adolescente-y-joven-2016?language\\_content\\_entity=es-pe](https://www.ipsos.com/es-pe/perfil-del-adolescente-y-joven-2016?language_content_entity=es-pe)>
- IPSOS  
2016 “Perfil del Adolescente y joven 2016?” Consulta: 14 de Octubre del 2016  
<[https://www.ipsos.com/es-pe/perfil-del-adolescente-y-joven-2016?language\\_content\\_entity=es-pe](https://www.ipsos.com/es-pe/perfil-del-adolescente-y-joven-2016?language_content_entity=es-pe)>
- JAMES GARRETT, Jesse  
2010 *The elements of user experience*. Segunda Edición. Berkeley: New Riders. Consulta: 14 de Noviembre del 2016

<<http://www.jjg.net/elements/pdf/elements.pdf>>

#### KAMBRICA

2014 “UI, UX, IXD” Consulta: 12 Julio del 2016  
< <http://www.kambrica.com/blog/ui-ux-ixd-cual-es-la-diferencia/>>

#### KONZEPPT BLOG

2012 La Generación “Y” o “Millennials”  
<<http://www.konzept.com/blog/la-generacion-y-o-millennials/>>

#### LANCETALENT

2013 “Las 8 Ventajas De Tener Una Aplicación Móvil Para Tu Empresa”. Consulta: 10 Julio del 2016  
<<https://www.lancetalent.com/blog/las-8-ventajas-de-una-aplicacion-movil-para-tu-empresa/>>

#### LA REPÚBLICA

2015 “Uso de smartphones en Perú es uno de los más crecientes en Latinoamérica”. *La República*. Marketing. 10 de Junio del 2015. Consulta: 15 de Diciembre del 2015.  
<<http://larepublica.pe/marketing/4540-uso-de-smartphones-en-peru-es-uno-de-los-mas-crecientes-en-latinoamerica>>

#### LEÓN ALE, Fran

2015 “Qué es: UX y UI”. *Merca 2.0*. México 17 de Septiembre del 2015. Consulta: 10 de Octubre del 2016  
<<https://www.merca20.com/que-es-el-diseno-plano-o-flat-design/>>

#### MANRIQUE CHIRINOS, Miguel

2015 *Campaña Publicitaria de imagen corporativa para posicionar al colegio San José como organización integrarte de la obra Jesuita. Arequipa 2015*. Tesis de licenciatura en Publicidad y Multimedia.

Arequipa: Universidad Católica de Santa María, Facultad de Ciencias y Tecnologías Sociales y Humanidades.

#### MARKETING DIRECTO

- 2013 “Caminos para ganar dinero con aplicaciones móviles: ¿cuál es la mejor opción?” Consulta: 14 de Octubre del 2016  
<<http://www.marketingdirecto.com/punto-de-vista/lacolumna/caminos-para-ganar-dinero-con-aplicaciones-moviles-cual-es-la-mejor-opcion-3/>>

#### MERCADO NEGRO

- 2016 *Mercado Negro*. Entrevista del día Viernes, 30 de Diciembre de 2016 a Daniel Libreros.  
<<http://larepublica.pe/amp/835199-daniel-libreros-9-de-cada-10-personas-que-usan-internet-acceden-traves-de-dispositivos-moviles>>

#### MOCHOLÍ, Ana

- 2016 “Diseño de apps: La importancia de la tipografía”. *Yeeply*. Valencia 15 de Marzo del 2016. Consulta: 10 de Octubre del 2016  
<<https://www.yeeply.com/blog/disenodeapps-laimportanciadelatipografia>>

#### MORELL, Hector

- 2016 “Tendencias en diseño de apps móviles para 2016”. *Yeeply*. 03 de Mayo del 2016. Consulta: 10 de Octubre del 2016  
<<https://www.yeeply.com/blog/tendencias-disenodeapps-2016/>>

#### NAVA, Ivan

- 2016 “Android e Ios siguen dominando las preferencias de los usuarios”. *Merca 2.0*. Lima 05 de Abril del 2016. Consulta: 10 de Octubre del 2016

<<https://www.merca20.com/android-e-ios-siguen-dominando-las-preferencias-de-los-usuarios/>>

NEXT U

s/a “Material Design: ¿Por qué todos hablan de eso?” Consulta: 10 de Octubre del 2016  
< <https://www.nextu.com/blog/material-design-que-es/>>

OSIPTEL PERÚ

2014 Encuesta de Satisfacción de Usuarios 2014.  
<[https://www.osiptel.gob.pe/Archivos/Publicaciones/reporte\\_estadistico\\_jun2014/files/assets/common/downloads/Newsletter.pdf](https://www.osiptel.gob.pe/Archivos/Publicaciones/reporte_estadistico_jun2014/files/assets/common/downloads/Newsletter.pdf)>

PM QUALITY

s/a “Diseño UX” Consulta: 10 de Octubre del 2016  
<<https://pmqlinkedin.wordpress.com/about/que-es-el-diseno-ux/>>

SAFONT, Ingrid

2015 “Flat vs Material design: pros y contras de estas dos tendencias en diseño”. *Ondho* 15 de Junio del 2015. Consulta: 10 de Octubre del 2016  
<<https://www.ondho.com/flat-vs-material-design-pros-contras-estas-dos-tendencias-diseno/>>

SANTA MARÍA, Luigi

2016 “Siete consejos de diseño web UX para aplicaciones móviles”. *Staff Creativa*. Lima. 25 de Marzo del 2016. Consulta: 10 de Octubre del 2016  
<<http://www.staffcreativa.pe/blog/siete-consejos-de-diseno-web-ux-para-aplicaciones-moviles/>>

## SILO CREATIVO

s/a “Flat Design vs Material Design:” Consulta: 10 de Octubre del 2016  
< <https://www.silocreativo.com/flat-design-vs-material-design/>>

## TECHNET - MICROSOFT

2010 “¿Qué son los medios digitales?” Consulta: 10 Julio del 2016  
<<https://technet.microsoft.com/es-es/library/what-is-digital-media>>

## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

2016 “*Universidad*”. Consulta: 10 Julio del 2016  
<<http://www.ucsm.edu.pe/>>

## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

2016 “*Información Institucional*”. Consulta: 10 Julio del 2016.  
<<http://www.ucsm.edu.pe/>>

## UX PERÚ

2012 “60 consejos UX para diseño y desarrollo para web móvil”.  
Consulta: 10 de Octubre del 2016  
<<http://www.uxinperu.com/60-consejos-ux-para-diseno-y-desarrollo-para-web-movil/>>



## ANEXO 1: GUÍA DE PREGUNTAS DE ENCUESTA

### *Encuesta*

Carrera profesional: \_\_\_\_\_ Semestre: \_\_\_\_\_

1. ¿Cuentas con un Smartphone?

Sí  No

Si marcaste “sí” pasar a la siguiente respuesta. Si respondiste “no” pasar a la 5ta pregunta.

2. ¿Cuentas con más de un Smartphone? ¿Cuántos?

No  Dos  Tres

3. ¿Qué sistema operativo usa tu Smartphone?

Android  IOS  Microsoft

Otros: \_\_\_\_\_

4. ¿Cuentas con un plan de datos móviles

Sí  No

5. ¿Qué tipos de aplicaciones usas más en tu Smartphone?

Puedes marcar más de una opción.

Redes Sociales  Juegos  Libros

Ocio  Deportes  Educación

6. ¿Cuánto tiempo al día usas las aplicaciones de tu Smartphone?

Todo el tiempo  De vez en cuando  Nunca

7. ¿Mediante que aparato portátil accedes con más frecuencia al sitio web de la Universidad?

Laptop  Celular  Tablet

8. ¿Por qué motivos visitas el sitio web de la Universidad?

Puedes marcar más de una opción.

Comunicados

Noticias

Eventos

Horarios

Cursos

Otros: \_\_\_\_\_

9. De acuerdo a la pregunta anterior ¿Sería más fácil y cómodo acceder a estas secciones desde un Smartphone o laptop?

Smartphone

Laptop

¿Por qué? : \_\_\_\_\_

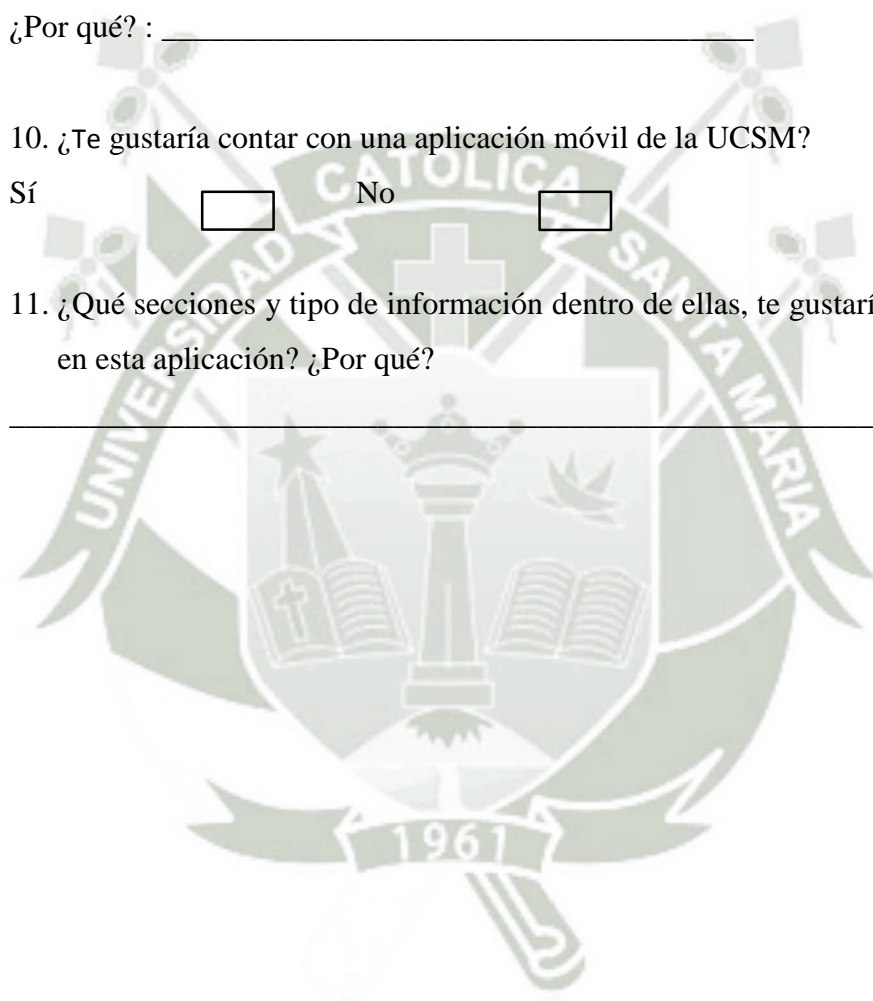
10. ¿Te gustaría contar con una aplicación móvil de la UCSM?

Sí

No

11. ¿Qué secciones y tipo de información dentro de ellas, te gustaría encontrar en esta aplicación? ¿Por qué?

\_\_\_\_\_



## ANEXO 2: GUÍA DE PREGUNTAS DE ENTREVISTA

1. ¿Te gustaría con una aplicación de la UCSM? ¿Por qué?
2. ¿Qué contenido académico te gustaría encontrar en esta aplicación?
3. ¿Conoces aplicaciones móviles universitarias? ¿Consideras útil el uso de estas?
4. ¿Sería útil este tipo de aplicación para ti? ¿Por qué?
5. ¿Crees que sería útil esta aplicación para la UCSM?
6. ¿Por qué crees que la UCSM no cuenta con una aplicación móvil?
7. ¿Sería más cómodo para ti usar la aplicación en vez de usar el sitio web de la Universidad? ¿Por qué?
8. ¿Cómo quisieras que sea esta aplicación? ¿Simple? ¿Compuesta? ¿Con imágenes? ¿Lúdica?

### ANEXO 3: RESPUESTAS TEXTUALES DE ENTREVISTAS

#### ENTREVISTA 1

RODRIGO PORRAS

QUINTO AÑO

TERCIO SUPERIOR

1. ¿Te gustaría con una aplicación de la UCSM? ¿Por qué?

Si, pues sería muy útil porque ayudaría en los procesos y sería entretenido.

2. ¿Qué contenido académico te gustaría encontrar en esta aplicación?

Horarios, mapas, notas guías y enlaces a páginas de interés como libros o eventos.

3. ¿Conoces aplicaciones móviles universitarias? ¿Consideras útil el uso de estas?

Sí, pero las que vi no son muy buenas y no se actualizan constantemente. Vi la aplicación de la UTP.

4. ¿Sería útil este tipo de aplicación para ti? ¿Por qué?

Si, por que me ayudara a realizar distintos procesos de la universidad.

5. ¿Crees que sería útil esta aplicación para la UCSM?

Me imagino que si por que tendrán sus procesos más ordenados.

6. ¿Por qué crees que la UCSM no cuenta con una aplicación móvil?

Porque de repente lo ven inservible y/o difícil de hacer.

7. ¿Sería más cómodo para ti usar la aplicación en vez de usar el sitio web de la Universidad? ¿Por qué?

Sí ya que es un enlace directo y lo puedo abrir desde mi móvil.

8. ¿Cómo quisieras que sea esta aplicación? ¿Simple? ¿Compuesta? ¿Con imágenes? ¿Lúdica?

Creo que con imágenes para que sea más entretenido.

## ENTREVISTA 2

JOSÉ VALDIVIA SOSA

QUINTO AÑO

TERCIO SUPERIOR

1. ¿Te gustaría con una aplicación de la UCSM? ¿Por qué?

Sí, porque se podría hacer más sencilla la matrícula, ver horarios y realizar algunos pagos.

2. ¿Qué contenido académico te gustaría encontrar en esta aplicación?

Notas, libros, en si todo lo relacionado a la Universidad y con información de la página oficial.

3. ¿Conoces aplicaciones móviles universitarias? ¿Consideras útil el uso de estas?

No, no conozco.

4. ¿Sería útil este tipo de aplicación para ti? ¿Por qué?

Sí, me facilitaría todo.

5. ¿Crees que sería útil esta aplicación para la UCSM?

Si, le daría prestigio porque no hay aplicaciones así hasta ahora.

6. ¿Por qué crees que la UCSM no cuenta con una aplicación móvil?

Seguro porque aunque no han planteado la idea ya que creo que no existe en Arequipa algo así.

7. ¿Sería más cómodo para ti usar la aplicación en vez de usar el sitio web de la Universidad? ¿Por qué?

Sí, más práctico, más útil. No habría necesidad de buscar una cabina de internet.

8. ¿Cómo quisieras que sea esta aplicación? ¿Simple? ¿Compuesta? ¿Con imágenes? ¿Lúdica?

Lúdica simple y amigable.

ENTREVISTA 3

YENY VILLAVICENCIO CÁRDENAS

TERCER AÑO

TERCIO

SUPERIOR

1. ¿Te gustaría con una aplicación de la UCSM? ¿Por qué?

Sí, es más fácil tener contacto con la Universidad.

2. ¿Qué contenido académico te gustaría encontrar en esta aplicación?

Poder matricularme más fácil y rápido.

3. ¿Conoces aplicaciones móviles universitarias? ¿Consideras útil el uso de estas?

Sí, de hecho que son útiles por que los alumnos pueden matricularse y hacer sus cosas más rápido.

4. ¿Sería útil este tipo de aplicación para ti? ¿Por qué?

Sí, me ayudaría mucho y me ahorraría tiempo si es que se puede pagar o hacer trámites desde la aplicación.

5. ¿Crees que sería útil esta aplicación para la UCSM?

Creo que sí, me imagino que ayudaría a la Universidad para ser mejor en tecnología.

6. ¿Por qué crees que la UCSM no cuenta con una aplicación móvil?

No sé, porque no hay presupuesto tal vez.

7. ¿Sería más cómodo para ti usar la aplicación en vez de usar el sitio web de la Universidad? ¿Por qué?

Sí porque la página web a veces no carga, es lenta y es tedioso de usarla.

8. ¿Cómo quisieras que sea esta aplicación? ¿Simple? ¿Compuesta? ¿Con imágenes? ¿Lúdica?

Simple y sobre todo que sea fácil de entender.

ENTREVISTA 4

LUÍS CASTRO MAMANI

TERCER AÑO

QUINTO SUPERIOR

1. ¿Te gustaría con una aplicación de la UCSM? ¿Por qué?

Sí, porque facilita mi interacción con la Universidad.

2. ¿Qué contenido académico te gustaría encontrar en esta aplicación?

Progreso académico del alumno, como el alumno evoluciona teniendo sus notas y su proceso académico.

3. ¿Conoces aplicaciones móviles universitarias? ¿Consideras útil el uso de estas?

Sí, son muy necesarias para facilitar las tareas.

4. ¿Sería útil este tipo de aplicación para ti? ¿Por qué?

Sí, me ayudaría a independizarme de la lap top y sobre todo de una PC que es más tedioso el acceso. Sería todo más práctico.

5. ¿Crees que sería útil esta aplicación para la UCSM?

Por supuesto debería adaptarse a los procesos y a la normatividad de la Universidad.

6. ¿Por qué crees que la UCSM no cuenta con una aplicación móvil?

Debe ser por falta de interés en estos temas.

7. ¿Sería más cómodo para ti usar la aplicación en vez de usar el sitio web de la Universidad? ¿Por qué?

Sí, porque es incómodo estar cargando una lap top portátil.

8. ¿Cómo quisieras que sea esta aplicación? ¿Simple? ¿Compuesta? ¿Con imágenes? ¿Lúdica?

Compuesta y que se puedan desarrollar varias acciones.

ENTREVISTA 5

SOLANGE SALINAS

PRIMER AÑO

QUINTO SUPERIOR

1. ¿Te gustaría con una aplicación de la UCSM? ¿Por qué?

Si, para que las notificaciones de eventos o cosas importantes llegue con rapidez y en tiempo real, pero de la misma Universidad ósea de su web oficial no del Facebook.

2. ¿Qué contenido académico te gustaría encontrar en esta aplicación?

Matrículas, aula virtual, noticias, boletines, intranet.

3. ¿Conoces aplicaciones móviles universitarias? ¿Consideras útil el uso de estas?

Sí, y si es muy útil para los alumnos para que hagan sus cosas con más rapidez.

4. ¿Sería útil este tipo de aplicación para ti? ¿Por qué?

Si, y la verdad es que mucho. Pues porque sería más fácil matricularme ya que a veces es muy tedioso y lento por la página web. Y si tiene otras cosas como pagos o no se boletines, sería muy práctico.

5. ¿Crees que sería útil esta aplicación para la UCSM?

Si porque lo necesita para mejorar sus acciones.

6. ¿Por qué crees que la UCSM no cuenta con una aplicación móvil?

Poco interés y falta de innovación por parte de las autoridades.

7. ¿Sería más cómodo para ti usar la aplicación en vez de usar el sitio web de la Universidad? ¿Por qué?

Claro, pues es simple. ¿Tú prefieres tu celular a prender una computadora? ¿Y quién no? Porque es simple, más cómodo, las cosas o procesos se pueden hacer con más agilidad y en tiempo real.

8. ¿Cómo quisieras que sea esta aplicación? ¿Simple? ¿Compuesta? ¿Con imágenes? ¿Lúdica?

Que sea lo más simple posible, para que no ocupe mucho espacio en la memoria.



## ENTREVISTA 6

MARIA ALEJANDRA MELGAR

PRIMER AÑO

QUINTO SUPERIOR

1. ¿Te gustaría con una aplicación de la UCSM? ¿Por qué?  
Si, para hacer más sencillos los trámites y tener más tiempo para estudiar en vez de estar haciendo tanta cola.
2. ¿Qué contenido académico te gustaría encontrar en esta aplicación?  
Matrícula, biblioteca y pagos.
3. ¿Conoces aplicaciones móviles universitarias? ¿Consideras útil el uso de estas?  
No conozco. Y si sería muy útil porque en la actualidad la mayoría prefiere aplicaciones que faciliten la vida.
4. ¿Sería útil este tipo de aplicación para ti? ¿Por qué?  
Si, por que como dije facilitan la vida a la personas y sobre todo si es algo académico y me ayuda en mis estudios.
5. ¿Crees que sería útil esta aplicación para la UCSM?  
Me imagino que si pero es más útil para los alumnos y estarían felices con la Universidad y eso debería importarle a las autoridades.
6. ¿Por qué crees que la UCSM no cuenta con una aplicación móvil?  
Quizás aún no lo hayan planteado hasta ahora o tal vez haya una falta de presupuesto.
7. ¿Sería más cómodo para ti usar la aplicación en vez de usar el sitio web de la Universidad? ¿Por qué?  
Sí, en el celular todos los jóvenes siempre están conectados, es más rápido y cómodo.

8. ¿Cómo quisieras que sea esta aplicación? ¿Simple? ¿Compuesta? ¿Con imágenes? ¿Lúdica?

Con imágenes que sea simple y tenga información directa e importante y sobre todo que tenga acciones útiles.



## ANEXO 4: INSTRUMENTOS DE VALIDACIÓN

### FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTO

Ficha de validación del experto

Nombre:

Software: Aplicación móvil universidad Católica de Santa María

Alternativa: 01 (verde) - 02 (amarillo)

Marque en escala del 1 al 5 de acuerdo a su evolución, siendo 1 el menor puntaje y 5 el mayor puntaje

	1	2	3	4	5
1. Presencia de la organización					
2. Cantidad de información					
3. Calidad de información					
4. Funcionamiento de botones					
5. Flujo de navegación en secciones					
6. Usabilidad de la aplicación					
Total					

	1	2	3	4	5
1. Jerarquización del contenido					
2. Legibilidad del contenido( texto e imágenes)					
3. Unidad del contenido					
4. Diagramación del contenido					
5. Impacto visual de contenido					
Total					

## FICHA DE VALIDACIÓN DE PÚBLICO

Nombre:

Alternativa de aplicación: 1 - 2

Responda conscientemente las siguientes preguntas en base a lo que vio al momento de utilizar la aplicación móvil.

1. Con la información que se ofrece en pantalla. ¿A qué institución o empresa correspóndela aplicación?

-----

2. ¿Hay algún elemento gráfico o de texto que le haya ayudado a entender más claramente a que institución o empresa pertenece el sitio?

-----

3. ¿De los elementos que muestra esta pantalla, hay algo que usted crea que está fuera de lugar, porque no pertenece a la institución o empresa que usted identifica como propietaria? Mencíónelos.

-----

4. Identificaste rápidamente los colores de la institución?

Sí

No

5. ¿El logotipo representa a la institución? ¿Cree que aparece en un lugar importante dentro de la aplicación? ¿Puede leer el nombre de la institución? ¿Es claro?

-----

6. Te resulto fácil navegar en todas la secciones de la aplicación

Sí

No

7. Le parece adecuada la selección de secciones e información dentro de la aplicación te resulto útil?

Sí

No

8. ¿Existen elementos dentro dela aplicación, que le permitan saber exactamente dónde se encuentra dentro de la aplicación y cómo volver atrás?

Sí

No

9. ¿Le pareció adecuada la forma en que se muestran las imágenes dentro de la aplicación? ¿Son nítidas? ¿Son adecuadas para representar el contenido del que trata el sitio?

Sí

No

10. Evalué, según su criterio, la legibilidad de información presentada dentro de la aplicación. Siendo 1 la menor calificación y siendo 5 la mayor.

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

11. Evalué según su criterio, si gráficamente el sitio está equilibrado.

Siendo 1 la menor calificación y siendo 5 la mayor.

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

## ANEXO 5: INSTRUMENTOS DE VALIDACIÓN DE EXPERTO DESARROLLADOS

Ficha de validación del experto

Nombre: nicolas lozano

Software: Aplicación móvil universidad Católica de Santa María

Alternativa: 01 (verde) - 02 (amarillo)

Marque en escala del 1 al 5 de acuerdo a s evolución, siendo 1 el menor puntaje y 5 el mayor puntaje

	1	2	3	4	5
1. Presencia de la organización			×		
2. Cantidad de información			×		
3. Calidad de información				×	
4. Funcionamiento de botones			×		
5. Flujo de navegación en secciones		×			
6. Usabilidad de la aplicación				×	
Total					

	1	2	3	4	5
1. Jerarquización del contenido				×	
2. Legibilidad del contenido( texto e imágenes)				×	
3. Unidad del contenido				×	
4. Diagramación del contenido				×	
5. Impacto visual de contenido					×
Total					

Ficha de validación del experto

Nombre: *nicolas lozano*

Software: Aplicación móvil universidad Católica de Santa María

Alternativa: 01 (verde) - 02 (amarillo)

Marque en escala del 1 al 5 de acuerdo a s evolución, siendo 1 el menor puntaje y 5 el mayor puntaje

	1	2	3	4	5
1. Presencia de la organización			X		
2. Cantidad de información			X		
3. Calidad de información			X		
4. Funcionamiento de botones		X			
5. Flujo de navegación en secciones			X		
6. Usabilidad de la aplicación			X		
Total					

	1	2	3	4	5
1. Jerarquización del contenido			X		
2. Legibilidad del contenido( texto e imágenes)				X	
3. Unidad del contenido			X		
4. Diagramación del contenido		X			
5. Impacto visual de contenido		X			
Total					

Ficha de validación del experto

Nombre: Jean Navarro

Software: Aplicación móvil universidad Católica de Santa María

Alternativa: 01 (verde) - 02 (amarillo)

Marque en escala del 1 al 5 de acuerdo a s evolución, siendo 1 el menor puntaje y 5 el mayor puntaje

	1	2	3	4	5
1. Presencia de la organización				X	
2. Cantidad de información			X		
3. Calidad de información				X	
4. Funcionamiento de botones				X	
5. Flujo de navegación en secciones			X		
6. Usabilidad de la aplicación				X	
Total					

	1	2	3	4	5
1. Jerarquización del contenido				X	
2. Legibilidad del contenido( texto e imágenes)				X	
3. Unidad del contenido				X	
4. Diagramación del contenido			X		
5. Impacto visual de contenido			X		
Total					

Ficha de validación del experto

Nombre: Jean Navarro

Software: Aplicación móvil universidad Católica de Santa María

Alternativa: 01 (verde) - 02 (amarillo)

Marque en escala del 1 al 5 de acuerdo a s evolución, siendo 1 el menor puntaje y 5 el mayor puntaje

	1	2	3	4	5
1. Presencia de la organización				X	
2. Cantidad de información				X	
3. Calidad de información			✓	X	
4. Funcionamiento de botones				X	
5. Flujo de navegación en secciones			X		
6. Usabilidad de la aplicación				X	
Total					

	1	2	3	4	5
1. Jerarquización del contenido				X	
2. Legibilidad del contenido( texto e imágenes)				X	
3. Unidad del contenido				X	
4. Diagramación del contenido					X
5. Impacto visual de contenido					X
Total					

Ficha de validación del experto

Nombre: *Franco Durand*

Software: Aplicación móvil universidad Católica de Santa María

Alternativa: 01 *Verde* - 02 (amarillo)

Marque en escala del 1 al 5 de acuerdo a su evolución, siendo 1 el menor puntaje y 5 el mayor puntaje

	1	2	3	4	5
1. Presencia de la organización			<i>✓</i>		
2. Cantidad de información				<i>✓</i>	
3. Calidad de información			<i>✓</i>		
4. Funcionamiento de botones			<i>✓</i>		
5. Flujo de navegación en secciones				<i>✓</i>	
6. Usabilidad de la aplicación				<i>✓</i>	
Total					

	1	2	3	4	5
1. Jerarquización del contenido			<i>✓</i>		
2. Legibilidad del contenido( texto e imágenes)				<i>✓</i>	
3. Unidad del contenido			<i>✓</i>		
4. Diagramación del contenido				<i>✓</i>	
5. Impacto visual de contenido			<i>✓</i>		
Total					

Ficha de validación del experto

Nombre:

*Frank Durazo*

Software: Aplicación móvil universidad Católica de Santa María

Alternativa: 01 (verde) - 02 (~~amarillo~~)

Marque en escala del 1 al 5 de acuerdo a su evolución, siendo 1 el menor puntaje y 5 el mayor puntaje

	1	2	3	4	5
1. Presencia de la organización				<i>α</i>	
2. Cantidad de información				<i>α</i>	
3. Calidad de información			<i>α</i>		
4. Funcionamiento de botones				<i>α</i>	
5. Flujo de navegación en secciones				<i>α</i>	
6. Usabilidad de la aplicación				<i>α</i>	
Total					

	1	2	3	4	5
1. Jerarquización del contenido			<i>α</i>		
2. Legibilidad del contenido( texto e imágenes)				<i>α</i>	
3. Unidad del contenido				<i>α</i>	
4. Diagramación del contenido					<i>α</i>
5. Impacto visual de contenido					<i>α</i>
Total					

## ANEXO 5: INSTRUMENTOS DE VALIDACIÓN DE PÚBLICO DESARROLLADOS

Ficha de validación del público objetivo

Nombre: Gabriela

Alternativa de aplicación: ① - 2  
Verde

Responda conscientemente las siguientes preguntas en base a lo que vio al momento de utilizar la aplicación móvil.

1. Con la información que se ofrece en pantalla, a qué institución o empresa correspondela aplicación?

Spotify, Juegos, programas o Aplicaciones de música y videos

2. Hay algún elemento gráfico o de texto que le haya ayudado a entender más claramente a que institución o empresa pertenece el sitio?

No

3. ¿De los elementos que muestra esta pantalla, hay algo que usted crea que está fuera de lugar, porque no pertenece a la institución o empresa que usted identifica como propietaria? Mencíonelos.

No

4. identificaste rápidamente los colores de la institución?

si

no

5. ¿el logotipo representa a la institución? ¿Cree que aparece en un lugar importante dentro de la aplicación? ¿Puede leer el nombre de la institución? ¿Es claro?

No

6. te resulto fácil navegar en todas la secciones de la aplicación

sí

no

7. le parece adecuada la selección de secciones e información dentro de la aplicación te resulto útil?

sí

no

8. ¿Existen elementos dentro dela aplicación, que le permitan saber exactamente dónde se encuentra dentro de la aplicación y cómo volver atrás?

sí

no

9. ¿Le pareció adecuada la forma en que se muestran las imágenes dentro de la aplicación? ¿Son nítidas? ¿Son adecuadas para representar el contenido del que trata el sitio?

sí

no

10. evalúe, según su criterio, la legibilidad de información presentada dentro de la aplicación. siendo 1 la menor calificación y siendo 5 la mayor.

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

11. evalúe, según su criterio, si gráficamente el sitio está equilibrado, muy simple o recargado siendo 1 la menor calificación y siendo 5 la mayor.

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Ficha de validación del público objetivo

Nombre: Gabriela

Alternativa de aplicación: 1 - 2<sup>a</sup>  
A

Responda conscientemente las siguientes preguntas en base a lo que vio al momento de utilizar la aplicación móvil.

1. Con la información que se ofrece en pantalla, a qué institución o empresa correspondela aplicación?

UCSM, una institución formal

2. Hay algún elemento gráfico o de texto que le haya ayudado a entender más claramente a que institución o empresa pertenece el sitio?

imágenes

3. ¿De los elementos que muestra esta pantalla, hay algo que usted crea que está fuera de lugar, porque no pertenece a la institución o empresa que usted identifica como propietaria? Mencínelos.

No

4. identificaste rápidamente los colores de la institución?

sí  no

5. ¿el logotipo representa a la institución? ¿Cree que aparece en un lugar importante dentro de la aplicación? ¿Puede leer el nombre de la institución? ¿Es claro?

No, sólo lo asocié por el color

6. te resulto fácil navegar en todas la secciones de la aplicación

sí

no

7. le parece adecuada la selección de secciones e información dentro de la aplicación te resulto útil?

sí

no

8. ¿Existen elementos dentro dela aplicación, que le permitan saber exactamente dónde se encuentra dentro de la aplicación y cómo volver atrás?

sí

no

9. ¿Le pareció adecuada la forma en que se muestran las imágenes dentro de la aplicación? ¿Son nítidas? ¿Son adecuadas para representar el contenido del que trata el sitio?

sí

no

10. evalué, según su criterio, la legibilidad de información presentada dentro de la aplicación. siendo 1 la menor calificación y siendo 5 la mayor.

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

11. evalué, según su criterio, si gráficamente el sitio está equilibrado, muy simple o recargado siendo 1 la menor calificación y siendo 5 la mayor.

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Ficha de validación del público objetivo

Nombre: *Danitza Vargas Banda*

Alternativa de aplicación: 1 - 2<sup>A</sup>

Responda conscientemente las siguientes preguntas en base a lo que vio al momento de utilizar la aplicación móvil.

1. Con la información que se ofrece en pantalla, a qué institución o empresa correspondiera la aplicación?

*Universidad Católica de Santa María*

2. Hay algún elemento gráfico o de texto que le haya ayudado a entender más claramente a qué institución o empresa pertenece el sitio?

*Por el logo, los colores, el color amarillo*

3. ¿De los elementos que muestra esta pantalla, hay algo que usted crea que está fuera de lugar, porque no pertenece a la institución o empresa que usted identifica como propietaria? Menciónelos.

*Algunas imágenes en las secciones*

4. ¿Identificaste rápidamente los colores de la institución?

Sí

No

5. ¿El logotipo representa a la institución? ¿Cree que aparece en un lugar importante dentro de la aplicación? ¿Puede leer el nombre de la institución? ¿Es claro?

*Sí, no se lee el nombre, pero por los siglas se entiende*

6. ¿te resulta fácil navegar en todas la secciones de la aplicación

sí  no

7. ¿le parece adecuada la selección de secciones e información dentro de la aplicación te resulta útil?

sí  no

8. ¿Existen elementos dentro dela aplicación, que le permitan saber exactamente dónde se encuentra dentro de la aplicación y cómo volver atrás?

sí  no

9. ¿Le pareció adecuada la forma en que se muestran las imágenes dentro de la aplicación? ¿Son nítidas? ¿Son adecuadas para representar el contenido del que trata el sitio?

si  no

10. evalúe, según su criterio, la legibilidad de información presentada dentro de la aplicación. siendo 1 la menor calificación y siendo 5 la mayor.

1	2	3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	5
---	---	---	---------------------------------------	---

11. evalúe, según su criterio, si gráficamente el sitio está equilibrado, muy simple o recargado siendo 1 la menor calificación y siendo 5 la mayor.

1	2	<input checked="" type="checkbox"/> 3	4	5
---	---	---------------------------------------	---	---

Ficha de validación del público objetivo

Nombre: Danitra Vargas Banda

Alternativa de aplicación: 1 - 2

Responda conscientemente las siguientes preguntas en base a lo que vio al momento de utilizar la aplicación móvil.

1. Con la información que se ofrece en pantalla, a qué institución o empresa correspondela aplicación?

Universidad Católica de Santa María

2. Hay algún elemento gráfico o de texto que le haya ayudado a entender más claramente a que institución o empresa pertenece el sitio?

El logo de la universidad abreviado

3. ¿De los elementos que muestra esta pantalla, hay algo que usted crea que está fuera de lugar, porque no pertenece a la institución o empresa que usted identifica como propietaria? Mencíónelos.

el color, verde y negro

4. identificaste rápidamente los colores de la institución?

si

no

5. ¿el logotipo representa a la institución? ¿Cree que aparece en un lugar importante dentro de la aplicación? ¿Puede leer el nombre de la institución? ¿Es claro?

Si, el simbolo es el más conocido, si aparece en un buen lugar

6. ¿te resulta fácil navegar en todas la secciones de la aplicación

sí  no

7. ¿le parece adecuada la selección de secciones e información dentro de la aplicación te resultado útil?

sí  no

8. ¿Existen elementos dentro dela aplicación, que le permitan saber exactamente dónde se encuentra dentro de la aplicación y cómo volver atrás?

sí  no

9. ¿Le pareció adecuada la forma en que se muestran las imágenes dentro de la aplicación? ¿Son nítidas? ¿Son adecuadas para representar el contenido del que trata el sitio?

sí  no

10. evalúe, según su criterio, la legibilidad de información presentada dentro de la aplicación. siendo 1 la menor calificación y siendo 5 la mayor.

1	2	<del>3</del>	4	5
---	---	--------------	---	---

11. evalúe, según su criterio, si gráficamente el sitio está equilibrado, muy simple o recargado siendo 1 la menor calificación y siendo 5 la mayor.

1	<del>2</del>	3	4	5
---	--------------	---	---	---

Ficha de validación del público objetivo

Nombre: fernanda A

Alternativa de aplicación: 1 - 2

Responda conscientemente las siguientes preguntas en base a lo que vio al momento de utilizar la aplicación móvil.

1. Con la información que se ofrece en pantalla, a qué institución o empresa correspondela aplicación?

Institución educativa

2. Hay algún elemento gráfico o de texto que le haya ayudado a entender más claramente a que institución o empresa pertenece el sitio?

sí, el logo

3. ¿De los elementos que muestra esta pantalla, hay algo que usted crea que está fuera de lugar, porque no pertenece a la institución o empresa que usted identifica como propietaria? Mencíónelos.

No, nada.

4. identificaste rápidamente los colores de la institución?

sí

no

5. ¿el logotipo representa a la institución? ¿Cree que aparece en un lugar importante dentro de la aplicación? ¿Puede leer el nombre de la institución? ¿Es claro?

sí, sí!

6. te resulto fácil navegar en todas la secciones de la aplicación

sí  no

7. le parece adecuada la selección de secciones e información dentro de la aplicación te resulto útil?

sí  no

8. ¿Existen elementos dentro dela aplicación, que le permitan saber exactamente dónde se encuentra dentro de la aplicación y cómo volver atrás?

sí  no

9. ¿Le pareció adecuada la forma en que se muestran las imágenes dentro de la aplicación? ¿Son nítidas? ¿Son adecuadas para representar el contenido del que trata el sitio?

sí  no

10. evalúe, según su criterio, la legibilidad de información presentada dentro de la aplicación. siendo 1 la menor calificación y siendo 5 la mayor.

1	2	3	4	<input checked="" type="checkbox"/> 5
---	---	---	---	---------------------------------------

11. evalúe, según su criterio, si gráficamente el sitio está equilibrado, muy simple o recargado siendo 1 la menor calificación y siendo 5 la mayor.

<input checked="" type="checkbox"/> 1	2	3	4	5
---------------------------------------	---	---	---	---

Ficha de validación del público objetivo

Nombre: Fernanda

Alternativa de aplicación: 1 - 2

Responda conscientemente las siguientes preguntas en base a lo que vio al momento de utilizar la aplicación móvil.

1. Con la información que se ofrece en pantalla, a qué institución o empresa correspondela aplicación?

Preguntados + Juegos

2. Hay algún elemento gráfico o de texto que le haya ayudado a entender más claramente a que institución o empresa pertenece el sitio?

No, me confundí con los colores.

3. ¿De los elementos que muestra esta pantalla, hay algo que usted crea que está fuera de lugar, porque no pertenece a la institución o empresa que usted identifica como propietaria? Menciónelos.

El color no me motiva a seguir en la página

4. identificaste rápidamente los colores de la institución?

si  no

5. ¿el logotipo representa a la institución? ¿Cree que aparece en un lugar importante dentro de la aplicación? ¿Puede leer el nombre de la institución? ¿Es claro?

SI

6. te resulto fácil navegar en todas la secciones de la aplicación

si  no

7. le parece adecuada la selección de secciones e información dentro de la aplicación te resulto útil?

si  no

8. ¿Existen elementos dentro dela aplicación, que le permitan saber exactamente dónde se encuentra dentro de la aplicación y cómo volver atrás?

si  no

9. ¿Le pareció adecuada la forma en que se muestran las imágenes dentro de la aplicación? ¿Son nítidas? ¿Son adecuadas para representar el contenido del que trata el sitio?

si  no

10. evalúe, según su criterio, la legibilidad de información presentada dentro de la aplicación. siendo 1 la menor calificación y siendo 5 la mayor.

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

11. evalúe, según su criterio, si gráficamente el sitio está equilibrado, muy simple o recargado siendo 1 la menor calificación y siendo 5 la mayor.

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Ficha de validación del público objetivo

Nombre: Nataly A

Alternativa de aplicación: 1 - ②

Responda conscientemente las siguientes preguntas en base a lo que vio al momento de utilizar la aplicación móvil.

1. Con la información que se ofrece en pantalla, a qué institución o empresa correspondela aplicación?

Educativa

2. Hay algún elemento gráfico o de texto que le haya ayudado a entender más claramente a que institución o empresa pertenece el sitio?

Si, el logo.

3. ¿De los elementos que muestra esta pantalla, hay algo que usted crea que está fuera de lugar, porque no pertenece a la institución o empresa que usted identifica como propietaria? Menciónelos.

No nada.

4. identificaste rápidamente los colores de la institución?

si

no

5. ¿el logotipo representa a la institución? ¿Cree que aparece en un lugar importante dentro de la aplicación? ¿Puede leer el nombre de la institución? ¿Es claro?

Si, Si, Si

6. te resulto fácil navegar en todas la secciones de la aplicación

sí  no

7. le parece adecuada la selección de secciones e información dentro de la aplicación te resulto útil?

sí  no

8. ¿Existen elementos dentro dela aplicación, que le permitan saber exactamente dónde se encuentra dentro de la aplicación y cómo volver atrás?

sí  no

9. ¿Le pareció adecuada la forma en que se muestran las imágenes dentro de la aplicación? ¿Son nítidas? ¿Son adecuadas para representar el contenido del que trata el sitio?

sí  no

10. evalúe, según su criterio, la legibilidad de información presentada dentro de la aplicación. siendo 1 la menor calificación y siendo 5 la mayor.

1	2	3	4	<del>5</del>
---	---	---	---	--------------

11. evalúe, según su criterio, si gráficamente el sitio está equilibrado, muy simple o recargado siendo 1 la menor calificación y siendo 5 la mayor.

<del>1</del>	2	3	4	5
--------------	---	---	---	---

Ficha de validación del público objetivo

Nombre: Nataly ✓

Alternativa de aplicación: ① - 2

Responda conscientemente las siguientes preguntas en base a lo que vio al momento de utilizar la aplicación móvil.

1. Con la información que se ofrece en pantalla, a qué institución o empresa correspondía la aplicación?

Juego "Preguntados"

2. Hay algún elemento gráfico o de texto que le haya ayudado a entender más claramente a que institución o empresa pertenece el sitio?

No, me altera.

3. ¿De los elementos que muestra esta pantalla, hay algo que usted crea que está fuera de lugar, porque no pertenece a la institución o empresa que usted identifica como propietaria? Menciónelos.

El color muy apagado.

4. ¿Identificaste rápidamente los colores de la institución?

si  no

5. ¿El logotipo representa a la institución? ¿Cree que aparece en un lugar importante dentro de la aplicación? ¿Puede leer el nombre de la institución? ¿Es claro?

Si, Si, Si

6. te resulto fácil navegar en todas la secciones de la aplicación

sí  no

7. le parece adecuada la selección de secciones e información dentro de la aplicación te resulto útil?

sí  no

8. ¿Existen elementos dentro dela aplicación, que le permitan saber exactamente dónde se encuentra dentro de la aplicación y cómo volver atrás?

sí  no

9. ¿Le pareció adecuada la forma en que se muestran las imágenes dentro de la aplicación? ¿Son nítidas? ¿Son adecuadas para representar el contenido del que trata el sitio?

sí  no

10. evalúe, según su criterio, la legibilidad de información presentada dentro de la aplicación. siendo 1 la menor calificación y siendo 5 la mayor.

1	2	<del>3</del>	4	5
---	---	--------------	---	---

11. evalúe, según su criterio, si gráficamente el sitio está equilibrado, muy simple o recargado siendo 1 la menor calificación y siendo 5 la mayor.

1	2	3	4	<del>5</del>
---	---	---	---	--------------

Ficha de validación del público objetivo

Nombre: Kelly Cotaquispe

Alternativa de aplicación: 1 - <sup>A</sup>2

Responda conscientemente las siguientes preguntas en base a lo que vio al momento de utilizar la aplicación móvil.

1. Con la información que se ofrece en pantalla, a qué institución o empresa correspondela aplicación?

Universidad Católica de Santa María

2. Hay algún elemento gráfico o de texto que le haya ayudado a entender más claramente a que institución o empresa pertenece el sitio?

Los colores son muy cálidos y muy agradable para la vista.

3. ¿De los elementos que muestra esta pantalla, hay algo que usted crea que está fuera de lugar, porque no pertenece a la institución o empresa que usted identifica como propietaria? Mencíonelos.

No, los colores cálidos me recuerdan a la universidad.

4. identificaste rápidamente los colores de la institución?

si

no

5. ¿el logotipo representa a la institución? ¿Cree que aparece en un lugar importante dentro de la aplicación? ¿Puede leer el nombre de la institución? ¿Es claro?

Si a todo.

6. ¿te resulto fácil navegar en todas la secciones de la aplicación

sí  no

7. ¿le parece adecuada la selección de secciones e información dentro de la aplicación te resulto útil?

sí  no

8. ¿Existen elementos dentro dela aplicación, que le permitan saber exactamente dónde se encuentra dentro de la aplicación y cómo volver atrás?

sí  no

9. ¿Le pareció adecuada la forma en que se muestran las imágenes dentro de la aplicación? ¿Son nítidas? ¿Son adecuadas para representar el contenido del que trata el sitio?

sí  no

10. evalúe, según su criterio, la legibilidad de información presentada dentro de la aplicación. siendo 1 la menor calificación y siendo 5 la mayor.

1	2	3	4	<del>5</del>
---	---	---	---	--------------

11. evalúe, según su criterio, si gráficamente el sitio está equilibrado, muy simple o recargado siendo 1 la menor calificación y siendo 5 la mayor.

1	2	3	4	<del>5</del>
---	---	---	---	--------------

Ficha de validación del público objetivo

Nombre: Kelly Cotaguispe

Alternativa de aplicación: ① - 2

Responda conscientemente las siguientes preguntas en base a lo que vio al momento de utilizar la aplicación móvil.

1. Con la información que se ofrece en pantalla, a qué institución o empresa correspondela aplicación?

Universidad Católica de Santa María

2. Hay algún elemento gráfico o de texto que le haya ayudado a entender más claramente a que institución o empresa pertenece el sitio?

Habría preferido que sea un fondo blanco con las letras resaltadas del verde oscuro que caracteriza a la universidad.

3. ¿De los elementos que muestra esta pantalla, hay algo que usted crea que está fuera de lugar, porque no pertenece a la institución o empresa que usted identifica como propietaria? Mencíenlos.

Me recuerda a un instituto de sólo tecnología, informática.

4. identificaste rápidamente los colores de la institución?

si

no

5. ¿el logotipo representa a la institución? ¿Cree que aparece en un lugar importante dentro de la aplicación? ¿Puede leer el nombre de la institución? ¿Es claro?

Sí a todo.

6. ¿te resulto fácil navegar en todas la secciones de la aplicación

sí

no

7. ¿le parece adecuada la selección de secciones e información dentro de la aplicación te resulto útil?

sí

no

8. ¿Existen elementos dentro dela aplicación, que le permitan saber exactamente dónde se encuentra dentro de la aplicación y cómo volver atrás?

sí

no

9. ¿Le pareció adecuada la forma en que se muestran las imágenes dentro de la aplicación? ¿Son nítidas? ¿Son adecuadas para representar el contenido del que trata el sitio?

sí

no

10. evalúe, según su criterio, la legibilidad de información presentada dentro de la aplicación. siendo 1 la menor calificación y siendo 5 la mayor.

1	2	3	<input checked="" type="radio"/> 4	5
---	---	---	------------------------------------	---

11. evalúe, según su criterio, si gráficamente el sitio está equilibrado, muy simple o recargado siendo 1 la menor calificación y siendo 5 la mayor.

1	2	3	<input checked="" type="radio"/> 4	5
---	---	---	------------------------------------	---