

**UNIVERSIDAD MAYOR, REAL Y PONTIFICIA DE
SAN FRANCISCO XAVIER DE CHUQUISACA**

VICERRECTORADO

CENTRO DE ESTUDIOS DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍA



**DISEÑO DE LA APLICACIÓN MOVIL PARA LA DIFUSION DE LA
INVESTIGACIÓN HISTÓRICA Y TRADICIONAL DEL PERIODISTA
SVONKO CANO**

**TRABAJO EN OPCIÓN A DIPLOMADO EN DISEÑO GRAFICO
DIGITAL Y MULTIMEDIA**

CLAUDIA YALU VERA MARQUEZ

Sucre - Bolivia

2024

CESIÓN DE DERECHOS

Al presentar este trabajo como requisito previo a la obtención del Diploma en Diseño Gráfico Digital y Multimedia de la Universidad Mayor, Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca, autorizo al Centro de Estudios de Posgrado e Investigación o a la Biblioteca de la Universidad, para que se haga de este trabajo un documento disponible para su lectura, según normas de la Universidad.

También cedo a la Universidad Mayor, Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca, los derechos de publicación de este trabajo o parte de él, manteniendo mis derechos de autor hasta un periodo de 30 meses posterior a su aprobación.

Claudia Yalú Vera Marquez

Sucre, mayo de 2024

DEDICATORIA

Con mucha satisfacción y esperanza, dedico a cada uno de mis seres queridos, quienes han sido mis pilares para seguir adelante. A mis padres Sixto Vera y Rosa Marquez, porque ellos son la motivación de mi vida, gracias a ellos por confiar siempre en mí.

AGRADECIMIENTOS

A toda mi familia por confiar en mí, a mi abuelita María Palacios, gracias por ser parte de mi vida.

RESUMEN

Sucre es Patrimonio Cultural de la Humanidad de la UNESCO, debido a su rica historia colonial y republicana, lo que es muy presente en la arquitectura del centro histórico de la ciudad. La ciudad es reconocida por la integración de la cultura española y europea con la indígena prehispánica.

Se trata de promover la investigación histórica, tradicional y puesta en valor del patrimonio histórico cultural de la ciudad de Sucre con la difusión de reportajes, fotografías, videos envase a las investigaciones históricas y tradicionales del periodista Svonko Cano y reconociendo la importancia de la educación y la sensibilización de la sociedad en general acerca de la relevancia del patrimonio histórico y cultural, para que se valore, se respete, y se comprenda su relevancia para el presente y el futuro.

Las aplicaciones móviles ya no son una tecnología de pocos o una tendencia que las organizaciones deban explorar algún día. Actualmente, son una herramienta de vital importancia que los consumidores necesitan y esperan para personalizar y mejorar su experiencia de compra o sus tareas en las empresas.

Un total del 98% de las personas encuestadas nos indica que si es necesario tener una aplicación móvil el cual nos permita difundir la información cultural, además que están conscientes que es necesario contar con este tipo de aplicación móvil.

ÍNDICE DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	1
1 ANTECEDENTES	1
1.1 JUSTIFICACION	2
1.1.1 Utilidad Practica.....	2
1.1.2 Relevancia social.....	3
2 SITUACION PROBLEMICA	3
3 FORMULACION DEL PROBLEMA DE INVESTIGACION.....	4
4 OBJETIVOS	4
4.1 Objetivo General	4
5 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	4
6 DISEÑO METODOLOGICO.....	5
6.1 Tipo de Investigación	5
6.2 Métodos	5
6.2.1 Análisis histórico y lógico	5
6.2.2 Inducción deducción	5
6.2.3 Análisis y síntesis.....	6
6.2.4 Observación:.....	6
6.3 Técnicas	6
6.3.1 Encuesta:.....	6
6.3.2 Observación:.....	7
6.3.3 Instrumentos	7
CAPITULO I	8
1.1 MARCO TEÓRICO	8
1.1.1 Aplicaciones Móviles.....	8
1.1.2 Experiencia de Usuario	8
1.1.3 ¿Para qué sirve la Experiencia Usuario?	9
1.1.4 Interfaz de Usuario	9
1.1.5 Diferencia entre El Diseño UX/UI	10

1.1.6	Figma funciona en cualquier plataforma.....	11
1.1.7	Herramientas de diseño: Figma	11
1.1.7.1	Diseño de aplicaciones móviles en Figma	11
1.1.7.2	Creación de archivos Figma:	12
	Sistema de diseño:.....	12
	Diseño de interfaz de usuario:	12
	Colaboración eficiente:	12
1.1.7.3	De Figma a aplicación móvil	13
	Exportación de archivos de diseño:	13
	Colaboración con desarrolladores:	13
	Pruebas y refinamiento:	13
1.1.7.4	Interfaz de Figma	13
1.1.7.5	Elementos del Diseño.....	15
	Línea	16
	Forma.....	16
	El Objeto.....	17
	Textura.....	17
	Espacio.....	18
	Tipografía	18
	Color.....	18
1.1.8	Cultura Marxista.....	19
1.1.9	La Concepción Actual de Cultura	20
1.1.10	Historiografía.....	20
1.1.11	Sociedad e Historia	21
1.1.12	Investigación histórica	21
1.1.13	Cultura Tradicional	21
1.1.14	<i>Teoría del Color.....</i>	23
1.1.15	El Circulo Cromático	23
1.1.16	Importancia del Círculo Cromático	24
1.1.17	Atomic Design.....	25

1.2	MARCO CONTEXTUAL.....	25
1.2.1	Periodismo sobre Investigación Histórica y Tradicional.....	25
CAPITULO II		
2	DIAGNOSTICO	27
2.1	Presentación y Análisis de Resultados	27
2.1.1	Resultados del Análisis Documental Periodismo de investigación historia en Sucre: PERIODISTA SVONKO CANO.....	27
	Tik tok.....	28
	Facebook.....	29
	Instagram	29
	Videos más Virales en la cuenta de Tik Tok.....	30
2.1.2	<i>Análisis e Interpretación de los Resultados de la Encuesta.....</i>	31
2.1.2.1	Técnica de Muestreo	31
2.1.3	<i>Resultados de la Observación:</i>	43
2.1.4	<i>Conclusiones y Recomendaciones</i>	44
2.1.4.1	Conclusiones	44
2.1.4.2	Recomendaciones.....	44
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....		46
ANEXOS.....		47

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura N° 1: Interfaz De Figma.	14
Figura N° 2: Bloque De Capaz Y Recursos.	15
Figura N° 3: Elementos Del Diseño.	16
Figura N° 4: Circulo Cromático.	24
Figura N° 5: Circulo Cromático: fríos, análogos y complementarios.	24
Figura N° 6: Pagina de Tik Tok de SvonkoCano.	28
Figura N° 7: Pagina de Facebook de SvonkoCano.	29
Figura N° 8: Pagina de Instagram de SvonkoCano.	29
Figura N° 9: Videos más Virales de Tik Tok.	30
Figura N° 10: La calle de los Bancos.	31

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N°1 ¿Qué edad tienes?	32
Tabla N°2 ¿Con que dispositivo utilizas más para acceder a internet?	33
Tabla N°3 ¿Qué redes sociales utilizas más?	33
Tabla N°4 Dispositivos móviles versus la Edad de las personas.	34
Tabla N° 5 ¿Con que frecuencia te informas (leer, ver videos o visitar) lugares históricos de la Ciudad Sucre?	36
Tabla N° 6 ¿Utilizas alguna aplicación móvil para conocer más de las culturas, historias y tradiciones de la ciudad de Sucre?	36
Tabla N° 7 ¿Te gustaría tener una aplicación móvil el cual te brinde información cultural audiovisual (imágenes y videos) de la ciudad de Sucre?	37
Tabla N° 8 ¿Crees que, con este tipo de aplicación móvil para la difusión de información cultural, las personas se interesen más por conocer la Ciudad de Sucre?	38
Tabla N°9 ¿Elija la forma de los botones que le agradan más para la aplicación móvil?	38
Tabla N° 10 ¿Elija que tipo de tipografía le agrada más para el diseño de la aplicación móvil?	39
Tabla N° 11 ¿Elija que tipo de documentos audiovisual le gustaría que tenga el diseño de la aplicación móvil?	39
Tabla N° 12 ¿Elija dos opciones de paletas de colores que le agrada más para el diseño de la aplicación móvil?	40
Tabla N° 13 ¿Conoce el trabajo que realiza el Periodista Svonko Cano sobre los reportajes históricos, culturales y tradicionales que publicas en sus redes sociales (Facebook, Tik Tok e Instagram)?	40
Tabla N° 14 ¿Cree que los reportajes que realiza el periodista Svonko Cano concientizan e inspira a conocer más de nuestra cultura, historias y costumbres?	41
Tabla N° 15 ¿Cree usted que debería haber más personajes investigadores que nos brinden este tipo de información cultural de nuestra ciudad?	41

Tabla N° 16 ¿Piensas que se está perdiendo el interés por conocer nuestra cultura, Historia y tradiciones de nuestra ciudad de Sucre por culturas extranjeras?	42
Tabla N° 17 Si el periodista tuviera una aplicación móvil, que tipo de información le gustaría encontrar:	42
Tabla N° 18 Guía de Observación heurístico.	43

INTRODUCCIÓN

1 ANTECEDENTES

Sucre es Patrimonio Cultural de la Humanidad de la UNESCO, debido a su rica historia colonial y republicana, lo que es muy presente en la arquitectura del centro histórico de la ciudad. La ciudad es reconocida por la integración de la cultura española y europea con la indígena prehispánica.

Sucre está a 2.750 metros sobre el nivel del mar, en el flanco oriental de los Andes y exactamente en la división entre las cuencas de los ríos Amazonas y Río de La Plata. Tiene un clima agradable, con una temperatura promedio durante todo el año de 21° C.

El paisaje montañoso ofrece una variedad de excursiones a pie, bicicleta o motorizadas, de liviana a pesada. Pueden visitar varios sitios con huellas de dinosaurios (incluyendo la colección más grande del mundo), pinturas rupestres, con bosques, un cráter de meteorito, el Parque Nacional El Palmar, entre muchos otros. Y en todas partes, siempre es fácil el contacto directo con las culturas de Jalq'a y Tarabuco.

Se trata de promover la investigación histórica, tradicional y puesta en valor del patrimonio histórico cultural de la ciudad de Sucre con la difusión de reportajes, fotografías, videos envase a las investigaciones históricas y tradicionales del periodista Svonko Cano y reconociendo la importancia de la educación y la sensibilización de la sociedad en general acerca de la relevancia del patrimonio histórico y cultural, para que se valore, se respete, y se comprenda su relevancia para el presente y el futuro.

Desde la revolución de la era digital fueron llegando al mercado diversos productos tecnológicos, entre ellos el teléfono móvil. Estos tenían la capacidad de ayudarnos en diferentes tareas como la comunicación. Más adelante evolucionarían para llegar a ser

smartphones que llegaron junto a aplicaciones móviles que harían al aparato completamente imprescindible para todos.

Las aplicaciones móviles ya no son una tecnología de pocos o una tendencia que las organizaciones deban explorar algún día. Actualmente, son una herramienta de vital importancia que los consumidores necesitan y esperan para personalizar y mejorar su experiencia de compra o sus tareas en las empresas.

Una aplicación móvil puede hacer que la experiencia de compra de un usuario sea mucho mejor que en un sitio web o, incluso, que en un punto de venta gracias a la personalización de la plataforma.

Así mismo, la reducción de costos es una realidad cuando hablamos de soluciones tecnológicas; ya que éstas pueden actualizar su contenido (precio, producto, especificaciones, etcétera) instantáneamente y prácticamente sin generar costo alguno, llegando a todos los usuarios que tengan instalada la aplicación. (www.espacios.media)

1.1 JUSTIFICACION

1.1.1 Utilidad Practica

En el presente trabajo de investigación al proponer los diseños gráficos de la aplicación se tendrá un impacto social en la parte de cultural de las personas no solo a nivel local sino nacional porque tendrán a la mano una serie de reportajes reales de la ciudad de sucre.

Sucre es una ciudad que tiene mucha actividad cultural, pero la difusión no siempre se da de manera correcta. Hay lugares con bastante cultura, histórica, y tradición estas no se dan a conocer porque la gente no tiene información accesible para poder visitar.

Con la propuesta de la aplicación móvil se quiere llegar a que las personas conozcan nuestra ciudad y de esta manera incentivas a muchos personajes a que valores nuestra cultura y la puedan dar a conoces a nivel internacional, con lo reportajes de los pocos investigadores se destaca la labor ardua que realiza el periodista sobre los reportajes de nuestra ciudad.

1.1.2 Relevancia social

Actualmente, podemos decir que todo lo que realizamos en el día está respaldado por la tecnología. Los móviles han cobrado una gran importancia en nuestra vida y con ellos, han llegado las Apps móviles, que nos ayudan a tener cualquier servicio a mano sin necesidad de salir de casa. Con las aplicaciones móviles se propone como herramientas de información, se han transformado en el principal conducto de comunicación de la sociedad, obteniendo el primer lugar en versatilidad y eficiencia al momento de obtener información importante y fidedigna a cualquier hora del día o de la noche y tener al usuario actualizado de cualquier tema que este disponga.

Esta era digital gira en torno a la difusión de la información, a través de las nuevas tecnologías e internet, que conduce a cambios y transformaciones de la sociedad, que suponen una verdadera revolución tecnológica que transforma de manera clara y profunda los hábitos, las costumbres y el estilo de vida de muchas personas para crear una nueva cultura “la cultura digital”.

2 SITUACION PROBLEMICA

Se han observado los siguientes problemas:

- Sucre fue declarada ciudad Patrimonio Cultural de la Humanidad por los que requiere muchos profesionales que difundan la riqueza cultural.

- No se aprovecha las nuevas herramientas tecnológicas para poder dar a conocer tanta información, tampoco se tiene una aplicación móvil con el cual dar a conocer nuestras culturas e historias.
- En la ciudad no se tiene muchos personajes que se dediquen exclusivamente a poder brindar reportajes con un gran valor histórico, es por esa razón que nos enfocamos en el trabajo que realiza el periodista Svonko Cano sobre las publicaciones que realiza en sus redes sociales y poder compartir mediante una aplicación móvil a la población en general y así difundir de manera exclusiva todos los documentales que él publica
- Se está perdiendo el interés de la población de conocer sobre la nuestra cultura ancestral por las nuevas costumbres del exterior.

3 FORMULACION DEL PROBLEMA DE INVESTIGACION

¿Puede el diseño de una aplicación móvil optimizar la difusión de la investigación histórica y tradicional de la Ciudad de Sucre que realiza el Periodista Svonko Cano?

4 OBJETIVOS

4.1 Objetivo General

Diseñar una aplicación móvil para la difusión de la investigación histórica y tradicional de la ciudad de Sucre realizada por el Periodista Svonko Cano

5 Objetivos Específicos

- Fundamentar los principios teóricos, estándares, principios de diseño en los cuales se fundamenta la presente investigación.
- Definir y aplicar los métodos e instrumentos para la recolección y análisis de datos del objeto de investigación
- Recolectar información de las redes sociales de investigaciones realizadas por el periodista

- Realizar el diseño de la aplicación móvil exclusivo para la difusión de los documentales y reportajes de investigaciones históricas y tradicionales de Sucre.

6 DISEÑO METODOLOGICO

6.1 Tipo de Investigación

La presente investigación tiene un **enfoque** Mixto y es de tipo Descriptivo;

El enfoque mixto permitirá la estructuración, recopilación y análisis de datos obtenidos de distintas fuentes, lo que implica el uso de herramientas informáticas, estadísticas, y matemáticas para obtener resultados. Es concluyente en su propósito ya que trata de cuantificar el problema y entender qué tan generalizado está mediante la búsqueda de resultados proyectables a una población mayor. (David Alan Neill, 2018).

6.2 Métodos

6.2.1 Análisis histórico y lógico

Método lógico: Consiste en inferir de la semejanza de algunas características entre dos objetos, la probabilidad de que las características restantes sean también semejantes. Los razonamientos analógicos no son siempre válidos.

El método histórico: Está vinculado al conocimiento de las distintas etapas de los objetos en su sucesión cronológica, para conocer la evolución y desarrollo del objeto o fenómeno de investigación se hace necesario revelar su historia, las etapas principales de su desenvolvimiento y las conexiones históricas fundamentales.

6.2.2 Inducción deducción

El método inductivo-deductivo consiste en la determinación de las características o enunciados de la realidad particular que se investiga por derivación o consecuencia de las características o enunciados contenidos en proposiciones o leyes científicas de carácter general formuladas previamente.

6.2.3 Análisis y síntesis

El análisis es una operación intelectual que posibilita descomponer mentalmente un todo complejo en sus partes y cualidades. El análisis permite la división mental del todo en sus múltiples relaciones y componentes.

La síntesis es la operación inversa, que establece mentalmente la unión entre las partes, previamente analizadas y posibilita descubrir relaciones y características generales entre los elementos de la realidad.

El análisis y la síntesis no existen independientemente uno del otro. En la realidad el análisis se produce mediante la síntesis: el análisis de los elementos de la situación problemática se realiza relacionando estos elementos entre sí y vinculándolos con la situación problema como un todo. A su vez la síntesis se produce sobre la base de los resultados alcanzados previamente por el análisis.

6.2.4 Observación:

La observación científica es el proceso más básico y fundamental de una investigación. Consiste en el examen directo de una realidad (una cosa, una conducta, etc.) tal y como se presenta de manera espontánea y tomar datos y analizarla. Para observar necesitamos tener criterios de estudio a los que llamaremos categorías, para intentar comprender y para poder describir lo que estamos viendo.

6.3 Técnicas

6.3.1 Encuesta:

Consisten en una recolección sistemática de información a una muestra representativa de un colectivo más amplio, por medio de un cuestionario pre-elaborado que contiene preguntas estandarizadas que intenta medir la distribución de dicho colectivo a través de varias características. La información recogida podrá emplearse en análisis cuantitativos para identificar y conocer la magnitud de los problemas que se suponen o se conocen en forma parcial; también puede utilizarse para un análisis de correlación para probar hipótesis descriptivas (David Alan Neill, 2018).

6.3.2 Observación:

La técnica de observación es una técnica de investigación que consiste en observar personas, fenómenos, hechos, casos, objetos, acciones, comportamientos, eventos, situaciones y otros elementos observables, con el fin de obtener determinada información necesaria para una investigación

6.3.3 Instrumentos

Con que cuestionario y guía de observación

CAPITULO I

1.1 MARCO TEÓRICO Y MARCO CONCEPTUAL

1.1.1 Aplicaciones Móviles

Una aplicación móvil según, Cuello y Vittone (2013), es un programa descargable y usable en smartphones o algún otro aparato con acceso a wifi. Al nivel de programación, existen varias formas de desarrollar una App, donde cada una cuenta con distintas características y limitaciones.

El autor Montero (2015) nombra las categorías de aplicaciones móviles según sus características: Entretenimiento, Creación, Educativas e informativas

Respecto a las categorías mencionadas la propuesta de diseño planteada para la aplicación será de tipo educativa e informativa, ya que tiene como fin ser transmisores de conocimientos y recurso como medio de acceso al contenido, por este motivo son fundamentales la legibilidad y facilidad en la navegación.

1.1.2 Experiencia de Usuario

Autores como Jesse James Garet hablan del diseño de la experiencia de usuario como la etapa de desarrollo de una web que estudia, no como el producto funciona, sino como funciona cuando un usuario entra en contacto con él. Él propone cinco etapas: la estrategia, donde se narran las necesidades y objetivos; el alcance o contexto, que es la especificación de características técnicas y elementos de contenido requeridos; la estructura, encargada de la articulación del contenido y la interacción entre los elementos; el esquema, donde se define la presentación del contenido; y la superficie o el diseño visual¹⁵. Puesto que ya se ha presentado el contexto y los objetivos, este apartado hablará sobre la estructura y el esquema de la web. (Juan Pedro Barba Soler 2013).

1.1.3 ¿Para qué sirve la Experiencia Usuario?

El uso de la palabra "diseño" al lado de UX hace referencia al tipo de trabajo que se hace en esta disciplina. No se trata del diseño gráfico en sí, sino de usar un conjunto de habilidades diferentes entre sí para "diseñar" una nueva experiencia del usuario de alguna interfaz que contempla 3 aspectos principales:

La usabilidad: es la funcionalidad misma, la que permite que un producto cumpla el objetivo para el que fue creado sin problemas.

Accesibilidad: se refiere a qué tan fácil resulta para el usuario entender el producto.

La Interacción entre usuario y producto: esto viene desde los tiempos de la Revolución Industrial y va desde lo técnico a lo más emocional, sobre cómo el usuario percibe el producto.

Además, el UX Design, como actividad en nuestros días, abarca diferentes prácticas para cumplir con los 3 aspectos anteriormente mencionados basándose en los siguientes puntos:

- La investigación del usuario.
- Las pruebas de usabilidad.
- Arquitectura de la información.
- Diseño de la interacción.
- Estrategia del contenido.
- Diseño visual.
- Recolección de datos (análisis de indicadores).

1.1.4 Interfaz de Usuario

La finalidad de la interfaz es orientar al usuario a lo largo de la navegación, permitiendo una interacción intuitiva y eficiente. Se compone tanto por el menú de navegación como por el resto de elementos que interactúan con el usuario permitiéndole desplazarse por el sitio web y cumplir las acciones que sean necesarias. (Juan Pedro Barba Soler 2013)

El diseño de interfaz de usuario es lo que se usa para interactuar con un producto o servicio, mientras que el UX se preocupa por cómo se siente esa interacción.

Este diseño de interfaz, o también llamado la ingeniería de la interfaz, es utilizado para las aplicaciones, software, sitios web y smartphones con un enfoque en la experiencia de usuario e interacción.

Sus componentes principales son:

- Diseño de interacción
- Guías de interacción
- Diseño de elementos
- Diseño visual
- Guía de estilo

1.1.5 Diferencia entre El Diseño UX/UI

El UX/UI son dos disciplinas muy diferentes que funcionan en armonía. El diseño UI y el diseño UX implican habilidades distintas, pero son una parte integral del éxito de un proyecto digital.

Un diseño hermoso no puede tener una interfaz torpe y confusa para navegar, y una buena experiencia de usuario puede verse afectada por un mal diseño de la interfaz visual que convierte la experiencia de la aplicación en algo desagradable.

Los diseños UX y UI deben ejecutarse sin problemas y estar siempre alineados con las expectativas de los usuarios para crear una excelente interfaz / experiencia de usuario.

1.1.6 Figma funciona en cualquier plataforma

Figma funciona en cualquier sistema operativo que ejecute un navegador web. Macs, PCs con Windows, máquinas con Linux e incluso Chromebooks pueden utilizarse con Figma. Es la única herramienta de diseño de su tipo que hace esto, todos pueden seguir compartiendo, abriendo y editando archivos de Figma.

En muchas empresas, los diseñadores utilizan Macs y los desarrolladores, PCs con Windows. Figma ayuda a unir a estos grupos. La naturaleza universal de Figma también evita la molestia del PNG (donde las imágenes actualizadas van de un lado a otro entre las disciplinas del equipo de diseño). En Figma, no es necesario un mecanismo mediador para que el trabajo de diseño esté disponible para todos.

1.1.7 Herramientas de diseño: Figma

Figma es más que una simple herramienta de diseño; es una plataforma de colaboración que les permite a los equipos trabajar de manera eficiente y coordinada. Sus características clave son:

- Edición en tiempo real: Varias personas pueden editar el mismo diseño simultáneamente, lo que facilita la colaboración en proyectos complejos.
- Acceso desde cualquier lugar: Figma es una aplicación web, lo que significa que puedes trabajar desde tu navegador sin importar dónde te encuentres.
- Prototipado interactivo: Figma permite crear prototipos de alta fidelidad con interacciones para probar la experiencia del usuario antes de la implementación.
- Integración con herramientas de desarrollo: Puedes conectar Figma con herramientas de desarrollo para una transición más fluida del diseño al código.

1.1.7.1 Diseño de aplicaciones móviles en Figma

Veamos el paso a paso para el diseño de aplicaciones móviles en Figma:

1.1.7.2 Creación de archivos Figma:

El primer paso en el diseño de aplicaciones móviles en Figma es crear un archivo de Figma para tu proyecto de aplicación móvil. Puedes optar por comenzar desde cero o utilizar una plantilla predefinida para acelerar el proceso. En Figma, encontrarás una amplia gama de recursos y kits de interfaz de usuario (UI) diseñados específicamente para aplicaciones móviles.

Sistema de diseño:

Para garantizar la coherencia en tu diseño de aplicaciones móviles en Figma, es fundamental establecer un sistema de diseño sólido en Figma. Esto incluye definir paletas de colores, tipografía, componentes reutilizables y reglas de alineación. Figma facilita la creación y gestión de un sistema de diseño cohesivo para tus proyectos.

Diseño de interfaz de usuario:

El corazón de tu aplicación móvil radica en su interfaz de usuario. En Figma, puedes hacer el diseño de aplicaciones móviles en Figma al diseñar cada pantalla y elemento de la interfaz de usuario de manera intuitiva. Utiliza las herramientas de diseño de Figma para crear botones, iconos, menús y cualquier otro elemento que forme parte de tu aplicación.

Colaboración eficiente:

Una de las ventajas más destacadas de Figma es su capacidad para la colaboración en tiempo real. Para el diseño de aplicaciones móviles en Figma puedes invitar a tus compañeros de equipo, incluyendo desarrolladores, a revisar y comentar directamente en tus diseños. Esto agiliza la retroalimentación y asegura que todos estén en la misma página.

1.1.7.3 De Figma a aplicación móvil

Una vez que hayas diseñado y perfeccionado tu aplicación móvil en Figma, llega el momento emocionante de llevar tu visión a la realidad. A continuación, se describen los pasos para convertir tus diseños en una aplicación móvil funcional:

Exportación de archivos de diseño:

Figma te permite exportar fácilmente tus diseños en diferentes formatos, como PNG, SVG y JPG. Esto es útil para compartir bocetos y diseños con desarrolladores y otros miembros del equipo. Puedes seleccionar los elementos específicos que deseas exportar y personalizar los ajustes según tus necesidades.

Colaboración con desarrolladores:

Invita a tus desarrolladores a colaborar en Figma o proporciona los archivos exportados para que puedan comenzar a trabajar en la implementación de la aplicación móvil. Figma también ofrece complementos que facilitan la generación de código CSS y assets, lo que agiliza aún más el proceso de desarrollo.

Pruebas y refinamiento:

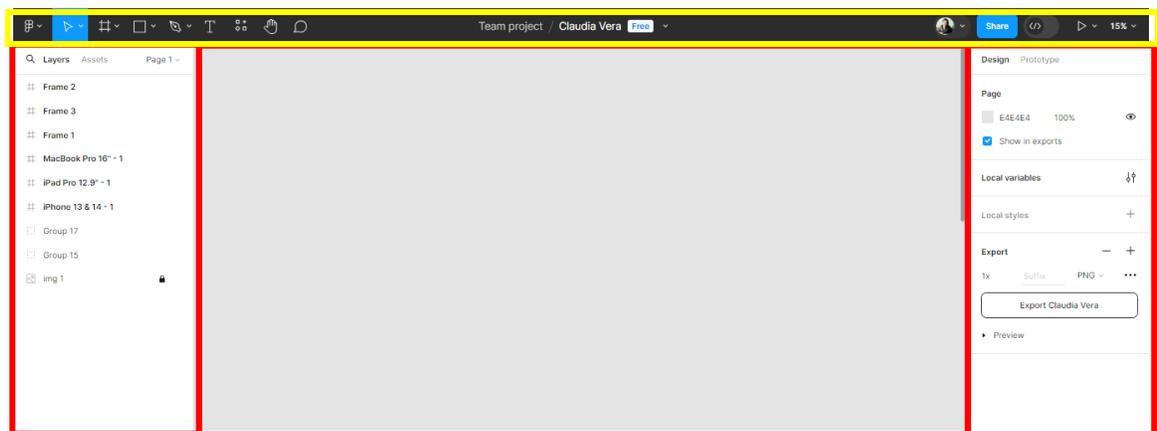
A medida que la aplicación móvil toma forma, realiza pruebas exhaustivas para identificar posibles problemas de usabilidad y diseño. Figma permite realizar prototipos interactivos que facilitan la simulación de la experiencia del usuario antes de la implementación. Esto te brinda la oportunidad de realizar ajustes y mejoras según sea necesario.

1.1.7.4 Interfaz de Figma

La interfaz de Figma La interfaz de Figma se divide en un menú superior con varios accesos directos y tres grandes bloques. En el menú superior encontramos un primer icono con forma de hamburguesa que esconde todas las opciones del programa y, a

continuación, las herramientas de cursor, frames, formas, pluma, texto y comentarios. En la parte central del menú superior tenemos el nombre del documento. Finalmente, en la parte derecha los atajos para compartir y ejecutar el prototipo. En cuanto a los tres bloques principales, en la parte izquierda encontramos las capas (concepto similar al de Photoshop) y los recursos (iconos, imágenes, etc.). La parte central es el área de trabajo, donde iremos diseñando el prototipo. En la columna derecha encontramos las opciones específicas del elemento que tengamos seleccionado. Por ejemplo, si tenemos seleccionado un bloque de texto, podremos editar la fuente, el tamaño, etc.

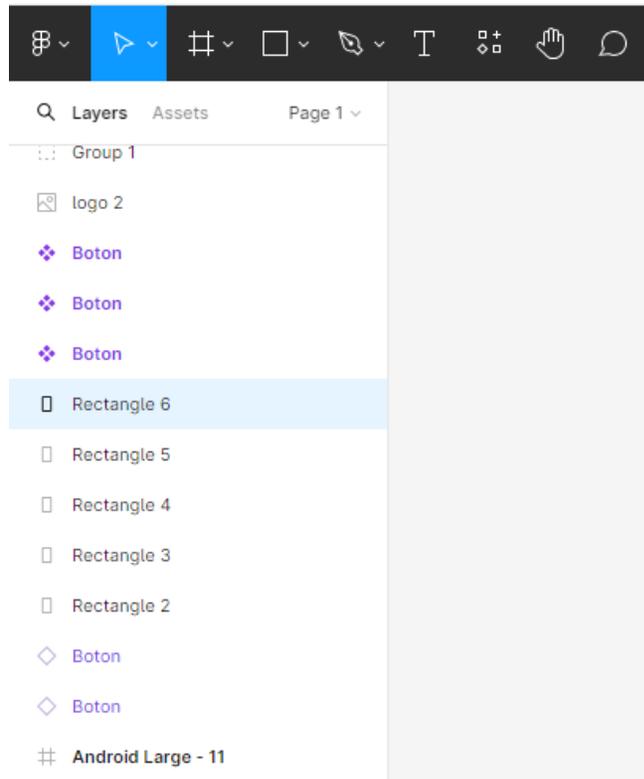
Figura N° 1: Interfaz de Figma.



Fuente: Elaboración Propia, en base a Figma

En la pestaña Layers (capas) irán apareciendo los diferentes elementos que añadamos a la interfaz (texto, formas, iconos, imágenes, elementos interactivos...) que podremos ir agrupando en diferentes capas para trabajar de forma ordenada. Las capas se pueden activar o desactivar mediante el ojo situado en la parte derecha del nombre de la capa. También las podemos bloquear para evitar modificarlas sin querer, pulsando sobre el candado de la capa en cuestión.

Figura N° 2: Bloque de capas y recursos.



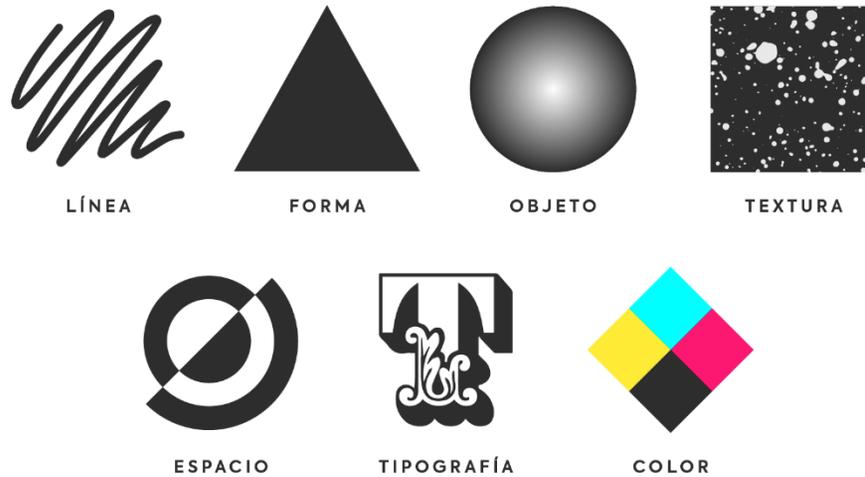
Fuente: Elaboración Propia, en base a Figma

1.1.7.5 Elementos del Diseño

Los elementos visuales que vamos a combinar para crear en diseño gráfico son: la Línea, la Forma, el Objeto, el Espacio, la Tipografía, la Textura y el Color.

Haremos uso de cualquiera de estos elementos visuales del diseño dentro de nuestro lienzo digital buscando comunicar una idea o significado.

Figura N° 3: Elementos del Diseño.



Fuente: Elaboración Propia, en base a Jaime P. Llasera, 2020.

Línea

La línea es el elemento visual básico de todo grafismo, que no deja de ser una sucesión de puntos, conectando la trayectoria de un punto a otro. Cuando trabajamos con líneas debemos prestar atención a cualidades como el grosor, el color, la textura y el estilo. Estas cualidades pueden tener un gran impacto en cómo se percibe tu diseño, así que debemos tenerlas bien controladas.

Forma

Una forma es un espacio cerrado y plano, limitado a dos dimensiones, que se mide por anchura y altura. Podemos hablar de dos grupos diferentes de formas de la imagen:

Dentro de las formas Geométricas podemos englobar todas las figuras que aprendimos en nuestras clases de matemáticas y que pueden dibujarse con ayuda de una regla o un compás: triángulos, cuadrados, círculos, etc.

Y luego estarían las formas Orgánicas: que son formas más libres, y que se asemejan a las que podemos encontrar en la naturaleza, como puede ser la forma de una hoja. Las formas orgánicas son formas que se dibujan mejor a mano alzada.

El Objeto

Cuando una forma adquiere propiedades tridimensionales, pasamos a denominarla Objeto. Para poder crear la ilusión de profundidad y realzar el volumen de un objeto, hacemos uso de la luz, la sombra y la perspectiva. Básicamente son los equivalentes de las formas pero con características tridimensionales. Los objetos se miden por su anchura, altura y profundidad.

Como las formas, los objetos también pueden dividirse en objetos geométricos y objetos orgánicos. Los objetos geométricos son aquellos que parecen realizados por la mano del hombre, una vez más evocando orden y control. Los orgánicos, en cambio, son objetos que se asemejan más a los realizados de forma natural.

Textura

La textura es la cualidad física de una superficie y hace referencia al tacto de un objeto. Ahora, en diseño gráfico está claro que no podemos realmente sentir un objeto, pero a través de la textura sí podemos plasmar la ilusión del tacto.

Las texturas pueden crearse mediante el uso de patrones o repetición de imágenes y a través de la textura podemos conseguir que objetos planos luzcan realistas y tridimensionales. Las texturas pueden estar presentes en muchísimos recursos, como en tipografías o pinceles, además de contribuir a dar profundidad a nuestras formas. Pero un consejo, procura no abusar de este recurso, ya que mucha textura puede sobrecargar tu diseño con facilidad.

Espacio

El espacio es la distancia o área alrededor o entre los elementos de nuestro diseño. Al trabajar en un diseño, considera no sólo los elementos visuales que vas a incorporar (como las imágenes, tipografías, formas...), sino también cómo vas ordenarlos y agruparlos dentro la composición.

Podemos encontrar dos tipos de espacio: Espacio Positivo y Espacio Negativo.

Dentro del espacio positivo, se incluyen las formas de los objetos, o donde recaiga principalmente la atención del diseño.

El espacio negativo, en cambio, es la parte del diseño que no está ahí, el resto del espacio que está entre los elementos. El espacio negativo puede llegar a ser igual de crucial para un diseño que el espacio positivo, porque enmarca y contiene la composición.

Tipografía

La tipografía es uno de los elementos visuales más usados en diseño gráfico. Es una de las formas más directas de comunicar visualmente, con titulares o párrafos.

Si analizamos un carácter tipográfico comprobaremos que está formado por la combinación de formas geométricas y orgánicas, que resultan en una nueva forma. Todas las características de las tipografías pueden descomponerse y sintetizarse en lo que se conoce como anatomía tipográfica. El tipo de formas que se incluyen en la anatomía de los caracteres es lo que otorga a la tipografía su propio estilo y aspecto. Pueden ser rudas y rectas, como las que encontraríamos en una tipografía SLAB SERIF, o más orgánicas y armoniosas, como las que podemos encontrar en una SERIF.

Color

Es uno de los recursos con mayor impacto en la estética y atractivo de una interfaz, ya que destaca y organiza los elementos para decodificar la información.

Pero si se utiliza de manera incorrecta, ya sea por el número de colores utilizados o el mal uso de contrastes puede ocasionar graves problemas de usabilidad (Montero, 2015). Sin embargo, el color es una herramienta vital, ya que abarca su uso en encabezados, textos, botones, y demás elementos que conforman la interfaz. La idea es crear un sistema cromático con uso consistente, consiente y vinculado al contacto y rubro donde se aplica, ya que, es lo que se llena de significado para el usuario. Según lo expuesto, el color no tiene una función exclusivamente estética, sino que también tiene una función comunicacional. Además de la importancia de elegir correctamente el sistema cromático que abarcará la totalidad de la interfaz. (Jaime P. Llasera, 2020).

1.1.8 Cultura Marxista

La definición marxista de cultura ha venido considerándola como "el conjunto de los valores materiales y espirituales acumulados por el hombre en el proceso de su práctica histórico-social". Es evidente que una generalización tan amplia, no obstante destacar el carácter histórico de la cultura, no logra delimitar ni el radio de acción ni las características esenciales de este fenómeno. De ahí que algunos autores marxistas contemporáneos hayan tratado de precisar esta definición. Chesnokov es uno de ellos, para quien "la cultura, en oposición a lo dado por la naturaleza, abarca la esfera de lo que es obra del hombre". La cultura comprendería todos los aspectos de la vida de la sociedad, "desde la producción hasta las formas ideológicas inclusive. Es tan polifacética como la vida social".

Sin embargo, no debe interpretarse lo expuesto como que "todo lo que no es propio de la naturaleza, todo lo social, atañe a la cultura", puesto que, como señala Chesnokov, "la cultura coincidirá simplemente con lo social", lo cual no es exacto, "la cultura no se identifica con la sociedad, sino que se la considera como un producto de la actividad por ésta desarrollada". (José Ron 1977)

1.1.9 La Concepción Actual de Cultura

Entre los más recientes conceptos de cultura figura en lugar destacado el del etnólogo francés Claude Lévi-Strauss, quien a través de sus análisis teóricos y de sus investigaciones en grupos indígenas de nuestra América Latina, ha realizado significativos aportes al empeño de definir la cultura con bases científicas, sobre todo, en lo concerniente a afirmar la peculiaridad de las culturas y a negar el etnocentrismo como punto de partida para la definición cultural.

Este investigador subraya que la escritura constituye una de las adquisiciones culturales de mayor envergadura. En efecto, manifiesta que la aparición de la escritura en el Mediterráneo Oriental entre el III y IV milenios antes de nuestra era, estuvo vinculada "con la constitución de sociedades jerarquizadas, de sociedades que se hallan constituidas por amos y esclavos, de sociedades que utilizan una determinada parte de su población para trabajos en provecho de la otra". Hace notar que los primeros usos de la escritura estuvieron destinados a satisfacer los requerimientos del poder constituido: "inventarios, catálogos, censos, leyes y mandatos; en todos los casos, ya se trate del control de los bienes materiales o del de los humanos, es una manifestación de poder de unos hombres sobre otros hombres y sobre sus riquezas". (José Ron 1977)

1.1.10 Historiografía

Historiografía es, en su acepción más simple, «escritura de la historia». E históricamente puede recoger la alusión a las diversas formas de escritura de la historia que se han sucedido desde la Antigüedad clásica. Se puede hablar de «historiografía griega», «china» o «positivista», por ejemplo, para señalar ciertas prácticas bien identificadas de escribir la historia en determinadas épocas, ámbitos culturales o tradiciones científicas. Historiografía sería la actividad y el producto de la actividad de los historiadores y

también la disciplina intelectual y académica constituida por ellos. (Julio Arostegui Sanchez 1995)

1.1.11 Sociedad e Historia

La historia es algo que caracteriza a todo ser humano, a todo ser social, la investigación sobre la naturaleza de la historia es, igualmente, sobre la naturaleza de la sociedad. (Julio Arostegui Sanchez 1995)

1.1.12 Investigación histórica

La investigación histórica tiene carácter científico, porque para conocer su objeto de estudio lo realiza a través de reglas y procedimientos propios del método científico; es una disciplina Humanística ya que los historiadores analizan y registran los acontecimientos individuales y grupales de la sociedad, el papel que los individuos desempeñan en las instituciones y fundamentalmente el significado de los acontecimientos en el contexto donde surgieron.

El historiador inicia su investigación fundamentándose en una serie de preguntas hasta determinar cuándo, dónde, cómo y porqué ocurrieron los hechos, se apoya en el método heurístico para la localización y clasificación de los documentos, el hermenéutico para el análisis de las fuentes y producción del conocimiento y el deductivo-inductivo es la síntesis y reconstrucción de los sucesos del pasado. (Giannina Fusco 2009).

1.1.13 Cultura Tradicional

Cultura tradicional y tradición cultural contienen ambigüedades que se presentan a interpretación. Definiremos conceptos de cultura tradicional: según los países más

desarrollados, se hace referencia primero al patrimonio cultural material y luego al patrimonio cultural inmaterial.

El primero se refiere a las artes tradicionales, las artes clásicas, las artesanías, la arquitectura, incluyendo ruinas y sitios materiales. Incluyendo todos los tipos de símbolos espirituales que existen en forma física. el patrimonio cultural inmaterial abarca diversos festivales, música popular, y espectáculos tradicionales y habilidades manuales. Para algunos países, la cultura tradicional es a la vez base del valor del ser humano en tanto se convierte en la base de inspiración para nuevas creaciones artísticas. Ejemplo. - la arquitectura colonial, fue pauta en la arquitectura de Luís Barragán. Las llamadas culturas tradicionales se refieren a la imagen de un grupo social, normalmente asociado a pueblos originarios, que han ocupado el mismo territorio por una gran cantidad de generaciones. Aunque el medio natural siempre va estar transformado, en este caso de las culturas originales, hay una identificación con la naturaleza, como parte del espíritu. Ha esto se le llama cosmovisión.

Las culturas tradicionales, indígenas, de afro descendientes y de poblaciones migrantes en sus múltiples manifestaciones son parte relevante de la cultura y de la diversidad cultural liberoamericana, y constituyen un patrimonio fundamental para la humanidad.

A tal fin, corresponde: -

- Adoptar medidas para fomentar el desarrollo de estas culturas, y para garantizar la protección, preservación, transmisión;
- Promover los elementos artístico-tradicionales de estas culturas, el conocimiento de sus valores, técnicas, usos e innovaciones e impedir su apropiación indebida en perjuicio de las comunidades a las que pertenecen;
- Reconocer los orígenes de las manifestaciones culturales y el derecho a decidir sobre sus conocimientos, innovaciones y prácticas; -

- Garantizar las condiciones para que se haga efectivo el principio de justa remuneración y un reparto equitativo de los beneficios de la utilización de dichos conocimientos, innovaciones y prácticas

1.1.14 Teoría del Color

El mundo es de colores, donde hay luz, hay color. La percepción de la forma, profundidad o claroscuro está estrechamente ligada a la percepción de los colores.

El color es un atributo que percibimos de los objetos cuando hay luz. La luz es constituida por ondas electromagnéticas que se propagan a unos 300.000 kilómetros por segundo.

Esto significa que nuestros ojos reaccionan a la incidencia de la energía.

Las ondas forman, según su longitud de onda, distintos tipos de luz, como infrarroja, visible, ultravioleta o blanca. Las ondas visibles son aquellas cuya longitud de onda está comprendida entre los 380 y 770 nanómetros.

Los objetos devuelven la luz que no absorben hacia su entorno. Nuestro campo visual interpreta estas radiaciones electromagnéticas que el entorno emite o refleja, como la palabra el color. (manuelhigueras)

1.1.15 El Circulo Cromático

El ojo humano puede distinguir entre 10.000 colores. Se pueden además emplear tres dimensiones físicas del color para relacionar experiencias de percepción con propiedades materiales: saturación, brillantez y tono.

sirve para observar la organización básica y la interrelación de los colores. También lo podemos emplear como forma para hacer la selección de color que nos parezca adecuada a nuestro diseño. Podemos encontrar diversos círculos de color, pero el que aquí vemos está compuesto de 12 colores básicos. (manuelhigueras)

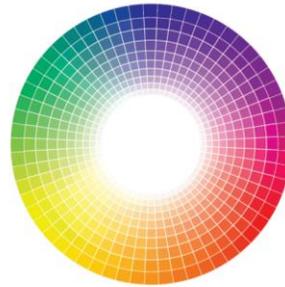
Dentro encontramos el negro, que se produce con mezcla de todos ellos.

En este círculo cromático podemos encontrar:

- colores primarios: rojo, azul y amarillo.
- secundarios: verde, violeta y naranja.

- y terciario: rojo violáceo, rojo anaranjado, amarillo anaranjado, amarillo verdoso, azul verdoso y azul violáceo.

Figura N° 4: Circulo Cromático

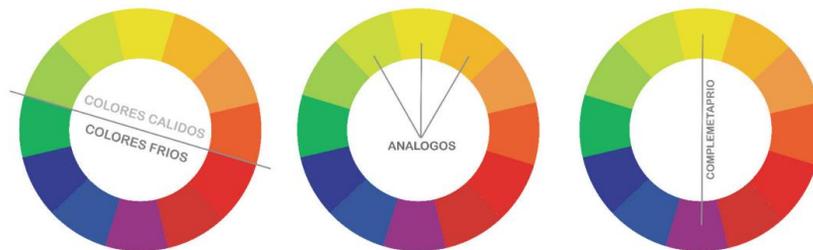


Fuente: manuelhiguera

1.1.16 Importancia del Círculo Cromático

El círculo cromático es el fundamento del estudio de los colores, porque podemos apreciar en síntesis todas las características cromáticas: los colores primarios, secundarios e intermedios, los colores complementarios, analógicos, los cálidos y fríos, el concepto de tonos y valores, etc. (manuelhiguera)

Figura N° 5: Circulo Cromático: fríos, análogos y complementarios



Fuente: manuelhiguera

1.1.17 Atomic Design

Debido a que comenzamos con un conjunto finito similar de bloques de construcción, podemos aplicar el mismo proceso que ocurre en el mundo natural para diseñar y desarrollar nuestras interfaces de usuario.

El diseño atómico es una metodología compuesta por cinco etapas distintas que trabajan juntas para crear sistemas de diseño de interfaces de una manera más deliberada y jerárquica.

Las cinco etapas del diseño atómico son:

1. Átomos
2. Moléculas
3. Organismos
4. Plantillas
5. Páginas

El diseño atómico no es un proceso lineal, sino más bien un modelo mental que nos ayude a pensar en nuestras interfaces de usuario como un todo cohesivo y una colección de partes al mismo tiempo.

Cada una de las cinco etapas juega un papel clave en la jerarquía de nuestros sistemas de diseño de interfaces. Vamos a sumergirnos en cada etapa con un poco más de detalle. (Brad Frost 2016)

1.2 MARCO CONTEXTUAL

1.2.1 Periodismo sobre Investigación Histórica y Tradicional

El periodismo de investigación comunica a los ciudadanos los asuntos de relevancia pública que algunas personas u organizaciones pretenden mantener en secreto. El intento

de explicar qué es el periodismo de investigación supone un debate tanto para los informadores que lo ejercen como para los expertos que defienden diferentes posturas a la hora de denominar qué es exactamente la investigación periodística. El conflicto surge en el momento de definir el periodismo de investigación como una especialización periodística o simplemente como periodismo bien realizado. (Stephane Fleury Marín, 2019)

El periodista de actualidad informa de noticias originadas por una persona o una organización que pretenden que las informaciones sean publicadas por los medios de comunicación; sin embargo, el investigador publica noticias elaboradas por él mismo al mostrar los acontecimientos sobre los que existe una voluntad de ocultación, cuyo conocimiento público podría desencadenar procesos informativos. (Rodríguez ,1994).

CAPITULO II

2 DIAGNOSTICO

Se conocerán las percepciones y experiencias de los usuarios sobre los reportajes culturales, históricos y tradicionales de la Ciudad de Sucre, así como la apreciación del diseño UX/UI de la aplicación móvil propuesta. En este capítulo se presentará un análisis detallado de los resultados obtenidos a través de las técnicas e instrumentos de investigación seleccionados previamente en la Introducción. Además, se proporcionarán conclusiones generales previo al diagnóstico realizado.

2.1 Presentación y Análisis de Resultados

2.1.1 Resultados del Análisis Documental Periodismo de investigación historia en

Sucre: PERIODISTA SVONKO CANO

Licenciado Svonko Cano Valenzuela nació el 10 de julio del 2000, estudio la carrera de Comunicación Social en la usfxch, actualmente trabaja en Radio Global como Periodista en despachos de exteriores, es chuquisaqueño dedicado a la prensa general y a la investigación histórica y tradicional. También es presidente del Barrio Santa Ana en Sucre y participo como panelista en la 1ra jornada de Cultura Constitucional “La literatura, derechos humanos, arte y cine”.

Utiliza las redes sociales para difundir los reportajes culturales, tradicionales de la ciudad de Sucre en Tik Tok con 18 mil seguidores, Facebook con 9.8 mil seguidores y Instagram con 1352 seguidores.

Tik tok

En la Red Social de Tik Tok se encuentra con la cuenta SvonkoCanoPeriodismo con 18 mil seguidores

Figura N° 6: Pagina de Tik Tok de SvonkoCano



Fuente: Elaboración Propia en base a su cuenta de tiktok

Facebook

En la cuenta de Facebook se encuentra habilitada con la cuenta “Svonko Cano - Periodismo” el cual cuenta con 9.8 mil seguidores.

Figura N° 7: Pagina de Facebook de SvonkoCano



Fuente: Elaboración Propia en base a su cuenta de Facebook

Instagram

En la Red social de Instagram se encuentra con 1352 seguidores.

Figura N° 8: Pagina de Instagram de SvonkoCano



Fuente: Elaboración Propia en base a su cuenta de Instagram

Videos más Virales en la cuenta de Tik Tok

Desde aproximadamente el año 2022 inicio publicando varios videos documentales cortos de reportajes históricos, tradicionales, culturales de la Ciudad de Sucre.

Figura N° 9: Videos más Virales de Tik Tok



Fuente: Elaboración Propia en base a su cuenta de Tik Tok

La calle de los Bancos (con 135.5 k de vistas)

Esta es la calle española en la ciudad de sucre, antiguamente conocida con el apelativo de la calle de las carnes porque acá abundaban las carnicerías donde se comercializaba carne de pollo de res, de pato de cordero, muy utilizadas para la gastronomía criolla.

Posteriormente la gente la bautizó popularmente como la calle de los bancos, porque varios bancos se fueron instalando en estas cuadras, a raíz de la fundación del primer banco de Bolivia cuya infraestructura fue diseñada por el arquitecto Antonio Campo Dobo Pagano, el 4 de marzo de 1872 fue cuando se fundó este banco cuyas primeras oficinas se instalaron en este lugar la calle fue de dominada en la segunda parte del siglo XIX como la calle argandoña urioeste.

Además, es menester recalcar que en una de las cuadras de la actual calle España nació la princesa de la glorieta, también es histórica esta calle porque tiempo atrás un 25 de mayo de 1860 falleció en esta calle doña Juana Azurduy de padilla cuyo domicilio también se ubicaba en esta histórica y antigua calle de la ciudad de sucre un tesoro chuquisaqueño.

Figura N° 10: La calle de los Bancos



Fuente: Elaboración Propia en base a su cuenta de Tik Tok de SvonkoCano

2.1.2 Análisis e Interpretación de los Resultados de la Encuesta

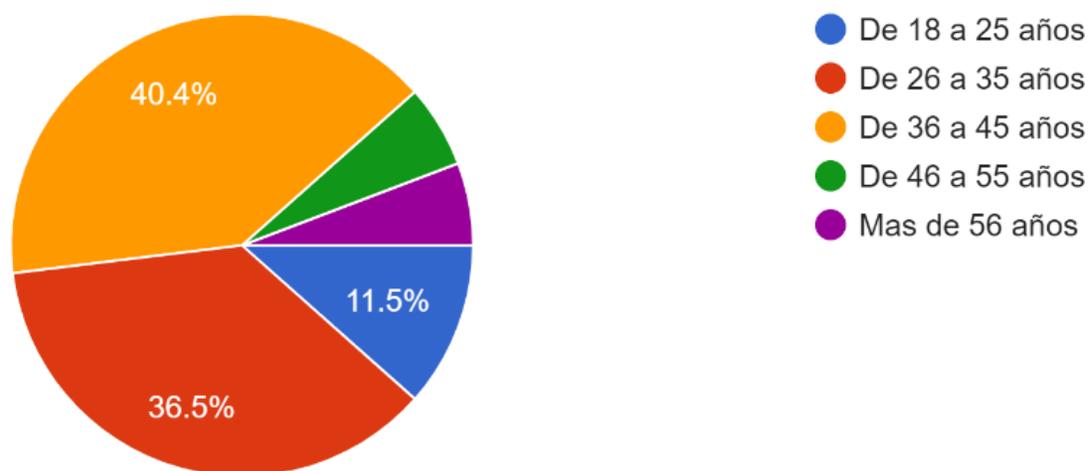
2.1.2.1 Técnica de Muestreo

El tamaño de la muestra es 52 personas se las eligió por **conveniencia** es una **técnica de muestreo no probabilística** donde las muestras de la población se seleccionan solo porque

están convenientemente disponibles para el investigador. Esta es una de las razones por las que los investigadores confían en el muestreo por conveniencia, que es la técnica de muestreo no probabilística más común, debido a su velocidad, costo-efectividad y facilidad de disponibilidad de la muestra.

La herramienta de cuestionario se trabajó bajo la muestra de 52 encuestas haciendo uso Google Forms, se realizó la encuesta a personas de diferentes rangos de edad. A continuación, se muestran los resultados de las Encuestas. (Ver Anexo No.1)

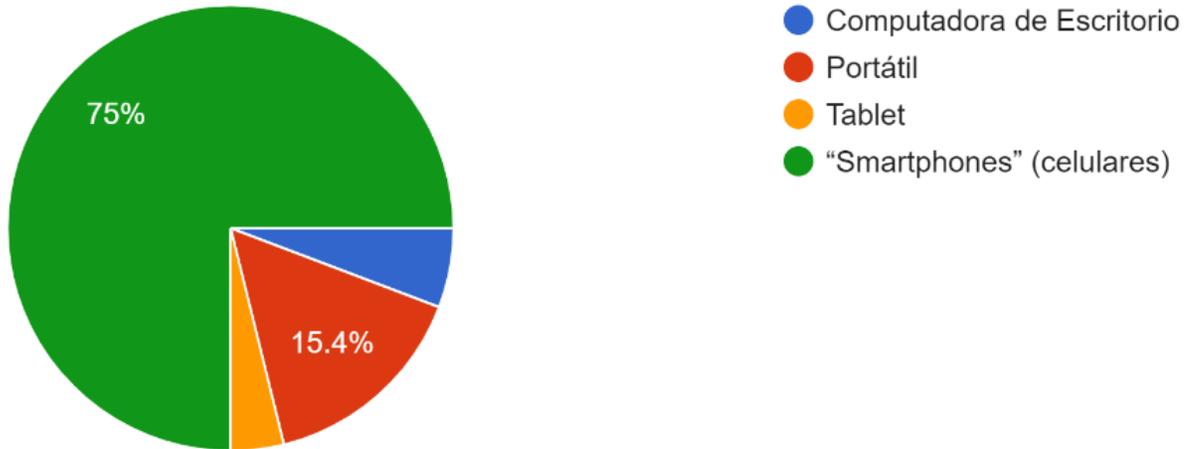
Tabla N°1 ¿Qué edad tienes?



Fuente: Elaboración Propia, en base a Google formularios

Interpretación: El mayor porcentaje es el 40.4% de las personas que se ha encuestado están el rango de edad de 36 a 45 años y el 5.8 % son mayores de 56 años, esta información nos da a conocer que la mayor cantidad de personas está en el rango de 36 a 45 años y 26 a 35 años de edad.

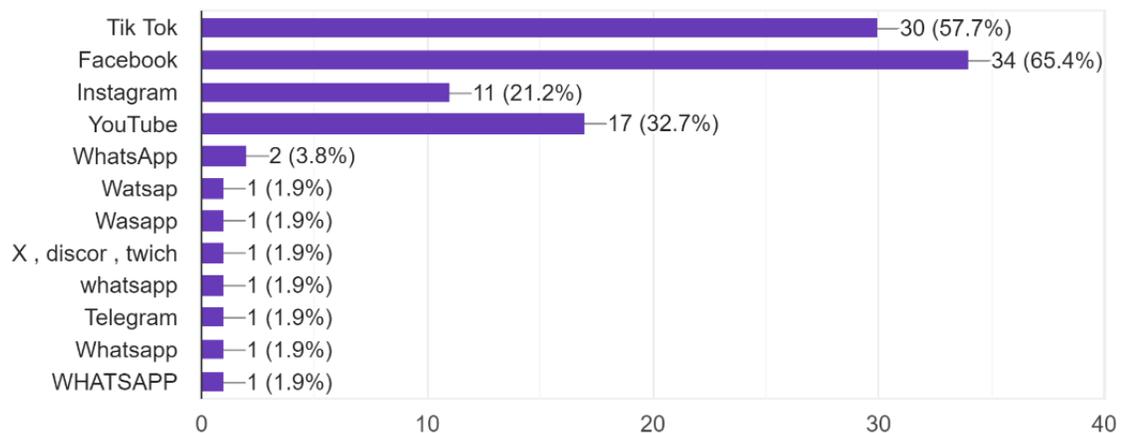
Tabla N°2 ¿Con que dispositivo utilizas más para acceder a internet?



Fuente: Elaboración Propia, en base a Google formularios

Interpretación: El dispositivo más utilizado con un 75 % de respuestas es el Smartphones (Celulares) con un total de 39 personas usan el celular inteligente para acceder a internet.

Tabla N°3 ¿Qué redes sociales utilizas más?



Fuente: Elaboración Propia, en base a Google formularios

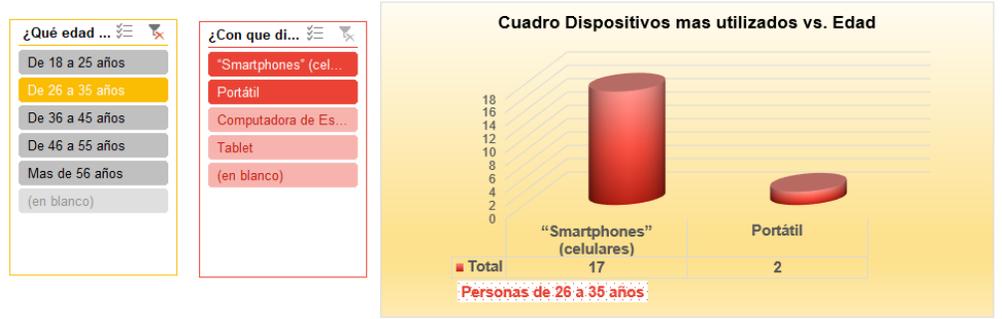
Interpretación: Las redes sociales más utilizadas son el Facebook con un 65.4 % un total de 34 personas indicaron que utilizan esa red social, seguido con un 57.7 de Tik Tok.

Tabla N°4 Dispositivos móviles versus la Edad de las personas

Personas de 18 a 24 años



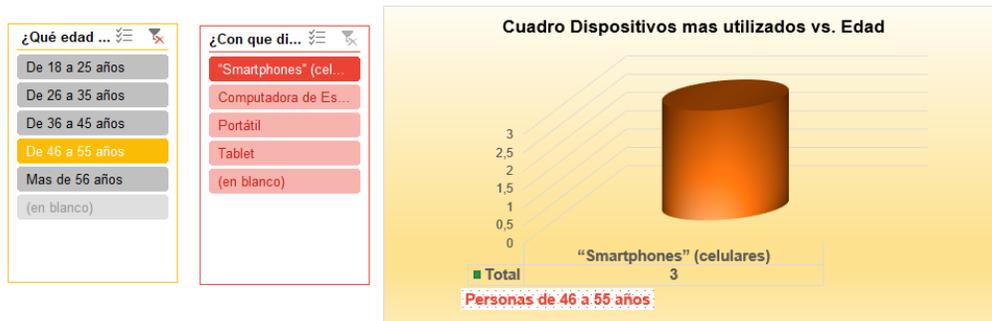
Personas de 26 a 35 años



Personas de 36 a 45 años



Personas de 46 a 55 años utilizan el Smartphones

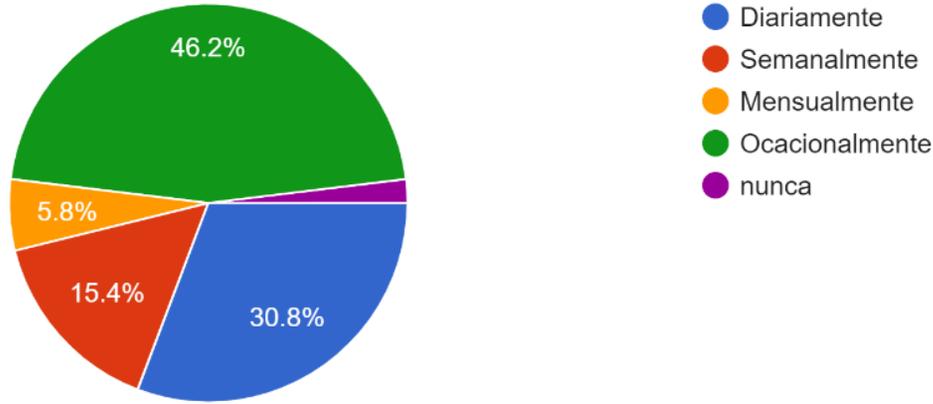


Personas más de 56 años Smartphones, portátil y tablet



Fuente: Elaboración Propia, en base a Excel

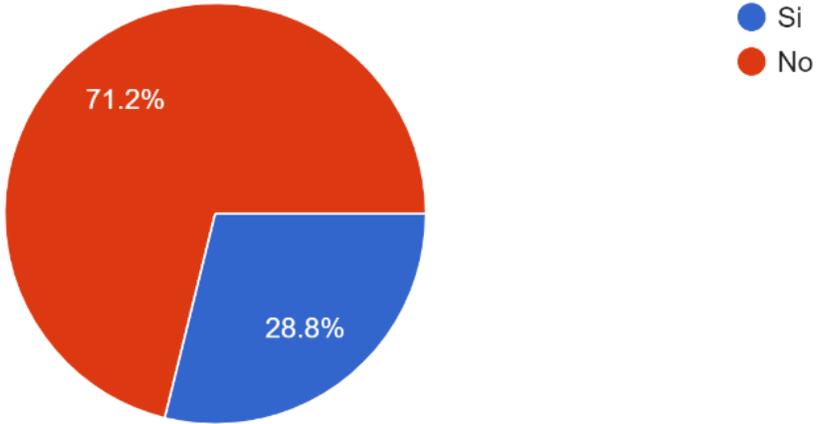
Tabla N° 5 ¿Con que frecuencia te informas (leer, ver videos o visitar) lugares históricos de la Ciudad Sucre?



Fuente: Elaboración Propia, en base a Google formularios

Interpretación: El 46.2 % de las personas encuestadas indican que se informan con unas frecuencias de **ocasionalmente** y un 30.8% lo hacen **diariamente**.

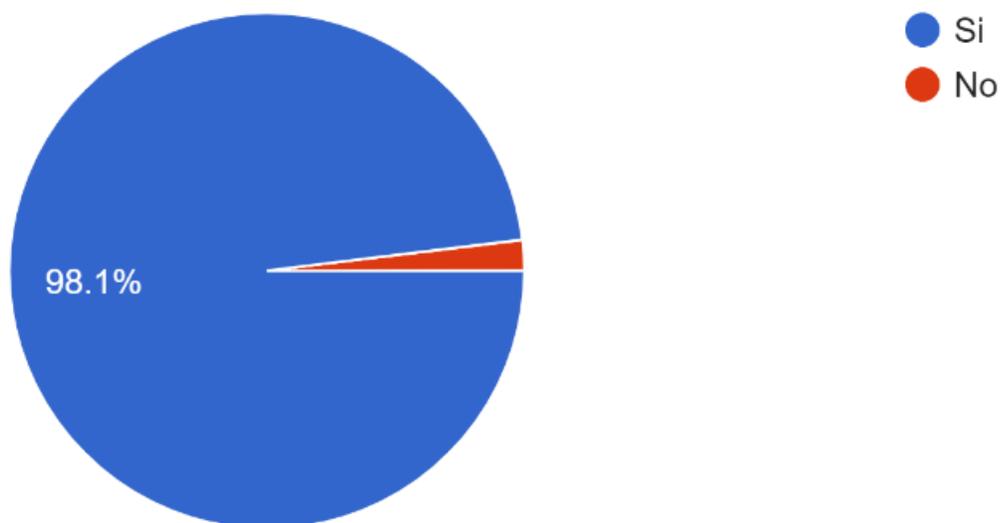
Tabla N° 6 ¿Utilizas alguna aplicación móvil para conocer más de las culturas, historias y tradiciones de la ciudad de Sucre?



Fuente: Elaboración Propia, en base a Google formularios

Interpretación: El 71.2% de las personas nos indica que no conocen ninguna aplicación móvil para culturizarse.

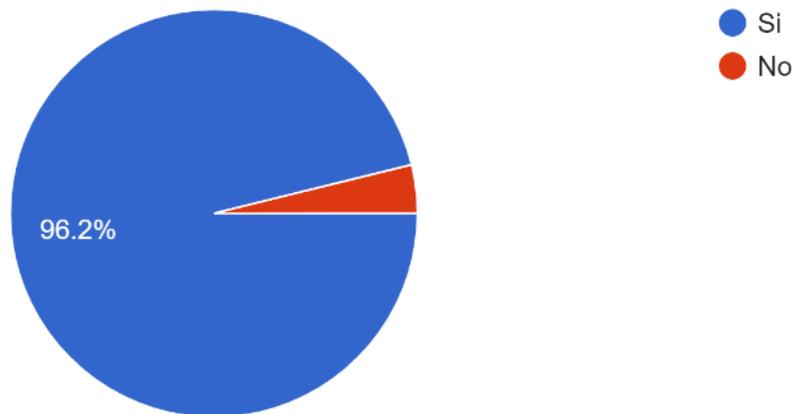
Tabla N° 7 ¿Te gustaría tener una aplicación móvil el cual te brinde información cultural audiovisual (imágenes y videos) de la ciudad de Sucre?



Fuente: Elaboración Propia, en base a Google formularios

Interpretación: El 98 % de las personas encuestadas nos indica que les gustaría tener la aplicación móvil para la difusión de información cultural.

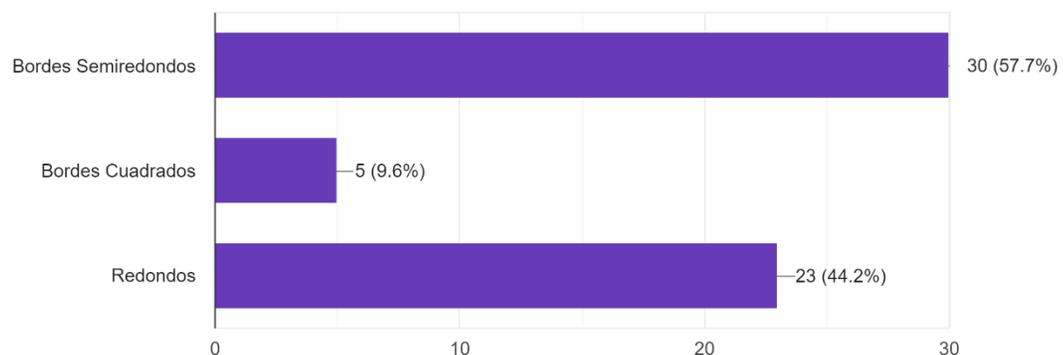
Tabla N° 8 ¿Crees que, con este tipo de aplicación móvil para la difusión de información cultural, las personas se interesen más por conocer la Ciudad de Sucre?



Fuente: Elaboración Propia, en base a Google formularios

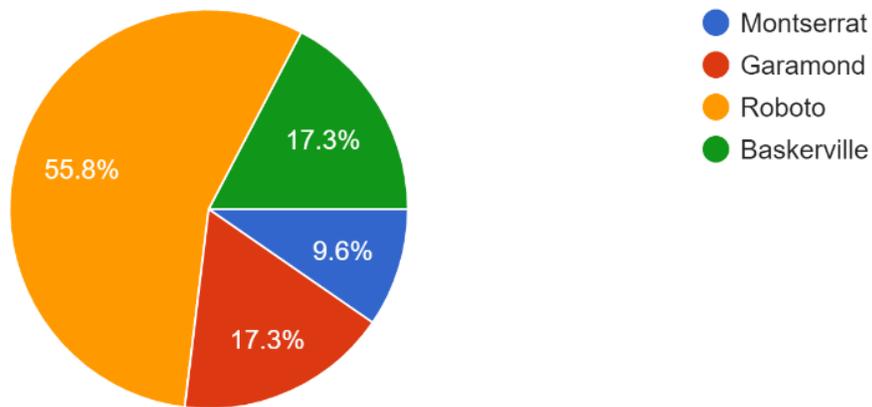
Interpretación: Mas del 96% de las personas les llama la atención de conocer más la Ciudad con este tipo de aplicación móvil.

Tabla N°9 ¿Elija la forma de los botones que le agradan más para la aplicación móvil?



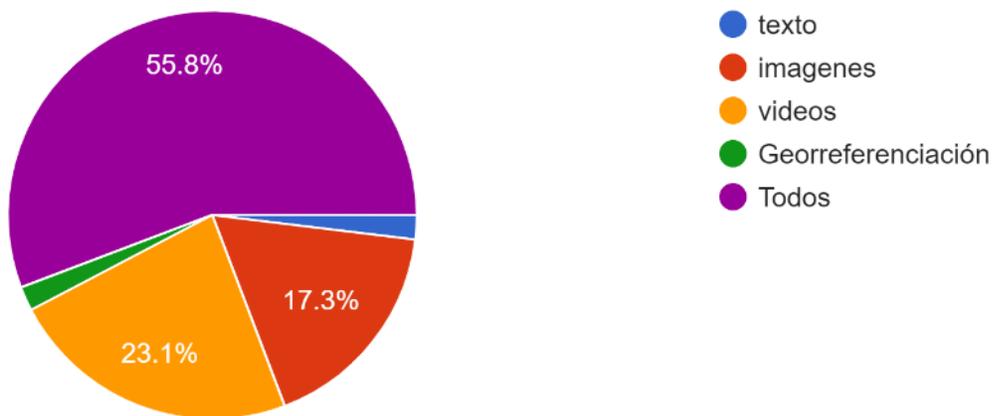
Fuente: Elaboración Propia, en base a Google formularios

Tabla N° 10 ¿Elija que tipo de tipografía le agrada más para el diseño de la aplicación móvil?



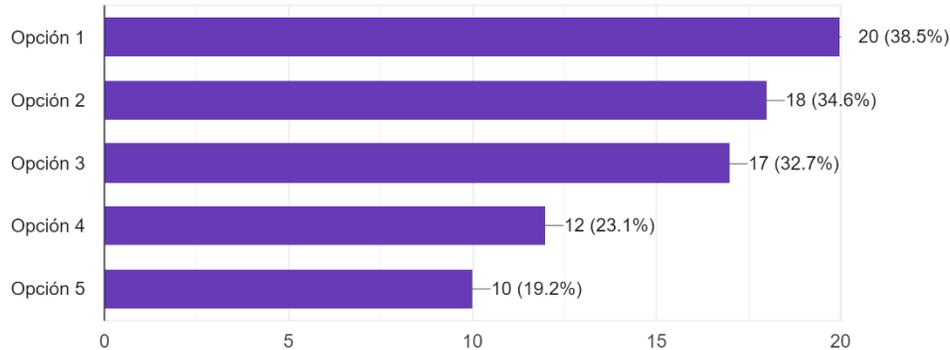
Fuente: Elaboración Propia, en base a Google formularios

Tabla N° 11 ¿Elija que tipo de documentos audiovisual le gustaría que tenga el diseño de la aplicación móvil?



Fuente: Elaboración Propia, en base a Google formularios

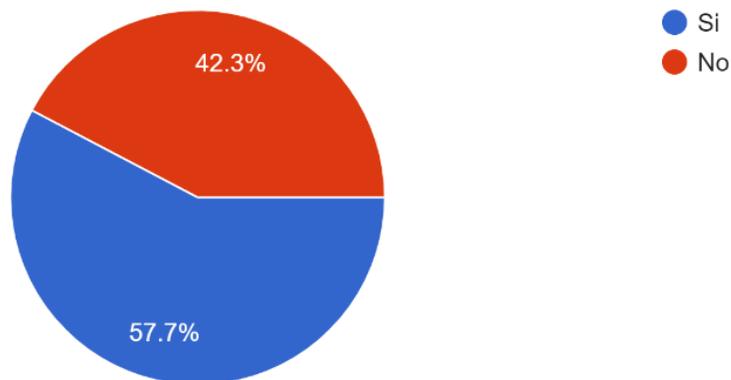
Tabla N° 12 ¿Elija dos opciones de paletas de colores que le agrada más para el diseño de la aplicación móvil?



Fuente: Elaboración Propia, en base a Google formularios

Interpretación de las preguntas 8 al 11: La mayor parte de las personas encuestadas nos dio opciones para el diseño el cual indico que se vería mejor botones semiredondos, tipografía Roboto, contenido audivisual y paleta de colores en tonos negros y rojos

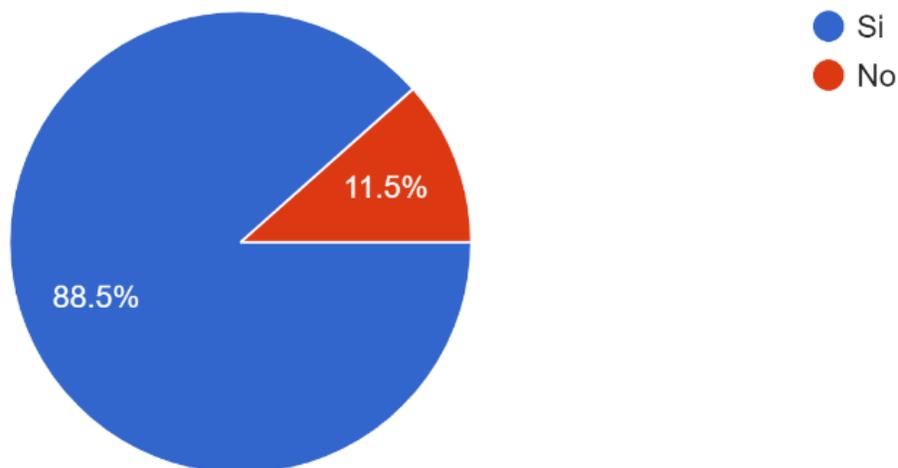
Tabla N° 13 ¿Conoce el trabajo que realiza el Periodista Svonko Cano sobre los reportajes históricos, culturales y tradicionales que publicas en sus redes sociales (Facebook, Tik Tok e Instagram)?



Fuente: Elaboración Propia, en base a Google formularios

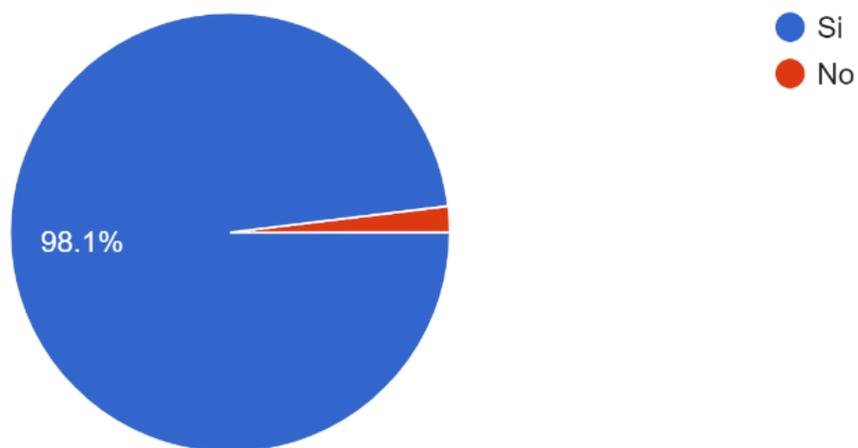
Interpretación: Mas del 57 % de las personas no indica que conocen el trabajo que realiza el periodista mencionado.

Tabla N° 14 ¿Cree que los reportajes que realiza el periodista Svonko Cano concientizan e inspira a conocer más de nuestra cultura, historias y costumbres?



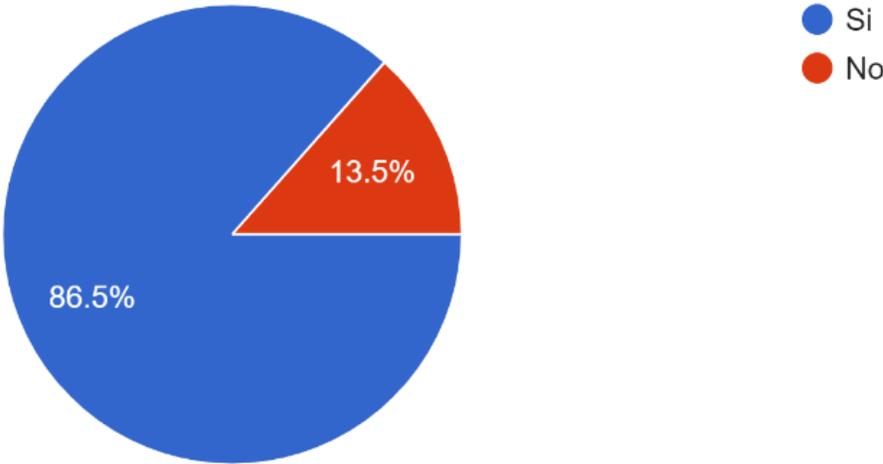
Fuente: Elaboración Propia, en base a Google formularios

Tabla N° 15 ¿Cree usted que debería haber más personajes investigadores que nos brinden este tipo de información cultural de nuestra ciudad?



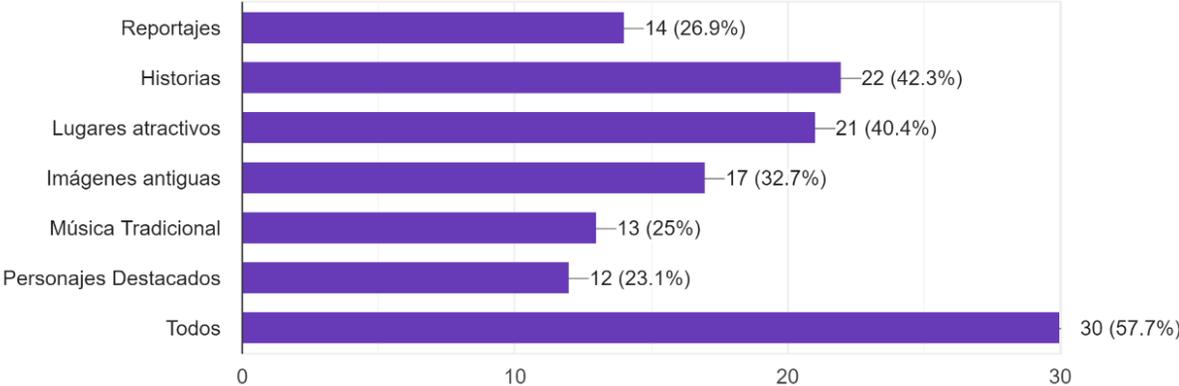
Fuente: Elaboración Propia, en base a Google formularios

Tabla N° 16 ¿Piensas que se está perdiendo el interés por conocer nuestra cultura, Historia y tradiciones de nuestra ciudad de Sucre por culturas extranjeras?



Fuente: Elaboración Propia, en base a Google formularios

Tabla N° 17 Si el periodista tuviera una aplicación móvil, que tipo de información le gustaría encontrar:



Fuente: Elaboración Propia, en base a Google formularios

Interpretación de las preguntas 13 a 16: Mas del 90 % las personas encuestadas nos indican que les gusta el trabajo que realiza el periodista, y opinan que debería haber más investigadores que se dediquen a brindar esta información.

2.1.3 Resultados de la Observación:

Se realizo la evaluación o el test heurístico para la aplicación móvil **Despertar Sabiendo** ya que constituye una de las pruebas de usabilidad más importantes, junto a los Tests de Usuarios.

Tabla N° 18 Guía de Observación heurístico

GUIA DE OBSERVACION			
Fecha: 28 de abril del 2024			Hora: 15:00
Objeto de Observacion: Aplicación Movil Despertar Sabiendo			
Unidad de Analisis: Medir la calidad de uso de una interfaz			
Categorías a evaluar	Evaluación	Observaciones	Soluciones
1. Visibilidad del estado del sistema	SI	Navegando por la Aplicación Movil si es posible <u>saber donde uno se encuentra</u>	
2. Coincidencia entre el sistema y el mundo real	NO	El uso de botones no se identifican por el color, presentan un aspecto similar	Se recomienda cambio de colores en los botones al
3. Control y libertad del usuario	SI	se siente un control en todo momento	
4. Consistencia y estándares	SI	Se mantiene consistencia en color, tipografía, flujos de navegacion, etc	
5. Prevención de errores	NO	el error de registro no aparece ni llenando de manera incorrecta los datos	Seria bueno que aparesta una advertencia antes de
6. Mostrar en lugar de recordar	SI	Existe un historial de navegacion y es posible guardar articulos	
7. Flexibilidad y eficiencia de uso	SI	Facilita la navegacion al usuario de manera sencilla, no se ve sobrecarga de informacion	
8. Diseño estético y minimalista	SI	se muestra lo necesario no hay ruido visual	
9. Ayudar a reconocer, diagnosticas y recuperarse de errores	SI	comunida errores con facilidad e indica que accion realizar	
10. Ayuda y documentación	SI	si cuenta con ayuda al usuario, sugerencias, soporte, preguntas y sugerir tema	

Fuente: Elaboración Propia, en base a Excel

2.1.4 Conclusiones y Recomendaciones

Las siguientes conclusiones y recomendaciones muestran un resumen de los hallazgos más importantes dentro de la investigación y la reflexión de los resultados obtenidos, de esta manera proporcionando una guía para futuras investigaciones.

Los resultados finales del diagnóstico, considerando las respuestas de las encuestas y la guía de observación, nos dan los siguientes resultados.

2.1.4.1 Conclusiones

- Un total del 98% de las personas encuestadas nos indica que si es necesario tener una aplicación móvil el cual nos permita difundir la información cultural, además que están conscientes que es necesario contar con este tipo de aplicación móvil.
- Mediante la observación vemos que las redes sociales del cliente son muy concurridas viendo que las personas se sienten muy contentas por los documentales que publica el periodista investigador.
- Se llevo a realizar una evaluación del test heurístico haciendo uso de los 10 principios de Jakob Nielsen donde toda interfaz interactiva debería cumplir. En el cual se visualiza en el cuadro de guía de observación que un 80 % se cumplen de las categorías a evaluar y también soluciones de la calidad en el uso de la interfaz.
- Se realizo el diseño de la aplicación móvil propuesto (Anexo No 1) tomando así las recomendaciones para que se cumpla todos los principios de diseño de interfaz y usuario.

2.1.4.2 Recomendaciones

- Se recomienda realizar la propuesta de diseño interactivo de la presente investigación, para mejorar la experiencia usuario que influye en el conocimiento de nuestra cultura.
- Se debe tener cuidado al momento de crear los diseños gráficos y analizar los colores, tipografía de acuerdo al tipo de aplicación móvil.

- Se debe subir la información de acuerdo a las categorías para un mejor desplazamiento, con una frecuencia de un reportaje por día.
- A los personajes como el Periodista Svonko Cano alentar a que sigan con este tipo de trabajo investigativo que realizan para rescatar y conocer más sobre nuestras costumbres y culturas de la Ciudad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Miguel Higuera () ‘Teoría del Color’
- Julio Arostegui (1995) ‘La investigación Histórica: Teoría y método’
- ‘Desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles’ www.espacios.media
- Ernesto Rodríguez (1994) ‘Metodología de la Investigación’
- David Alan Neill / Liliana Cortez Suarez (2018) ‘Procesos y fundamentos de la investigación científica’
- Juan Pedro Barba Soler (2013-2014) ‘Diseño y desarrollo Web’
- Jaime P. Llasera, (2020) ‘Elementos del color’
- Jose Ron (1977) ‘Sobre el Concepto de Cultura’
- Stephane Fleury Marín, (2019) ‘Periodismo de investigación: Análisis del trabajo en este campo de los diarios El País y Okdiario’
- Giannina Fusco (2009) ‘La investigación histórica, evolución y metodología’
- Roberto Montero Miguel (2012) ‘Desarrollo de aplicaciones para android’
- Javier Cuello, José Vittone (2013) ‘Diseñando apps para móviles’

ANEXOS 1

DISEÑO DE LA APLICACIÓN MOVIL PARA LA DIFUSION DE LA INVESTIGACIÓN HISTÓRICA Y TRADICIONAL DEL PERIODISTA SVONKO

CANO



Pantalla de Inicio



Pantalla de bienvenida



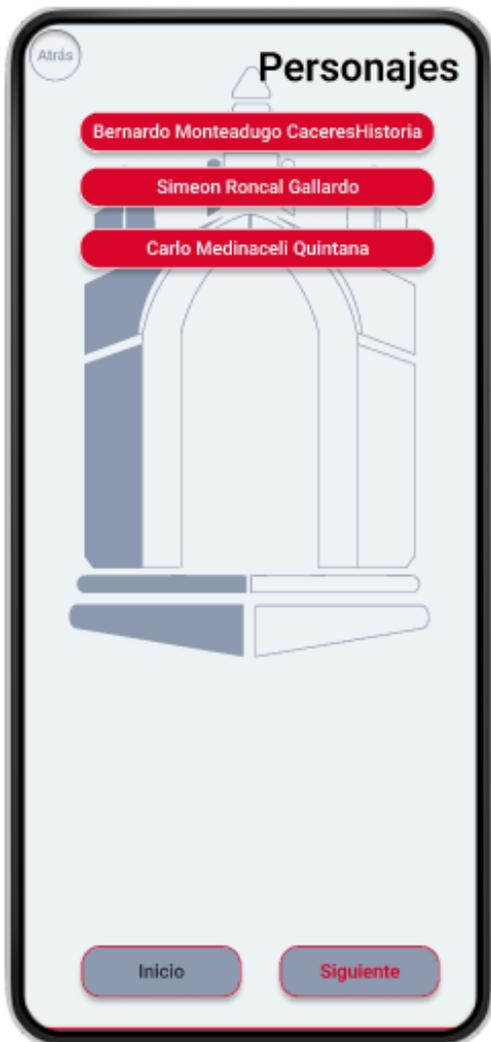
Menú de Categorías



Categoría Historia



Historia - Plaza de Armas



Menú de Categorías



Categoría Historia

ANEXOS 2 Formulario de Encuesta Online

Diseño de la aplicación móvil para la difusión de la investigación histórica y tradicional del Periodista Svonko Cano

Svonko Cano Valenzuela es Periodista chuquisaqueño dedicado a la prensa general y a la investigación histórica y tradicional de la ciudad de Sucre.

¡Muchas gracias por tu colaboración!

* Indica que la pregunta es obligatoria

¿Qué edad tienes? *

- De 18 a 25 años
- De 26 a 35 años
- De 36 a 45 años
- De 46 a 55 años
- Mas de 56 años

¿Con que dispositivo utilizas más para acceder a internet? *

- Computadora de Escritorio
- Portátil
- Tablet
- "Smartphones" (celulares)
- Otros: _____

Diseño de la aplicación móvil para la difusión de la investigación histórica y tradicional del Periodista Svonko Cano

Svonko Cano Valenzuela es Periodista chuquisaqueño dedicado a la prensa general y a la investigación histórica y tradicional de la ciudad de Sucre.

¡Muchas gracias por tu colaboración!

* Indica que la pregunta es obligatoria

¿Qué edad tienes? *

- De 18 a 25 años
- De 26 a 35 años
- De 36 a 45 años
- De 46 a 55 años
- Mas de 56 años

¿Con que dispositivo utilizas más para acceder a internet? *

- Computadora de Escritorio
- Portátil
- Tablet
- "Smartphones" (celulares)
- Otros: _____

¿Qué redes sociales utilizas más? *

Tik Tok

Facebook

Instagram

YouTube

Otros: _____

¿Con que frecuencia te informas (leer, ver videos o visitar) lugares históricos de la Ciudad Sucre? *

Diariamente

Semanalmente

Mensualmente

Ocasionalmente

nunca

¿Utilizas alguna aplicación móvil para conocer más de las culturas, historias y tradiciones de la ciudad de Sucre? *

Si

No

¿Te gustaría tener una aplicación móvil el cual te brinde información cultural audiovisual (imágenes y videos) de la ciudad de Sucre? *

Si

No

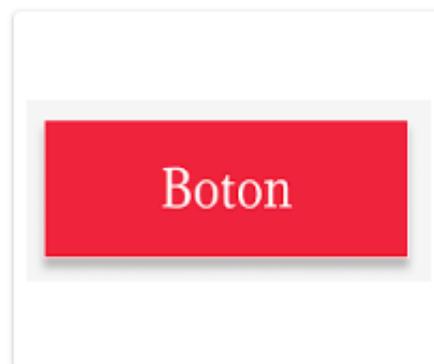
¿Crees que, con este tipo de aplicación móvil para la difusión de información cultural, las personas se interesen más por conocer la Ciudad de Sucre? *

- Si
- No

¿Elija la forma de los botones que le agradan más para la aplicación móvil? *



Bordes Semiredondos



Bordes Cuadrados



Redondos

¿Elija que tipo de tipografía le agrada más para el diseño de la aplicación móvil? *

Montserrat "Aplicación Móvil difusión cultural"

Montserrat

Garamond "Aplicación Móvil difusión cultural"

Garamond

Roboto "Aplicación Móvil difusión cultural"

Roboto

Baskerville "Aplicación Móvil difusión cultural"

Baskerville

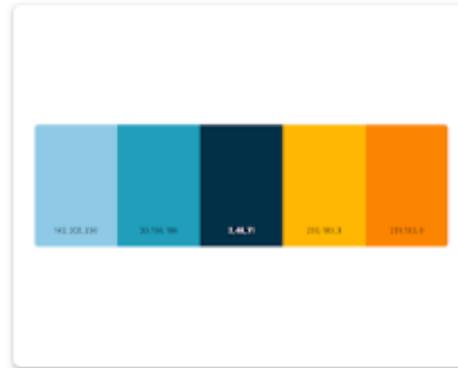
¿Elija que tipo de documentos audiovisual le gustaría que tenga el diseño de la aplicación móvil? *

- texto
- imagenes
- videos
- Georreferenciación
- Todos

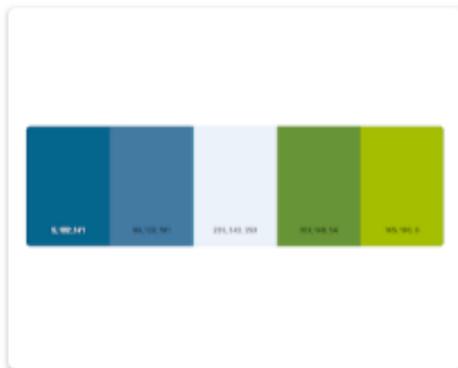
¿Elija dos opciones de paletas de colores que le agrada más para el diseño de la aplicación móvil? *



Opción 1



Opción 2



Opción 3



Opción 4



Opción 5

¿Conoce el trabajo que realiza el Periodista Svonko Cano sobre los reportajes históricos, culturales y tradicionales que publicas en sus redes sociales (Facebook, Tik Tok e Instagram)? *

- Si
- No
-

¿Cree que los reportajes que realiza el periodista Svonko Cano concientizan e inspira a conocer más de nuestra cultura, historias y costumbres? *

- Si
- No
-

¿Cree usted que debería haber más personajes investigadores que nos brinden este tipo de información cultural de nuestra ciudad? *

- Si
- No
-

¿Piensas que se esta perdiendo el interés por conocer nuestra cultura, Historia y tradiciones de nuestra ciudad de Sucre por culturas extranjeras? *

- Si
- No
-

Si el periodista tuviera una aplicación móvil, que tipo de información le gustaría encontrar: *

Reportajes

Historias

Lugares atractivos

Imágenes antiguas

Música Tradicional

Personajes Destacados

Todos

Otros: _____

[Obtener vínculo](#)