



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Diseño de aplicación de registro -login- de usuario, para que los clientes actuales puedan acceder al servicio médico que brinda Blue Medical.

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Presentado a la facultad de Ciencias de la comunicación

Guatemala C.A.

ELABORADO POR:

Diego Alejandro Orellana Mendoza

Carné: 19004929

Para optar al título de:

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Nueva Guatemala de la Asunción, junio 2023

Proyecto de graduación

Diseño de aplicación de registro -login- de usuario, para que los clientes actuales puedan acceder al servicio médico que brinda Blue Medical. Guatemala, Guatemala 2023.

Diego Alejandro Orellana Mendoza

Universidad Galileo

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Nueva Guatemala de la Asunción, junio 2023

Autoridades

Dr. Eduardo Suger Cofiño

Rector

Dra. Mayra de Ramírez

Vicerrectora General

Lic. Jean Paul Suger Castillo

Vicerrector Administrativo

Dr. Jorge Retolaza

Secretario General

Lic. Leizer Kachler

Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Lic. MsC. Rualdo Anzueto

Vicedecano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación


Guatemala 30 de abril de 2022

Licenciado
Leizer Kachler
Decano-Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado: **DISEÑO DE APLICACIÓN DE REGISTRO -LOGIN- DE USUARIO, PARA QUE LOS CLIENTES ACTUALES PUEDAN ACCEDER AL SERVICIO MÉDICO QUE BRINDA BLUE MEDICAL.** Así mismo solicito que el Lic. Arnulfo Guzmán sea quien me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,


Diego Alejandro Oyellana Mendoza
19004929


Lic. Arnulfo Guzmán
Asesor



FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala 17 de mayo de 2022

Señor:
Diego Alejandro Orellana Mendoza
Presente

Estimado Señor Orellana:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **DISEÑO DE APLICACIÓN DE REGISTRO -LOGIN- DE USUARIO, PARA QUE LOS CLIENTES ACTUALES PUEDAN ACCEDER AL SERVICIO MÉDICO QUE BRINDA BLUE MEDICAL**. Así mismo, se aprueba al Lic. Arnulfo Guzmán como asesor de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación



Guatemala, 23 de mayo de 2023


Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Por medio de la presente, informo a usted que el proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE APLICACIÓN DE REGISTRO -LOGIN- DE USUARIO, PARA QUE LOS CLIENTES ACTUALES PUEBAN ACCEDER AL SERVICIO MÉDICO QUE BRINDA BLUE MEDICAL**. Presentado por el estudiante: *Diego Alejandro Orellana Mendoza*, con número de carné: *19004929*, está concluido a mi entera satisfacción, por lo que se extiende la presente aprobación para continuar así el proceso de titulación profesional.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,



Lic. Arnulfo Guzmán
Asesor



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 17 de noviembre de 2025

Señor
Diego Alejandro Orellana Mendoza
Presente

Estimado Señor Orellana:

Después de haber realizado su examen privado para optar al título de Licenciatura en Comunicación y Diseño de la **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN** de la Universidad Galileo, me complace informarle que ha **APROBADO** dicho examen, motivo por el cual me permito felicitarle.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Käehler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Ciudad de Guatemala, 24 de febrero de 2026.

Licenciado

Leizer Kachler

Decano FACOM

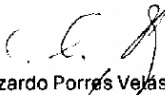
Universidad Galileo

Presente.

Señor Decano:

Le informo que la tesis: **DISEÑO DE APLICACIÓN DE REGISTRO -LOGIN- DE USUARIO, PARA QUE LOS CLIENTES ACTUALES PUEDAN ACCEDER AL SERVICIO MÉDICO QUE BRINDA BLUE MEDICAL**, del estudiante Diego Alejandro Orellana Mendoza, ha sido objeto de revisión gramatical y estilística, por lo que puede continuar con el trámite de graduación.

Atentamente.


Lic. Edgar Lizardo Porras Velásquez
Asesor Lingüístico
Universidad Galileo
Colegiado 9313



Galileo
UNIVERSIDAD
La Asociación en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 01 de marzo de 2026

Señor:
Diego Alejandro Orellana Mendoza
Presente

Estimado Señor Orellana:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE APLICACIÓN DE REGISTRO -LOGIN- DE USUARIO, PARA QUE LOS CLIENTES ACTUALES PUEDAN ACCEDER AL SERVICIO MÉDICO QUE BRINDA BLUE MEDICAL**. Presentado por el estudiante: Diego Alejandro Orellana Mendoza, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciado en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Dedicatoria

A mi persona, que a pesar de todos los obstáculos se pudo llegar al objetivo y gracias a Dios que por fin estamos aquí.

A mi mascota “Luna” que es mi razón de vivir, es la felicidad más grande, no por nada dicen que es el mejor amigo del humano, por la sencilla razón que me reciba a casa como solo ella lo puede hacer me dan ganas de seguir adelante.

Resumen

A través del acercamiento con la empresa Blue Medical se identificó que no cuenta con una aplicación de registro -login- de usuario, para que los clientes actuales puedan acceder al servicio médico que brinda.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo: Diseñar una aplicación de registro -login- de usuario, para que los clientes actuales puedan acceder al servicio médico que brinda Blue Medical.

Se realizó una herramienta de validación para conocer la percepción del cliente, grupo objetivo conformado por clientes reales y potenciales y expertos en las áreas de comunicación y diseño.

El resultado obtenido fue, que se diseñó una aplicación de registro -login- de usuario, para que los clientes actuales puean acceder al servicio médico que brinda Blue Medical. Se recomendó a la empresa Blue Medical crear un video introductorio para la presentación de la nueva aplicación móvil y enseñar las nuevas funciones e interfaz.

Para efectos legales únicamente el autor, DIEGO ALEJANDRO ORELLANA MENDOZA, es responsable del contenido de este proyecto, ya que es una investigación científica y puede ser motivo de consulta por estudiantes y profesionales.

Indice

Capítulo I: Introducción

1.1 Introducción	1
------------------------	---

Capítulo II: Problemática

2.1 Contexto	4
--------------------	---

2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño	4
--	---

2.3 Justificación	4
-------------------------	---

2.3.1. Magnitud.	3
-----------------------	---

Capítulo III: Objetivos del diseño

3.1 El objetivo general	5
-------------------------------	---

3.2 Los objetivos específicos	5
-------------------------------------	---

Capítulo IV: Marco de referencia

4.1 Información general del cliente	6
---	---

Capítulo V: Definición del grupo objetivo

5.1 Perfil geográfico.....	10
----------------------------	----

5.2 Perfil demográfico	10
------------------------------	----

5.3 Perfil psicográfico.....	10
------------------------------	----

5.4 Perfil conductual.....	10
----------------------------	----

Capítulo VI: Marco teórico

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio.....	9
--	---

Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar

Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar	24
--	----

7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico	24
---	----

7.2 Conceptualización.....	25
----------------------------	----

Capítulo VIII: Validación técnica

8.2.1. Modelo de la encuesta.....	46
-----------------------------------	----

8.3. Resultados e interpretación de resultados	49
--	----

8.4. Cambios en base a los resultados.....	59
--	----

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

Capítulo IX: Propuesta gráfica final	60
--	----

Capítulo X: Producción, Reproducción y distribución

Capítulo X: Producción, Reproducción y distribución	68
--	-----------

10.1. Plan de costos de elaboración	68
---	----

10.2. Plan de costos de producción.....	69
---	----

10.3. Plan de costos de reproducción.....	69
---	----

10.5. Margen de utilidad	69
--------------------------------	----

10.6. Cuadro con resumen general de costos.....	70
---	----

Capítulo XI: Conclusiones y Recomendaciones

Capítulo XI: Conclusiones y Recomendaciones 71

Capítulo XII: Conocimiento General

Capítulo XII: Conocimiento General..... 73

Capítulo XIII: Referencias

Capítulo XIII: Referencias..... 74

Capítulo XIV: Anexos

Capítulo XIV: Anexos..... 80

Capítulo I: Introducción

Capítulo I: Introducción

1.1 Introducción

Blue Medical ha ofrecido a sus clientes reales y potenciales sus servicios desde 2000. Sin embargo, en la actualidad no cuenta con el diseño de una aplicación para el login, para acceder al servicio médico. Por esta razón se propuso resolver este problema comunicativo a través de la elaboración del siguiente proyecto: Diseño de aplicación para login para los clientes reales y potenciales para acceder al servicio médico.

Para crear el concepto creativo se usará el método de SCAMPER y a través de un método de investigación lógico inductivo, se creará un marco teórico que respalde la investigación.

A través de herramientas de investigación, comunicación, diseño y validación se desarrollará el proceso de este proyecto. Los métodos de validación serán encuestas al grupo objetivo, clientes y un grupo de expertos. De esta última herramienta se obtendrán cambios importantes para mejorar el resultado, y dejar un producto de comunicación y diseño funcional para el grupo objetivo.



Capítulo II: Problemática

Capítulo II: Problemática

En la empresa Blue Medical se detectó que no cuentan con una aplicación de login para acceder al servicio médico adecuada para sus clientes reales y clientes potenciales en donde puedan llevar un récord de sus visitas, llevar un control médico, incluso un control sobre las medicinas para facilitar el uso tanto como los doctores como los pacientes.

2.1 Contexto

Blue Medical fue creada el año 2000 por Estuardo Biguria, y actualmente se dedica principalmente a brindar servicio médico a la sociedad de Guatemala, actualmente cuenta con 18 sedes alrededor de todo el país con más de 20 años de experiencia dándoles una mejor atención y servicio médico contando con tecnología de última generación para cualquier tipo de examen necesario para un mejor diagnóstico.

Es un centro médico que tiene una excelente imagen corporativa y marca por lo cual ahora están trabajando para renovar su aplicación de login para acceder al servicio médico que en años anteriores no le pusieron tanto énfasis como el que le van a poner hoy, la que tienen actualmente es una aplicación funcional sin embargo no tiene la calidad como Blue Medical desea y se caracteriza por tener.

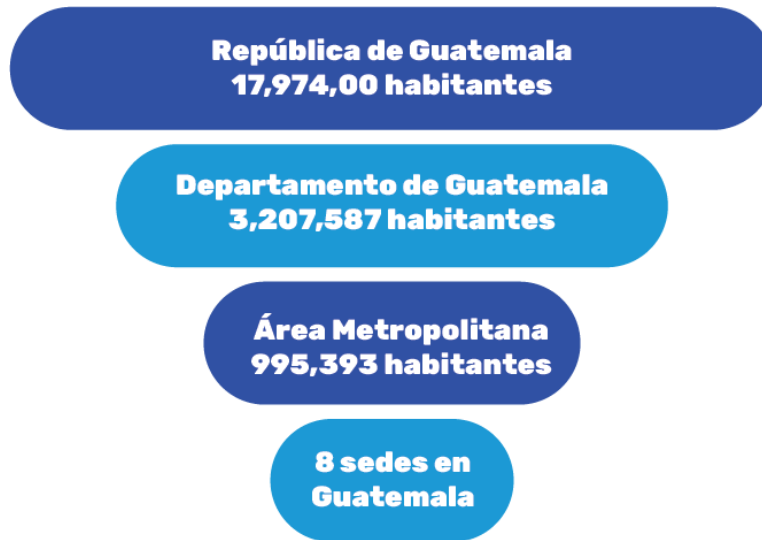
2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño

La empresa Blue Medical no cuenta con una aplicación de registro -login- de usuario, para que los clientes actuales puedan acceder al servicio médico que brinda.

2.3 Justificación

La empresa de salud Blue Medical, no cuenta con una aplicación para registro -login- de usuario, a fin de que los clientes actuales puedan acceder al servicio médico que brinda.

2.3.1. Magnitud. En la República de Guatemala habitan 17.974.000 personas y está dividida en 22 departamentos. En ella se encuentra la Ciudad de Guatemala que, en la actualidad, acoge a 995,393 habitantes. Dentro de este departamento existen 8 sedes dedicadas a la actividad de su empresa, y entre ellas, se encuentra Blue Medical, que atiende aproximadamente a 17.974.000 cantidad de clientes reales.



Gráfica de magnitud realizada por Diego Alejandro Orellana Mendoza. Ver anexo #1

2.3.2. Vulnerabilidad. Sin la aplicación de -login- de acceso a los servicios médicos Blue Medical no podrá llevar un control de quiénes son sus actuales pacientes y cuántos clientes reales tiene, por lo que tiene que atraer a clientes potenciales llevando a cabo la recreación de la aplicación que busca seguir su línea gráfica. Con esta aplicación se busca mejorar la experiencia de usuario dentro de la aplicación.

Por ser el único método de llevar un control con sus clientes reales y potenciales la empresa Blue Medical puede perder datos importantes y que serán difíciles de recuperar, una vez estos se hayan perdido, por lo que es importante que les dé la importancia necesaria, para que la aplicación de acceso al servicio médico sea satisfactoria.

2.3.3. Trascendencia. Al contar con la aplicación de login, la empresa seguirá siendo una empresa que innova todos sus servicios como su equipo en el centro médico. La empresa contará con una aplicación que ayudará a sus usuarios (clientes reales y potenciales) a llevar un récord médico, tanto como llevar un control, con la receta que el médico les recetó para tomar los medicamentos a la hora que son establecidas por medio de las notificaciones de la aplicación.

2.3.4. Factibilidad. El proyecto de diseño de una aplicación para acceder al servicio médico dirigido a sus clientes reales es factible, porque cuenta con los recursos necesarios para llevarse a cabo.

2.3.4.1 Recursos Humanos. Blue Medical cuenta con el capital humano adecuado que tiene la capacidad, el conocimiento, la experiencia y las habilidades para el manejo de las funciones en el área del servicio médico contando con más de 20 años de experiencia que se desempeñan dentro de la organización.

2.3.4.2 Recursos Organizacionales. Los ejecutivos de Blue Medical autorizan al personal para que esté en disposición de brindar toda la información necesaria de la empresa para llevar a cabo este proyecto.

2.3.4.3 Recursos Económicos. Blue Medical cuenta con los recursos económicos necesarios que posibilitan la realización y elaboración de este proyecto.

2.3.4.4 Recursos Tecnológicos. Blue Medical cuenta con el equipo y las herramientas indispensables para elaborar, producir y distribuir el resultado del proyecto de graduación. Por su parte, el comunicador-diseñador cuenta con las competencias profesionales y el siguiente equipo para llevar a cabo el proyecto:

- PC (Windows 11, Ryzen 5 5600X, NVIDIA RTX 3070)

Capítulo III: Objetivos del diseño

Capítulo III: Objetivos del diseño

3.1 Objetivo General

Diseñar una aplicación de registro -login- de usuario, para que los clientes actuales puedan acceder al servicio médico que brinda Blue Medical.

3.2 Objetivos Específicos

3.2.1 Recopilar toda la información necesaria de la empresa de salud Blue Medical para incluirla dentro de la aplicación y sea lo más completa, funcional y fácil de utilizar.

3.2.2 Investigar información bibliográfica y en sitios web acerca de la creación de aplicaciones para crear una mejor experiencia de usuario y la interfaz sea fácil de entender.

3.2.3 Diagramar los elementos de la aplicación para que sean lógicos, coherentes y estéticos para la experiencia de usuario.

Capítulo IV: Marco de Referencia

Capítulo IV: Marco de referencia

4.1 Información general del cliente

La empresa Blue Medical fue creada el año 2000 por Estuardo Biguria, y actualmente se dedica principalmente a brindar servicios médicos a la sociedad de Guatemala con equipo de nueva generación.

4.1.1 Misión. Proveer a nuestros clientes del área de la salud de productos, insumos y soluciones médicas de excelente calidad y tecnología, al fomentar una relación íntima y duradera, a través de la comunicación y capital humano altamente calificado, para hacer nuestros procesos los más rápidos, eficientes y confiables. De esta forma optimizar sus recursos con diversas soluciones médicas para mejorar el diagnóstico, tratamiento y la oportuna atención de los pacientes.

4.1.2 Visión. Ser líderes en el suministro de equipamiento médico, insumos y soluciones médicas de alta complejidad, con los más altos estándares de calidad y certificación. Nos preocupamos por brindar soluciones integrales a sus necesidades, proporcionando asesoría y tecnología enfocados al cuidado de la salud.

4.1.3 FODA.



Tabla elaborada por Diego Alejandro Orellana Mendoza.

Ver brief completo en anexo #2



Capítulo V:

Definición del grupo
objetivo

Capítulo V: Definición del grupo objetivo

El proyecto está dirigido a un grupo objetivo comprendido por mujeres y hombres, de 25 a 35 años de edad, con un NSE C-D, gustos por la comida, café, actividades familiares y tendencias a preocuparse por la salud de sus seres queridos.

5.1 Perfil geográfico

El grupo objetivo reside en Guatemala, trabaja en oficinas, campo, desde casa, se desplaza por zonas de tránsito peatonal y de vehículos. Se entretiene en centros comerciales y redes sociales. Puntualmente, el proyecto se ubicará en la Ciudad de Guatemala en las oficinas centrales en Avenida Las Américas 17-78, Zona 13.

5.2 Perfil demográfico

El grupo objetivo está compuesto por mujeres y hombres de 25 a 35 años de edad. Con un NSE C- D, y contempla las expresadas en la tabla de NSE Multivex 2018.

Ver tabla completa de NSE en anexo #3.

5.3 Perfil psicográfico

El grupo objetivo cree en Dios, la familia, el gobierno de derecha, se reúne en organizaciones restaurantes, centros comerciales, cafeterías, iglesia, clubes. Cree en el trabajo y en divertirse en reuniones de amigos, familiares, por lo que frecuenta restaurantes, conciertos, centros comerciales, cafeterías. Rechazan los daños ambientales, la contaminación y acostumbra a hacer actividades familiares, de trabajo o educativas.

5.4 Perfil conductual

El grupo objetivo son personas que se preocupan por la salud, tanto como la de ellos como la de su familia por lo tanto siempre buscan los mejores servicios, en donde los atiendan de la mejor manera y que sea un servicio en el que puedan confiarle la vida de sus seres queridos.



Capítulo VI: Marco teórico

Capítulo VI: Marco teórico

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio

6.1.1 Aplicación móvil. Es aquel -software- que utiliza en un dispositivo móvil como herramienta de comunicación, gestión, venta de servicios, productos orientados a proporcionar al usuario las necesidades que demande de forma automática e interactiva. (NeoWiki, 2020)

6.1.2 Usuario. Es aquel individuo que utiliza día con día un producto, o servicio, y que siente beneficios y satisfacción al hacerlo, sin entrar tanto en la marca que hay detrás, sino en las gratificaciones que obtiene al utilizarlo. (Rosario Peiró, junio 2020)

Un usuario es quien usa ordinariamente algo. En termino de la informática, puede ser tanto una persona como una computadora o una aplicación, ya que el concepto está vinculado al acceso a ciertos recursos o dispositivos. Se le conoce como usuario final a la persona a quien va destinado un producto. (Julián Pérez, 2010)

6.1.3 Registro. Responde muchas veces a una necesidad, cuando se requiere dejar evidencia de un acontecimiento.

Se trata del accionar y de las consecuencias de registrar, un verbo que refiere a observar o inspeccionar algo con atención. Registra también es anotar o consignar un cierto dato en un documento o papel. (Ana Gardey, 2012)

6.1.4 Servicio médico. Se entiende a la atención y el tratamiento que brinda un prestador médico con el fin de prevenir, diagnosticar o tratar un problema médico, esto incluye todo lo relacionado con la prevención de las enfermedades y la educación en hábitos saludables. Suelen ser brindados por prestadores públicos o privados. (Victoria Laurencena, 2020)

6.1.5 Aplicación de registro. El registro de una aplicación es un archivo de eventos que registra una aplicación de software. Contiene errores, eventos informativos y advertencias. El desarrollador y el programa de software determinan el formato y el contenido del registro de una aplicación, en lugar del sistema operativo. (Techopedia, 2023)

6.1.6 Cliente. Un cliente es aquella persona que a cambio de un pago recibe servicios de alguien que se los presta por ese concepto. De acuerdo con la historia, es aquél que está bajo la responsabilidad del otro, el cual ofrecería servicios de protección, transporte y resguardo en todo momento, las indicaciones se debían cumplir bajo los requerimientos específicos del cliente. (Martínez, Aurora. 2021)

6.1.7 Cliente actual. Son aquellos que hacen compras a una empresa de forma periódica o que lo hicieron en una fecha reciente. Estos clientes generan el volumen de ventas actuales y requieren una atención especial para retenerlos y para identificar aquellos clientes que ya no le compran a la empresa, por tanto, requieren de actividades especiales que permitan identificar las causas de su alejamiento. (Marketing Directo, 2023)

6.1.8 Cliente potencial. Son aquellos que probablemente adquirirán alguno de los productos o servicios que ofrece, pero aún no están seguros de hacerlo. Las personas

interesadas en lo que vendes pueden convertirse en compradores, consumidores o usuarios. (Pursell, S. 2021)

6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño

6.2.1 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación.

6.2.1.1 Comunicación. Es llegar a compartir algo de nosotros mismos con otras personas, es una cualidad racional y emocional específica del ser humano que surge de la necesidad de ponerse en contacto con otra persona, intercambiando ideas que adquieren sentido o significado de acuerdo con experiencias previas comunes. (Rosario Peiro, 2000)

6.2.1.2 Esquema de comunicación. Son gráficos que muestran los elementos que forman parte del proceso de la comunicación, como así también la relación que hay entre ellos.

Emisor. Es el punto de partida del proceso de comunicación, es quien emite el mensaje. Para que la comunicación sea efectiva, el emisor tiene que utilizar los mismos canales y códigos comunicacionales que el receptor.

Receptor. Es quien recibe el mensaje del emisor. Su rol puede ser voluntario o involuntario, ya que puede estar participando activamente en el proceso comunicativo, si solo recibe el mensaje es receptor, pero si lo responde se convierte en emisor.

Código. Es el conjunto de signos con el que se transmite un mensaje, existen dos tipos de códigos: Lingüísticos y no lingüísticos.

Mensaje. El mensaje es el contenido que el emisor va a transmitir al receptor. Está compuesto por una combinación de signos o símbolos, que transmiten un concepto, idea o información y que son conocidas tanto por el receptor o emisor.

Canal. El canal de comunicación es el medio físico por donde se transmite el mensaje del emisor hacia el receptor.

Contexto. Es la situación en la cual se genera el proceso comunicativo. Incluye factores emocionales, sociales, circunstanciales, y puede tener una influencia en el intercambio de ideas. (García, D.V.S. (2019) Vanegas, J. H., & Marín Mejía F. (2012)).

6.2.1.3 Comunicación corporativa. Las empresas necesitan reinventarse para conectar con su público, los consumidores esperan que las empresas sean más accesibles y dialogantes, por lo que la comunicación corporativa adquiere el protagonismo en la organización. Es el conjunto de acciones a través de las cuales una empresa se puede comunicar con su grupo objetivo. (Editorial Etecé, 2021)

6.2.1.4 Comunicación verbal. Es aquella que depende de los signos lingüísticos, es decir, cuando interviene el lenguaje, esto puede darse de manera oral o escrita, el canal sería la lengua o el idioma que sea aunque comúnmente se identifica lo verbal con la comunicación oral. (Editorial Etecé, 2021)

6.2.1.5 Comunicación no verbal. es la que prescinde de los signos lingüísticos o bien en la que no toma parte la palabra, y por lo tanto se produce mediante gestos, movimientos u otro tipo de signos. (Editorial Etecé, 2021)

6.2.1.6 Lenguaje Visual. El lenguaje visual es un sistema de comunicación basado en imágenes. Este sistema está formado por signos visibles y engloba la percepción, comprensión y producción de estos. Al igual que las personas pueden verbalizar su pensamiento mediante palabras, también mediante imágenes. (Carmen Soloaga, 2019)

6.2.1.7 Imagen Corporativa. Juan Costa plantea que la imagen corporativa que tienen todos los públicos de la organización en cuanto entidad. Es la idea en general que tienen sobre sus productos, sus actividades y su conducta. Es el conjunto coordinado de signos

visuales por medios de las cuales la opinión pública reconoce instantáneamente y memoriza a una entidad o un grupo como institución. (Ana Isabel Sordo, 2007)

6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados con el diseño.

6.2.2.1 Diseño. Proceso cuyo objetivo es buscar una solución idónea a una problemática en particular siendo lo más práctico y estético posible. Siendo la creatividad la pieza fundamental utilizada para analizar la situación desde distintas perspectivas y resolverla de manera eficaz. (Y. Adrián 2020)

6.2.2.2 Concepto de diseño gráfico. Especialidad o profesión cuyo objetivo es satisfacer las necesidades de comunicación visual, organizando textos e imágenes generalmente producidos por medios industriales para comunicar un mensaje. (A. Martínez 2021)

6.2.2.3 Principal teoría y elementos del diseño.

6.2.2.3.1 Marca. Identificador comercial de los bienes y servicios que ofrece una empresa en el mercado y permite que los consumidores la reconozcan. (P.N. Roldan 2021)

6.2.2.3.2 Imagen Corporativa. Permite comprender el posicionamiento de una empresa en un mercado y la percepción que los consumidores, competidores y población en general tienen de la misma. (J.S. Galán 2020)

6.2.2.3.3 Diseño digital. Término que engloba formas de comunicación visual que utilice una interfaz digital para ofrecer información acerca de un producto o servicio. (S. Hops 2022)

6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias

6.3.1 Ciencias auxiliares. Se entiende como ciencias auxiliares a aquellas que, sin avocarse del todo a un área de estudio específica, se vinculan con ella le prestan auxilia, ya que sus posibles servicios contribuyen con el desarrollo de áreas de estudio como lo

pueden ser, estadística, literatura, matemática. Estas disciplinas pueden provenir de campos enteramente distintos, como en el caso de otras ciencias o pueden ser cuyo objetivo específico forma parte del rango de interés.

Dado a que no son ciencias exactas, sino que abordan sus objetos de estudio desde una perspectiva interpretativa, a menudo va de la mano con disciplinas y aplicaciones provenientes de otros campos de estudio que les permiten abordar el propio desde perspectivas diversas o con mayor exactitud. (María Estela R., 2022)

6.3.1.1 Semiología. Es una de las ciencias que forman parte del estudio de la comunicación ya que es la responsable de analizar los diferentes tipos de símbolos y signos producidos por el ser humano para comunicarse así como también sus significados y significantes. La semiología es entendida en muchos casos como semiótica.

El humano utiliza incontables tipos de símbolos y signos que son los medios a través de los cuales se proyecta algún tipo de mensaje. Tanto al hablar como al escribir como al establecer imágenes como símbolos el ser humano manda un mensaje a algún receptor determinado y puede así comunicarse. Incluso las palabras están compuestas de símbolos que son las letras y permiten la idea de permanecer en la cabeza de una persona ser transmitida al exterior de manera escrita o hablada. (Cecilia Bembibre, 2010)

6.3.1.2 Sociología. Es la ciencia social dedicada al estudio de las sociedades humanas, sus fenómenos colectivos, interacciones y procesos de cambio y de conservación, tomando en cuenta el contexto histórico y cultural en que se encuentran.

Emplea técnicas y métodos de investigación científica, provenientes de diversas disciplinas y áreas del saber, lo cual le brinda una perspectiva interdisciplinaria para el análisis y la interpretación. La investigación sociológica cuenta tanto con métodos

cuantitativos como cuantitativos. Desde la antigüedad clásica europea pueden encontrarse evidencias de un pensamiento sociológico, por ejemplo, las encuestas, uno de los principales instrumentos de cualquier estudio sociológico, nacieron alrededor del año 1086. (Editorial Etecé, 2020)

6.3.1.3 Antropología. Es el estudio del ser humano desde una perspectiva holística, que toman en cuenta tanto sus rasgos más físicos y animales, como los que componen su cultura y civilización. Es una ciencia muy cercana a otros campos científico-social, como la sociología o la psicología, a los cuales acude a menudo en busca de herramientas. También se vincula con otras ciencias naturales, como la biología, ya que su abordaje de la humanidad es mucho más complejo y requiere de una mirada tanto social, como biologicista.

El interés por las diferentes manifestaciones culturales y sociales existe desde tiempo antiguos; Incluso las civilizaciones expansivas e imperiales de la Antigüedad clásica se interesaron por comprender qué es lo que nos hace humanos y cómo se alcanzó la diversidad cultural y social. (Editorial Etec, 2020)

6.3.1.4 Cibernética. El concepto es tan vigente como en sus inicios; sin embargo, es importante considerar que está ha evolucionado conforme al paso de las décadas y lo seguirá haciendo. El concepto actual podría ser: “La Cibernética es la ciencia de los sistemas de control y comunicación basados en retroalimentación, soportados o impulsados por la computación, particularmente en su relación con los seres vivos y el ser humano”.

Surge como concepto en 1942 con Norbert Wiener y Arturo Stearns, inicialmente en sus estudios de control y comunicación entre máquinas y seres vivos. El término se

consolida hasta 1947, proponiendo teorías relacionadas con la Inteligencia Artificial. (Stafford Beer, 1985, Diagnosing the System for Organizations, John Wiley, ISBN 0471906741)

6.3.1.5 Psicología. Es una disciplina que tiene como objetivo analizar los procesos mentales y del comportamiento de los seres humanos y sus interacciones con el ambiente físico y social. Según el psicólogo austriaco H. Rohrer, la psicología es la ciencia que estudia o investiga los procesos y los estados conscientes, así como sus orígenes y sus efectos. (Significados, 2013)

•**Psicología de la comunicación.** El estudio de la comunicación vinculado a las ciencias del comportamiento se centra en analizar la influencia de los factores psicológicos relacionados con la cognición, con la emoción y con la conducta, en la comunicación humana. La psicología de la comunicación es un manual de referencia para estudiantes de ciencias de la información. Las habilidades comunicativas pueden entrenarse y los programas de entrenamiento, tanto para niños como para adultos, en el ámbito social el desarrollo de aplicaciones de la comunicación, tipos de comunicación interpersonal, influencia de variables socioculturales en los estilos comunicativos y la eficacia comunicativa, persuasión, comunicación grupal. (Belinchón, M., J.M. (1992) Psicología del lenguaje, Investigación y Teoría. Madrid: Trotta. Capítulos 11 y 12.)

•**Psicología del color.** Es un campo de estudio que está dirigido a analizar cómo percibimos y nos comportamos ante distintos colores, así como las emociones que suscitan en nosotros dichos tonos. Hay aspectos subjetivos en la psicología del color, por lo que no hay que olvidar que pueden existir ciertas variaciones en la interpretación y el significado entre culturas. Los colores nos provocan un efecto emocional en nosotros, de

hecho forma parte de nuestro lenguaje cotidiano. Es común hablar con colores cálidos, como el rojo, el amarillo o el naranja, que podemos expresarnos desde positivos (cálidez) o negativos (hostilidad y enfado). (De la Llave, 2018)

• **Psicología del consumidor.** Se encarga de estudiar el comportamiento del consumidor y los aspectos psicológicos que influyen en la decisión de comprar de una persona. Según esta disciplina estos procesos están influenciados por tres grupos externos los cuales determinan de alguna manera la decisión final del consumidor. El primario es la familia, el secundario las amistades, y por último los medios de comunicación. (Parduelles Maria, 2013)

6.3.1.6 Pedagogía. Es la ciencia que estudia la educación. El objeto principal de su estudio es la educación como un fenómeno socio-cultural, por lo que existen conocimientos de otras ciencias que ayudan a comprender el concepto de educación, como por ejemplo, la historia, la psicología, la sociología, la política.

Tiene la función de orientar las acciones educativas en base a ciertas prácticas, técnicas, principios y métodos. A lo largo de la historia, muchos han sido los pedagogos que se encargaron de plantear sus propias teorías sobre la pedagogía; Está asociada a otra ciencia denominada andragogía, encargada de formar a las personas como humanos permanentes, teniendo en cuenta sus vivencias y experiencias sociales y cultural. (Etecé, 2020)

• **Andragogía.** Es la disciplina que se encarga de la educación y el aprendizaje de los adultos. Con este método hay que diseñar los lineamientos para crear una metodología didáctica que sea adecuada para realizar las enseñanzas y aprendizaje del adulto. (Andragogía.net, 2020)

6.3.1.8 Relaciones públicas. Son entendidas como función directiva, son un proceso de comunicación estratégica que construye relaciones de beneficio para las organizaciones y públicos; Es una disciplina para la administración de los procesos de comunicación de una organización. A través de estrategias y tácticas se generan vínculos entre organizaciones y sus públicos con el fin de mantener o mejorar la imagen de la empresa. (Marketingintel, 2022)

6.3.1.9 Lingüística. Es la disciplina científica que se encarga de ver el origen, evolución y la estructura del lenguaje, para deducir las leyes que rigen las lenguas (antiguas o modernas). Estudia la estructura fundamental del lenguaje humano, las diferentes variaciones a través del mundo, las condiciones que hacen posible la comprensión y la comunicación por medio de la lengua natural.

Como cualquier otra ciencia, cuenta con propuestas teóricas, métodos de análisis y dominios de estudio que le son propios. Es una ciencia pluridisciplinaria, caracterizada por una gran riqueza epistemológica en cuanto se trata de abordar el fenómeno del lenguaje. (Alonso Cortés, 2002)

6.3.2. Artes.

6.3.2.1 Arte digital. Es un tipo de arte o expresión artística que se puede expresar y visualizar por medio de recursos digitales o electrónicos. Es una disciplina creativa, una nueva tendencia que surgió en torno a la aplicación de programas vectoriales, se utilizan elementos digitales para el proceso de producción o exhibición, manifestando estas obras mediante soportes digitales (internet).

Es una materia junta a otras obras artísticas que haya sido cread por un medio digital, principalmente usando el ordenador, es decir, se elabora a partir de una tecnología informática. (Tipos de Arte, “Arte Digital” Agosto 2022)

6.3.2.2 Artes visuales. Se denomina al conjunto de manifestaciones artísticas que son visuales, las que son productos por nuevas tecnologías y los diferentes medios de comunicación (Redes sociales). Podemos nombrar algunos ejemplos como lo son, la fotografía, el videoarte, acción artística, graffiti, entre otras artes.

Dentro de los criterios de las artes visuales podemos ver la armonía, el color, la composición, el espacio, equilibrio, ritmo, a partir de estos valores estéticos se logra ver el arte visual que un artista busca transmitir al receptor. (Significados Agosto 2022)

6.3.3. Teorías.

6.3.3.1 Teoría del color. Es un conjunto de reglas básicas que rigen la mezcla de colores en un arte visual. Es un principio importante para el diseño gráfico, la pintura, la fotografía y distintas artes visuales. Una de las herramientas fundamentales de la teoría del color es el círculo cromático, esto es una presentación circular de todos los colores del espectro visual, organizados de una manera que los colores contrarios se vean de frente y los complementarios estén cercanos al otro. (Concepto, Junio 2022)

6.3.3.2 Teoría de la Gestalt. También puede ser llamada psicología de la Gestalt, busca encontrar un sentido de cómo nuestras mentes perciben las cosas como un todo, en lugar de ver cada elemento por separado. Trabajando por canales sensoriales y como la memoria, demostrando que el cerebro del ser humano siempre tratará de simplificar y organizar imágenes complejas, porque ya está preparado para ver y comprender mejor el mundo que nos rodea. “El todo es mayor que la suma de las partes” (Imborrable. 2022)

6.3.3.3 Teorías del recorrido visual. Es un recorrido visual al prestar atención a una obra muy detenidamente, para interpretar los elementos que posee, básicamente como la palabra lo indica es leer lo que se está viendo en un orden especificada, esto se logra con elementos, colores, tamaño, son las formas que el autor tiene contemplado para que el observador no se pierda en lo que está viendo y que capte de una manera amplia lo que se está observando. Hay ciertos detalles que nos llaman la atención debido a lo que hay, al peso que genera ese elemento. (Mafe Bustios. 2020)

6.3.3.4 Publicidad. La publicidad es la herramienta tradicional directa del marketing, y que tiene los objetivos de divulgar un producto para estimular su consumo, transmitir un

mensaje positivo con relación a una marca y fortalecer la presencia de una empresa en el mercado (Giraldo, Valentina. 2019)

6.3.4. Tendencias.

6.3.4.1 Diseño 3D. Es un conjunto de técnicas que utilizamos para proyectar un elemento en tres dimensiones. El Diseño 3D no exclusivo pero si va directamente vinculado con un programa asistido por computadora, sin embargo antes de las computadoras los diseñadores industriales, arquitectos e ingenieros necesitaban proyectar sus propuestas de diseños, para esto además de planos, uso de geometría, modelos de escalas, indispensable de la arquitectura.

Con la aparición de la computadora, el término diseño 3D, pasó a ser casi que uso exclusivo de el lenguaje de los computadores, AutoCAD ha sido el programa ícono de diseño 3D, poco a poco fueron saliendo otros programas. Este hecho cambió las normas del juego ocasionando que empezara una nueva disciplina y campo profesional, lo que hoy conocemos como los modeladores y diseñadores 3D. (DWEB3D.com, 2017)

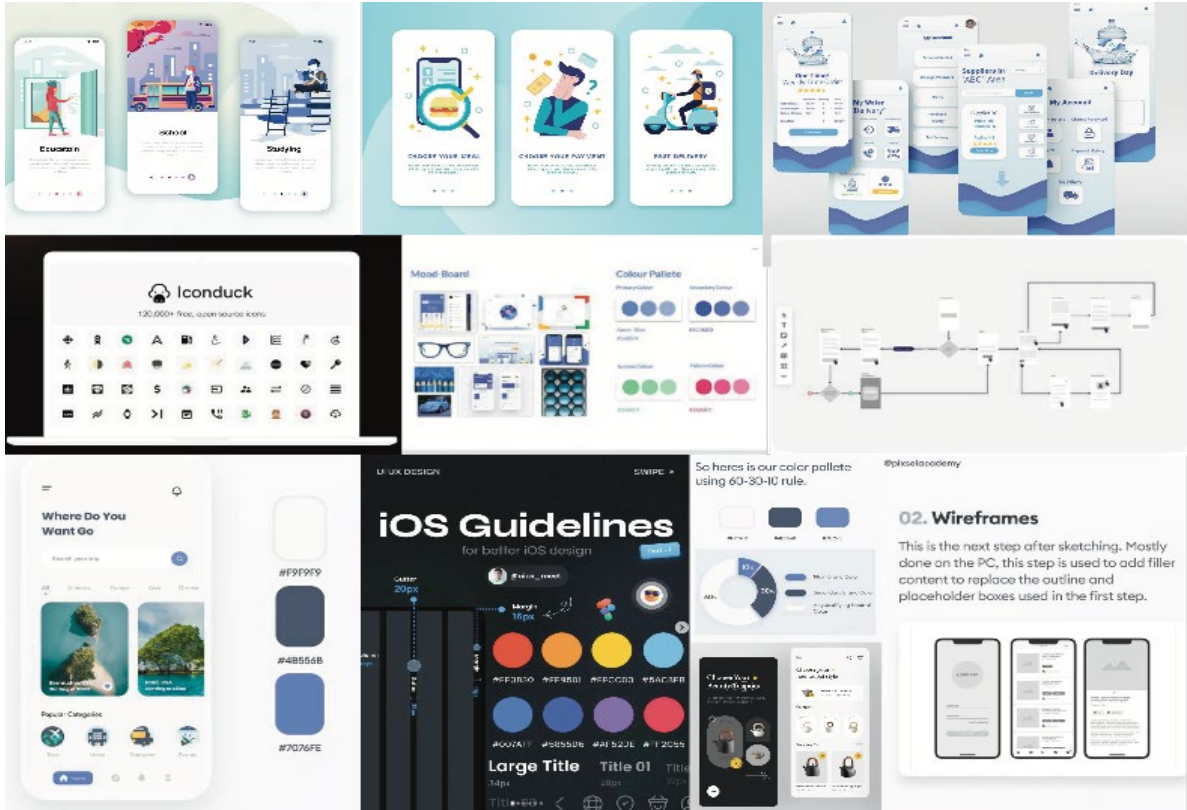
6.3.4.2 Diseño Flat. Conocido también como “Flat Desing” es un estilo de diseño basado en el minimalismo y la simplicidad estética, por lo que también se le puede considerar como diseño plano. Su función es eliminar todo lo que sea innecesario o cargante, como sombras, degradados, texturas, patrones, entre otros. Su función principal es generar un mensaje simple y directo de una manera clara; También es destacado por ser limpio e intuitivo, más sencillo, para que el mensaje sea comprendido. (Pablo Díaz, 2021)

6.3.4.3 Animación. Es la industria que la animación es cuadro por cuadro y la cual es elaborada por medio de un dibujo en una pieza de papel donde se crea el movimiento a través de muchas hojas de papel y que al verla seguidas, están dando al ojo humano la

percepción de movimiento de imagen. “La animación no es el arte de dibujos que se mueven, sino el arte de movimientos que son dibujados. Lo que sucede entre cada cuadro es más importante que lo que existe en cada cuadro. Por esto es el arte de manipular las brechas invisibles que existen entre los cuadros”. (Norman McLaren. 2022)

6.3.4.4 Minimalismo. Es una corriente artística que es utilizada solo en elementos mínimos y básicos. Se asocia el minimalismo a todo que alguna vez haya sido reducido a lo esencial y que no presenta ningún elemento o accesorio sobrante o que esté demás en un arte visual. La intención del minimalismo es generar sentido a partir de lo mínimo, y esto se soluciona simplificando los elementos utilizados, utilizando un lenguaje sencillo, colores puros y líneas simples. (Julián Pérez “Minimalismo” Junio 2011)

6.3.4.2 Tablero de tendencias.



Tablero de tendencias creado por Diego Alejandro Orellana Mendoza Ver imágenes de ejemplo en anexo #4.

Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar

Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar

7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico

7.1.1 Comunicación. La comunicación será aplicada dentro de la aplicación móvil, transmitiendo un mensaje claro con una experiencia de usuario (UX) y una interfaz de usuario (UI) adecuada para que el usuario use la aplicación sin ninguna complicación, simplificando la información que actualmente tiene para que la funcionalidad de la aplicación mejore y sea utilizada efectivamente.

7.1.2 Diseño. Se aplicará un diseño moderno, llevándolo al minimalismo como se puede ver en el tablero de tendencias. Será aplicado con los colores que caracterizan a Blue Medical manteniendo siempre una interfaz de usuario simple en donde sea entendible para los nuevos y usuarios activos.

7.1.3 Semiología. Con la ayuda de esta ciencia se apoyará en el estudio de los signos, en donde se escogerá los signos o símbolos correctos para la aplicación y que sean adecuados a nuestro grupo objetivo.

7.1.4 Diagramación. Con la investigación que se realiza antes de empezará con este proyecto, se logrará notar las bases para la diagramación en una aplicación, a cuanto distancia tienen que ir elementos, los tamaños de letra adecuados según el título, diferentes formas de distribución de elementos para un diagramado profesional.

7.1.5 Tipografía. Actualizar la tipografía que se está utilizando actualmente en la aplicación por una más simple, minimalista, que sea agradable a la vista, que sea legible.

7.1.6 Teoría de color. Se utilizaran colores que sean acordes a la empresa y utilizando siempre el círculo cromático para saber con mayor exactitud que colores se podrán combinar a la hora de usar colores complementarios.

7.1.7 Psicología del color. El color azul es el color representativo de la empresa transmitiendo compromiso, orden, confianza, paz y sobre todo innovación que es lo que se llevará a cabo en la aplicación móvil.

7.1.8 Arte visual. Se creará un diseño visual que sea armonioso en cuanto a composición, equilibrio, estética para que el usuario tenga una buena experiencia de usuario.

7.1.9 Diseño Flat. Es una tendencia que está basada en el minimalismo por lo cual tendrá que mantener todo muy simple, eliminando elementos que no tienen que estar en nuestro diseño, algo que lo haga cargado, que sea lo más plano pero que sea claro.

7.2 Conceptualización

La conceptualización servirá de referencia para la elaboración de todos los elementos que irán colocados en el proyecto de diseño de aplicación de registro -login- de usuario, para que los clientes actuales puedan acceder al servicio médico que brinda Blue Medical.

7.2.1 Método. El método creativo “SCAMPER” fue creado por Alex Osborn, y se usa principalmente para mezclar varias técnicas creando una lista de preguntas que estimulan la generación de ideas conocido como “*brainstorming*”.

El método SCAMPER, funciona de la siguiente forma: Es una técnica de lluvia de ideas en equipo que se utiliza para desarrollar o mejorar productos o servicios.

SCAMPER, su acrónimo de (Sustituir, Combinar, Adaptar, Modificar, Propósito, Eliminar, Reordenar). Se debe llevar el siguiente esquema:

- Sustituir: Sustituir cosas o elementos, lugares, procedimientos gente, ideas, etc.
- Combinar: Combinar temas, conceptos, ideas, emociones.
- Adaptar: Adaptar ideas de otros contextos, tiempos, escuelas, negocios, personas.

- Modificar: Añadir algo a una idea o un producto, transformarlo.
- Eliminar: Sustraer conceptos, partes, elementos del problema.
- Reordenar: o invertir elementos, cambiarlos de lugar, roles, etc.

Con estos pasos, se debe completar la solución del problema planteado.

7.2.2 Definición del concepto. Para el proyecto diseño de aplicación de registro -login- de usuario, para que los clientes actuales puedan acceder al servicio médico que brinda Blue Medical se aplicó la técnica de creatividad titulada SCAMPER. Se desarrollaron los siguientes pasos:

- Se realizará un análisis actual de la aplicación, con el fin de identificar los puntos negativos y mejorarlos.
- Se hará una estructura de como está formada la aplicación, como es que funciona y que uso tiene cada botón.
- Luego se crearán propuestas de diseño para la aplicación móvil.



De la aplicación de la técnica creativa se llegó a la conclusión que el concepto de diseño se basará en la frase **“Dale una mano a tu salud”**.

Sin embargo, como la compañía ya cuenta con un eslogan, esta frase se usará únicamente como fuente de inspiración para el proyecto.

7.3 Bocetaje

Con base en la frase “Dale una mano a tu salud” se procede a realizar el proceso de bocetaje, pasando por las siguientes variantes: Tabla de requisitos, bocetaje de diagramación o bocetaje inicial, bocetaje formal y digitalización de la propuesta.

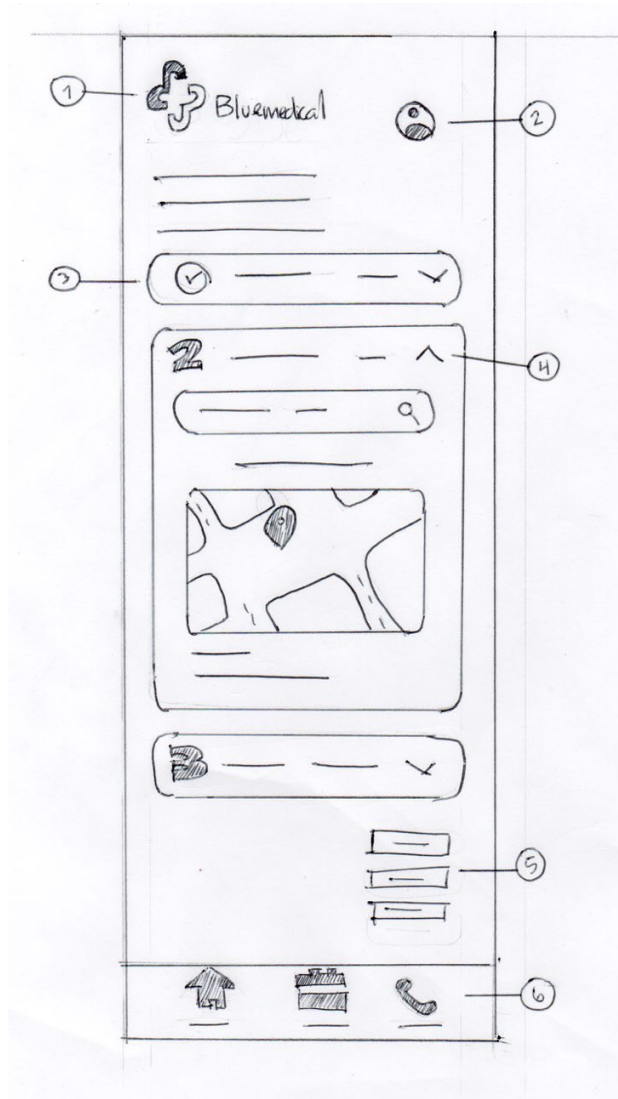
Cabe resaltar, que por ser una aplicación de login, se presentará un prototipo, una propuesta de diseño, esperando que sea aprobada y que el departamento de programadores la realicen a cabo.

7.3.1 Tabla de requisitos.

Elemento gráfico	Propósito	Técnica	Emoción
Color	Identificar los colores representativos de la empresa para poder aplicarlos dentro de la aplicación	Adobe Color: Elegir paleta de colores con los colores complementarios para un buen uso del color.	Formalidad, confianza, orden, compromiso, paz e innovación.
Tipografía	Actualizar la tipografía respetando la jerarquía, y sobre todo que sea legible.	Utilizar mayúsculas con kerning espaciado en los títulos. Buscar la tipografía con la ayuda de Adobe Font y Google Font.	Orden, jerarquía.
Diagramación	Equilibrio visual, que no se pierda la legibilidad y sea entendible creando un diseño visual atractivo.	En Figma se establecen las columnas y espacios de seguridad para poder crear un equilibrio.	Armonía, orden, confianza.

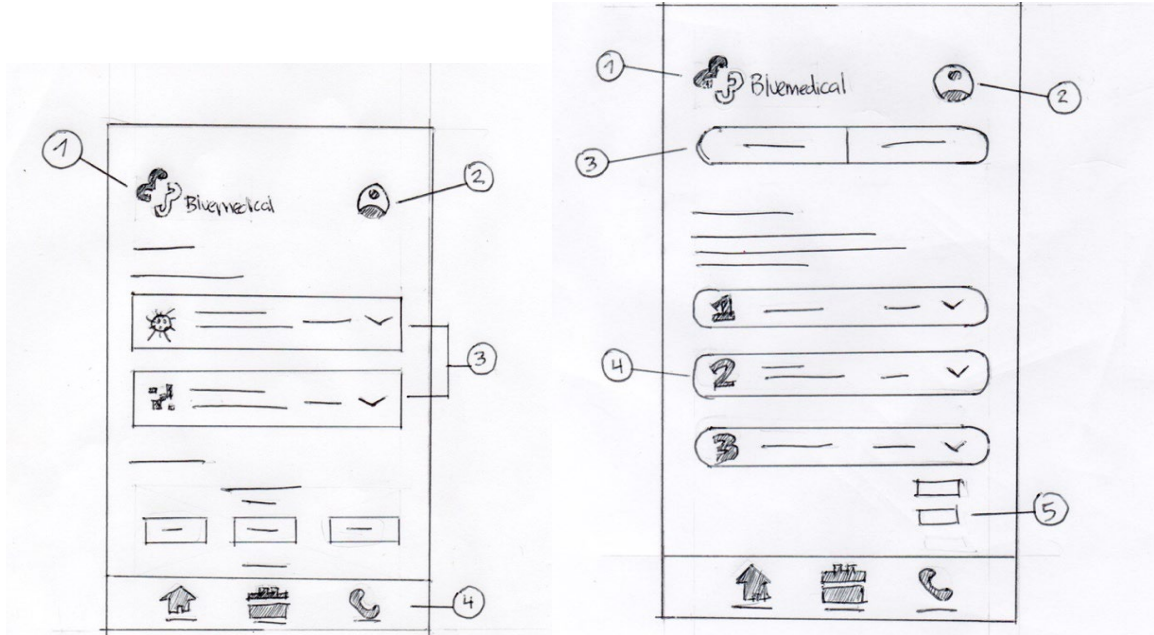
7.3.2 Bocetaje.

Boceto de la página de citas.



1. Isologo BlueMedical
2. Icono de Perfil
3. Icono de completado
4. Despliegue de opción
5. Botón para confirmar cita
6. Barra de navegación

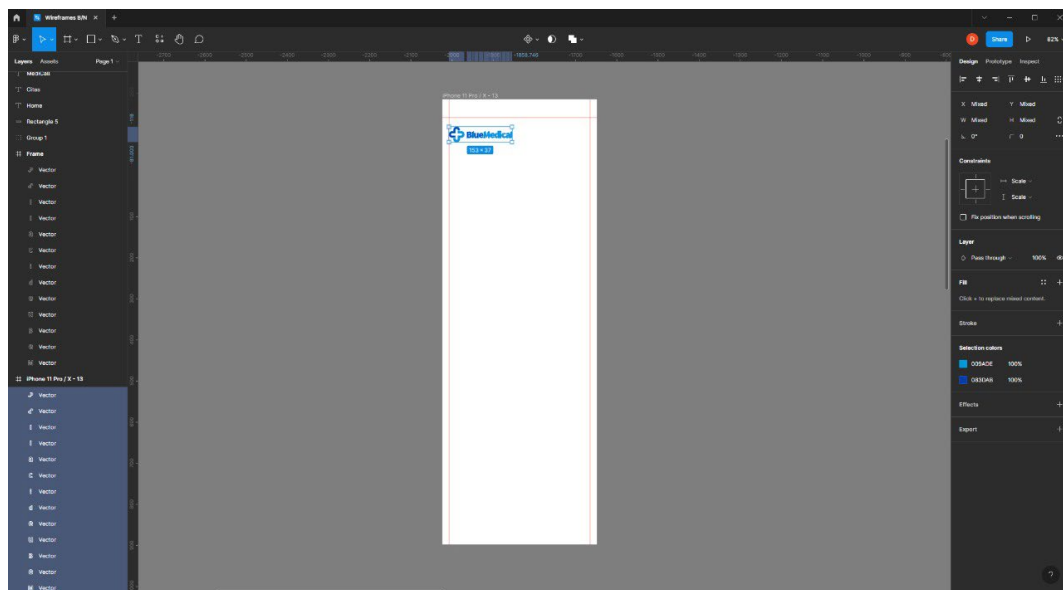
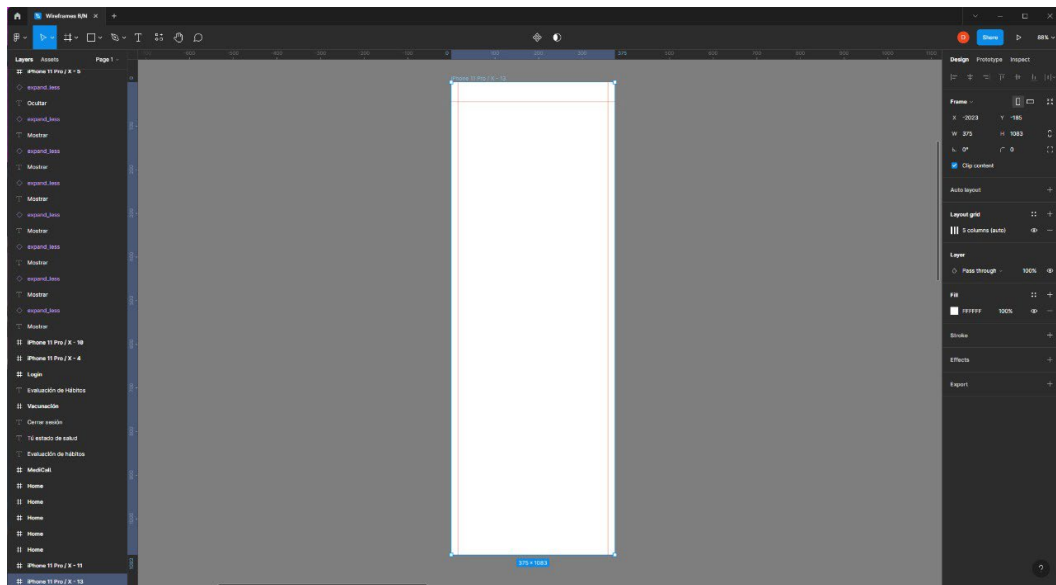
Boceto de Página de Inicio y Citas



1. Isologo BlueMedical
2. Icono de Perfil
3. Botones para agendar cita / Historial
4. Barra de navegación / Botones opciones para completar cita
5. Botones para confirmar o editar la cita

7.3.3. Proceso de digitalización de los bocetos.

Réticula y Página de Citas

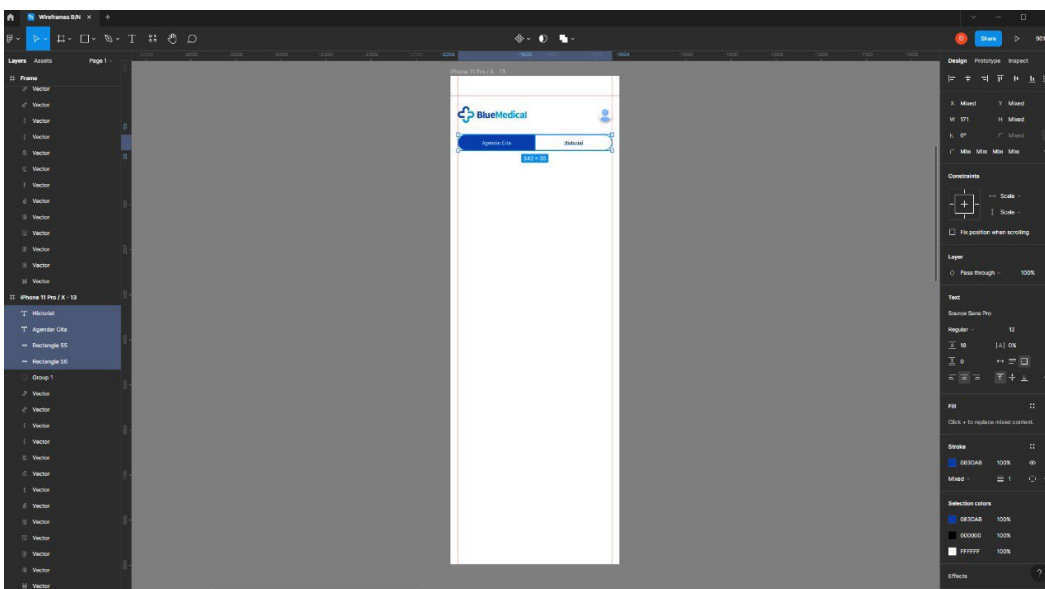
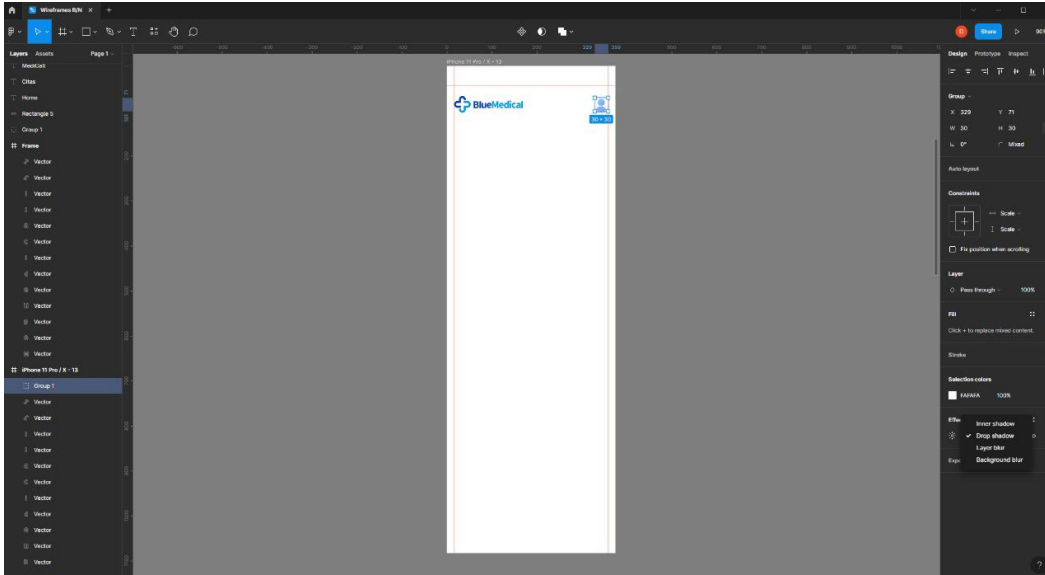


Se creó la retícula con la que trabajó en el programa Figma que es en donde se va a trabajar todo el proyecto, se respetó siempre las zonas de seguridad y guías para que el diseño sea lo más agradable a la vista, entendible y simple.

Agregando el isologo de BlueMedical en vector con los respectivos colores.

Página de Citas

Página de Citas (encabezado)

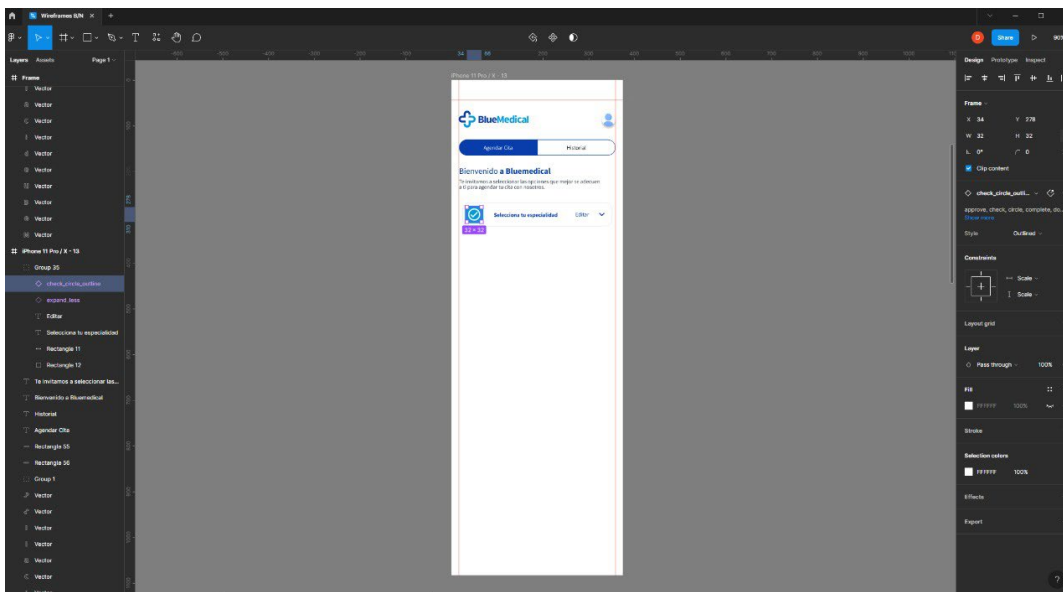
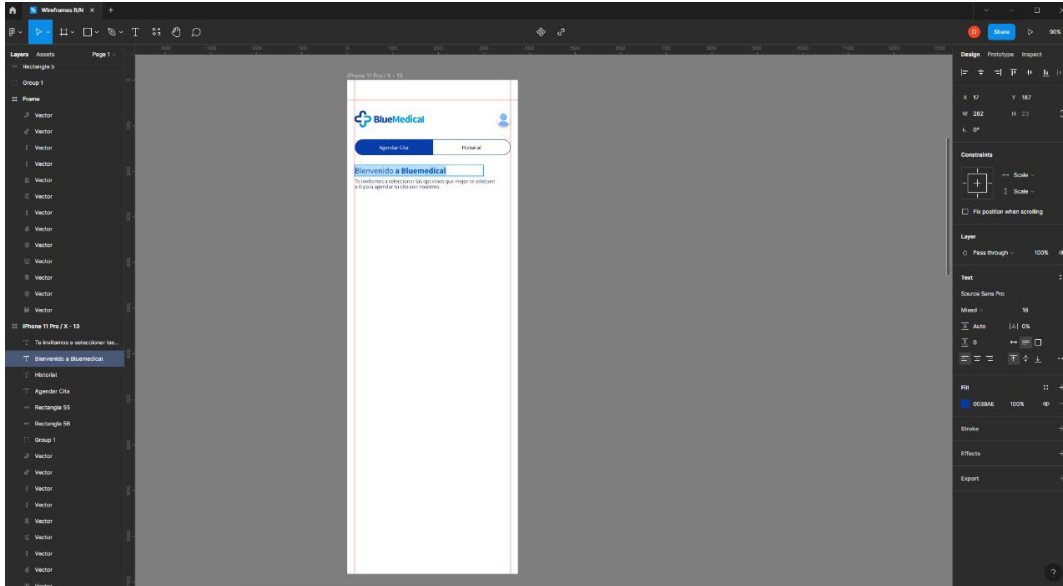


Se agrega el icono de perfil en vector 30x30 pixeles, con eso ya tendríamos el isologo y el icono de perfil que irán en todas las pantallas.

Luego haríamos un rectángulo haciendo las orillas redondas, colocamos de un lado el color azul para indicar que estamos en esa sección y dejamos blanco el otro lado.

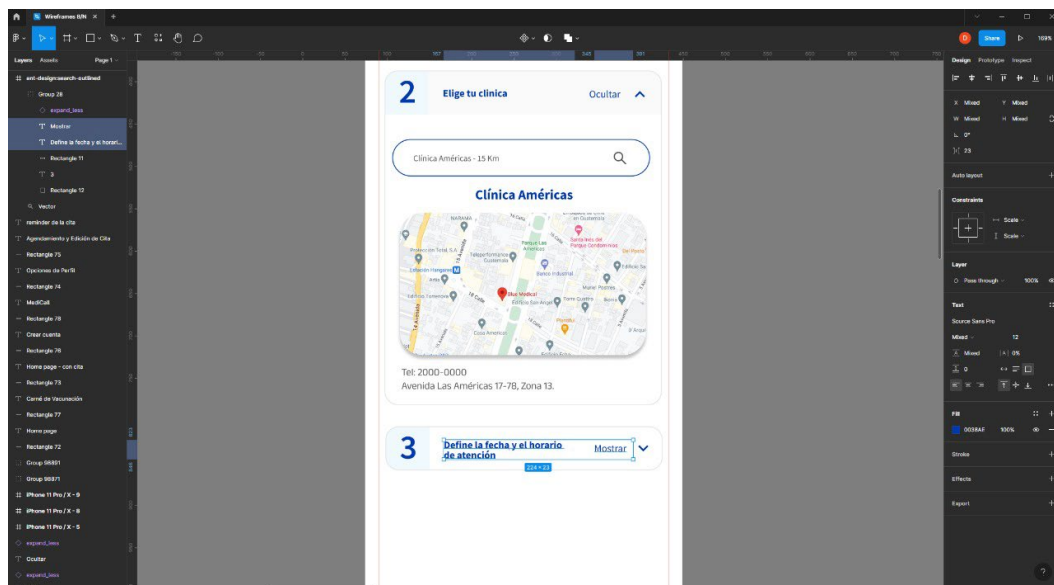
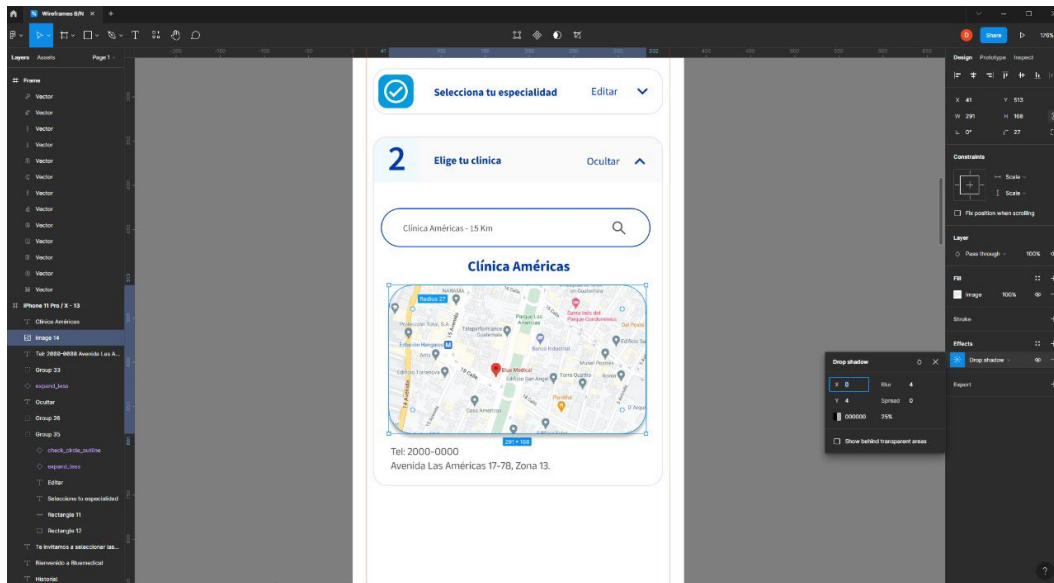
Página de Citas

Página de Citas (paso a paso)



Se agrega el texto en donde se indican unas instrucciones para poder realizar el agendamiento adecuado, seguido se empiezan a agregar los pasos y un icono en donde se indica que un paso ya esta completado y puedes realizar el siguiente.

Página de Citas (ubicación de clínica)

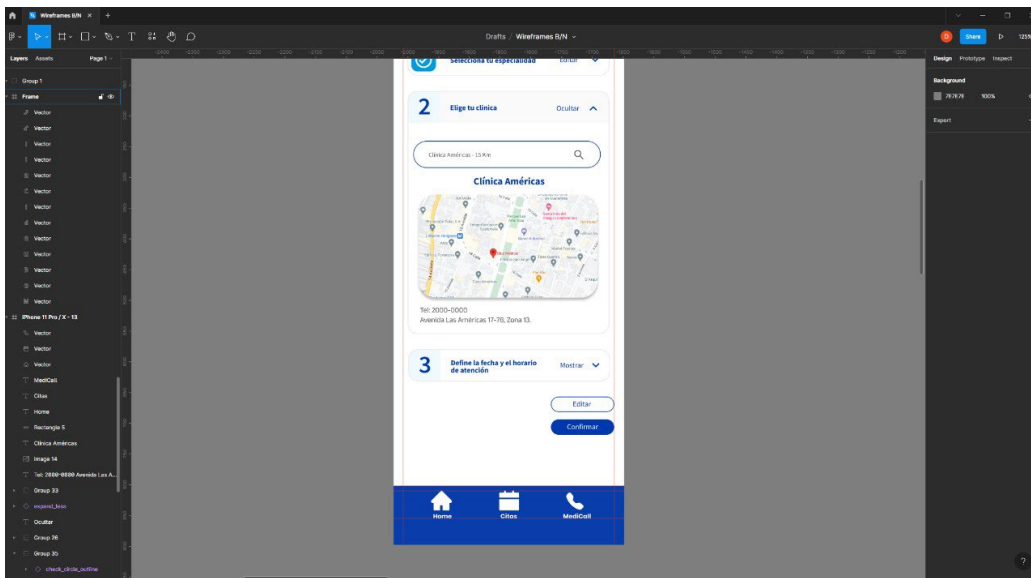
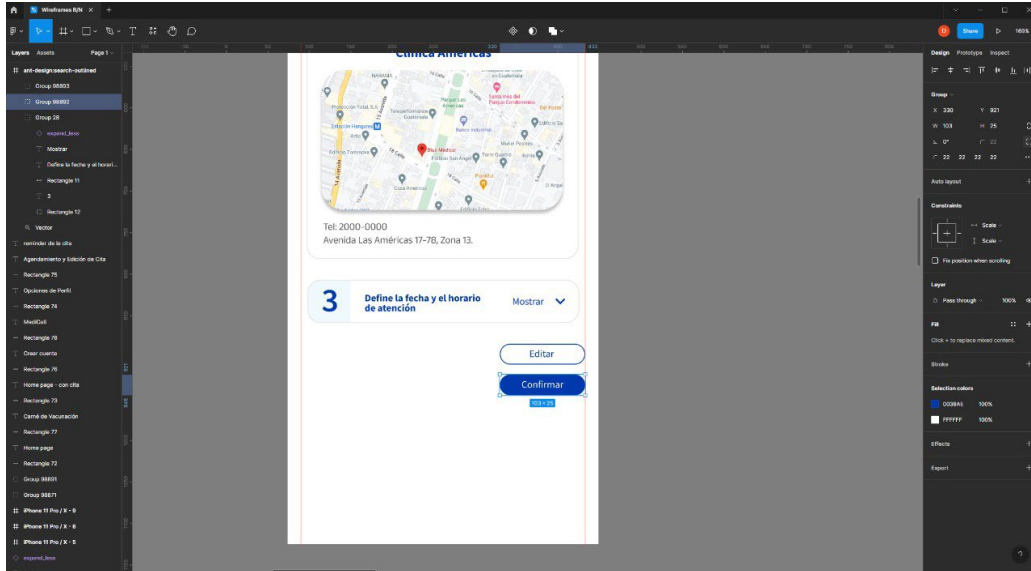


Se agregan más opciones para completar el agendamiento, en la número dos se pone un buscador de clínicas con el icono en vector.

Seguido un mapa de la clínica que se haya seleccionado con las esquinas redondas y con sombra atrás. Abajo se colocan los datos importantes de la clínica como número de teléfono y dirección.

Página de Citas

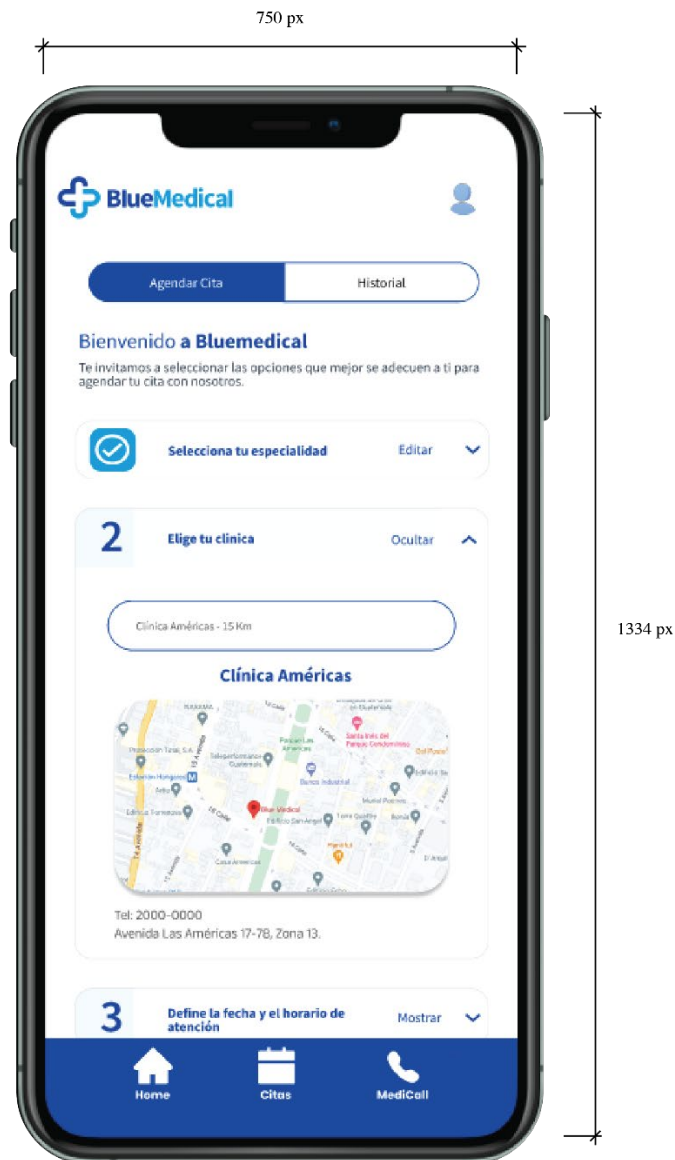
Página de Citas (confirmar cita)



Por último se colocan los botones para editar o confirmar una cita, seguidamente se agrega la barra de navegación que irá en cada pantalla. Agregando los iconos de inicio, citas, y MediCall, los iconos son en vector.

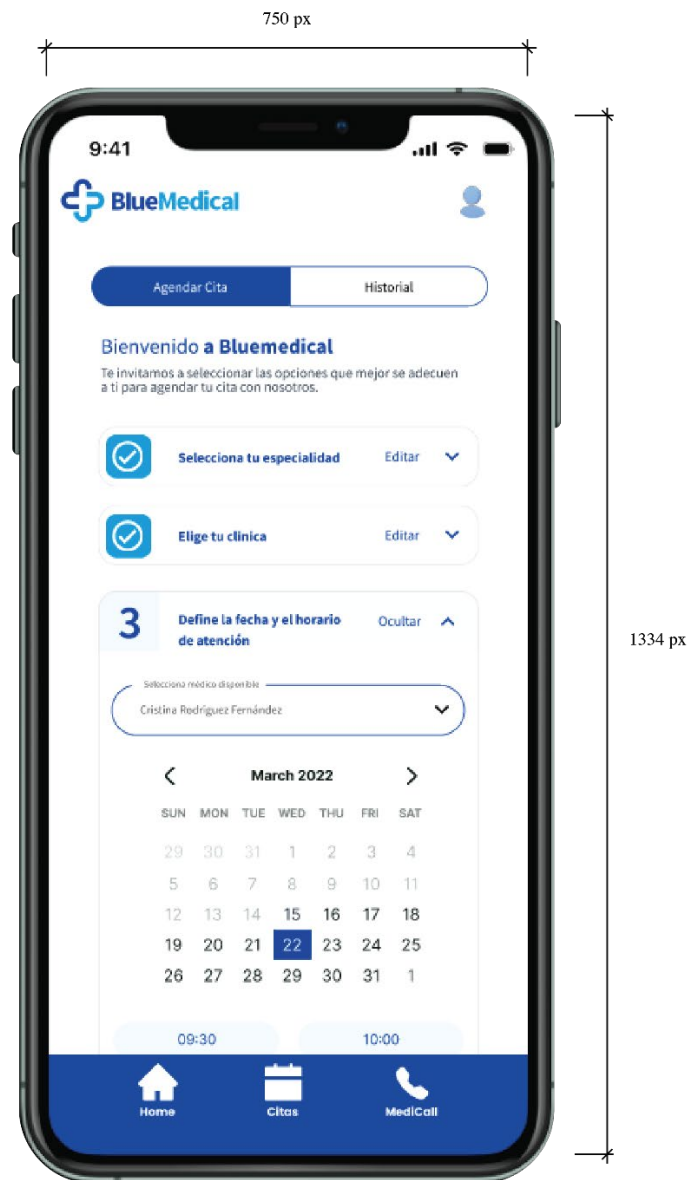
7.4 Propuesta preliminar

Pieza 1: Página de Citas. Tamaño 750x1334 pixeles



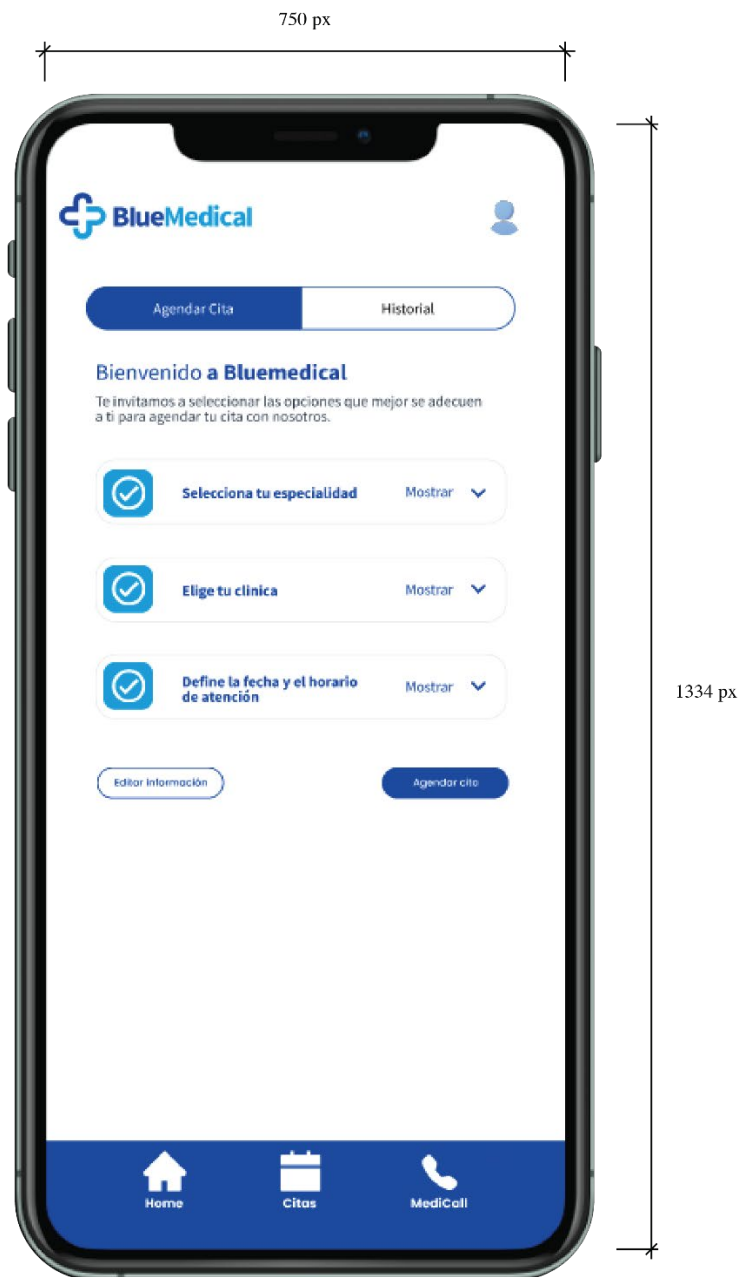
La pantalla mide 750x1334 pixeles, es la pantalla en donde se genera la cita y en donde se puede editar la cita en caso de haber un cambio.

Pieza 2: Página de Citas. Tamaño 750x1334 pixeles



Sigue siendo la página de citas, solo que aquí el usuario está registrando el día de su cita y el horario disponible para que pueda agendar siempre con la opción de editar en cualquier momento.

Pieza 3: Página de Inicio. Tamaño 750x1334 pixeles



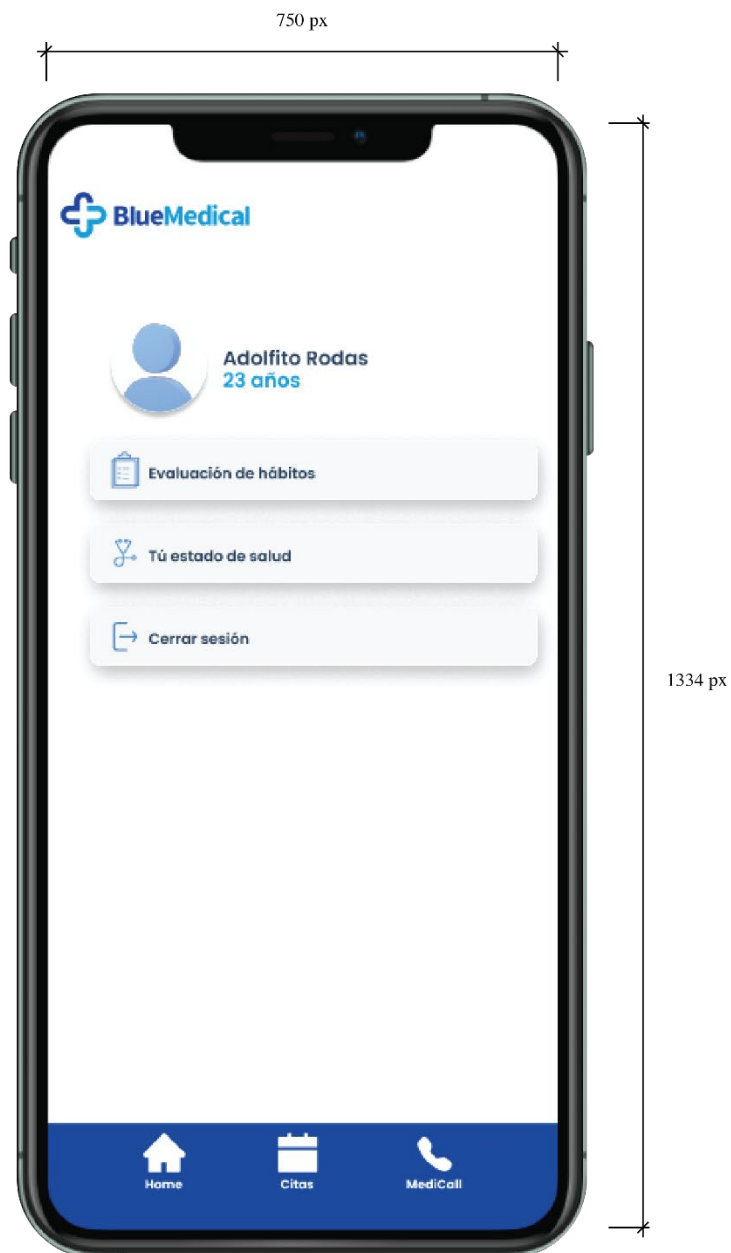
Aquí todos los pasos para agendar una cita han sido completados, se puede revisar la información o editar en dado caso sea necesario, de lo contrario se procede a “Agendar la cita”.

Pieza 4: Página de Inicio. Tamaño 750x1334 pixeles



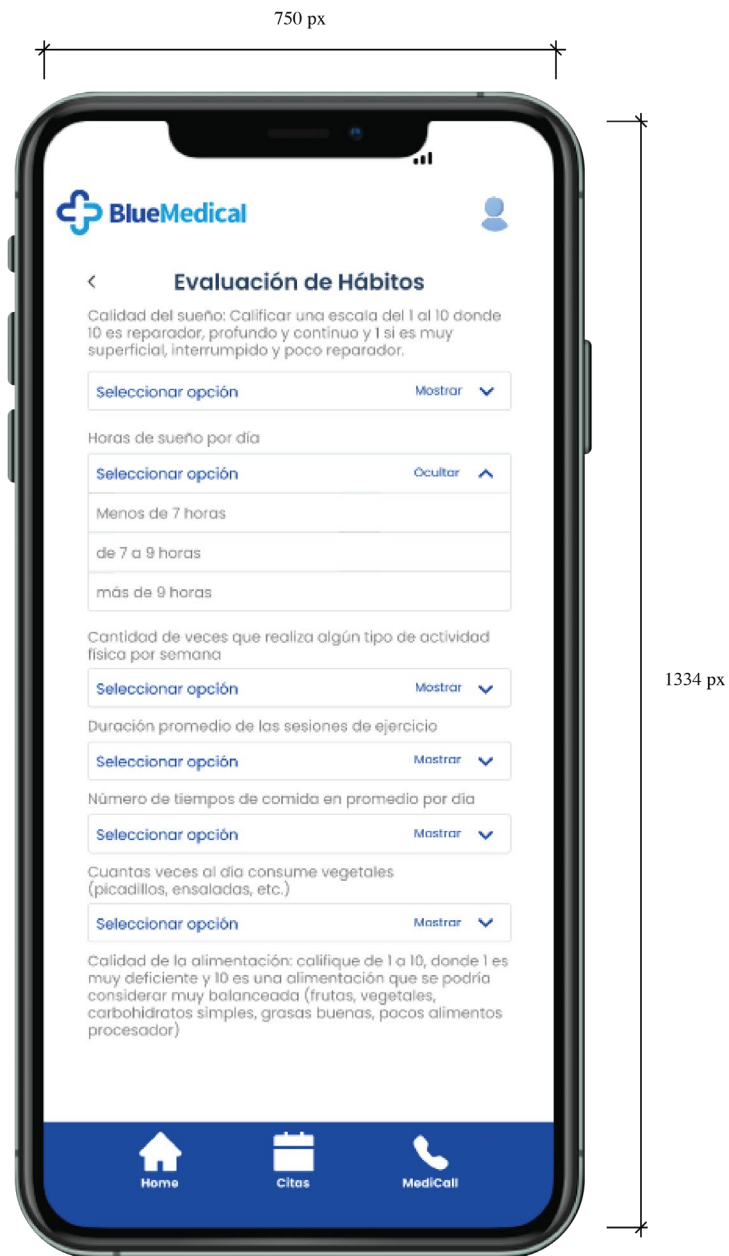
Esta es la página principal de la aplicación en donde nos puede redirigir a cualquier opción que necesitemos, desde crear una cita, ver nuestro carnet o editar nuestro perfil.

Pieza 5: Página de Perfil. Tamaño 750x1334 pixeles



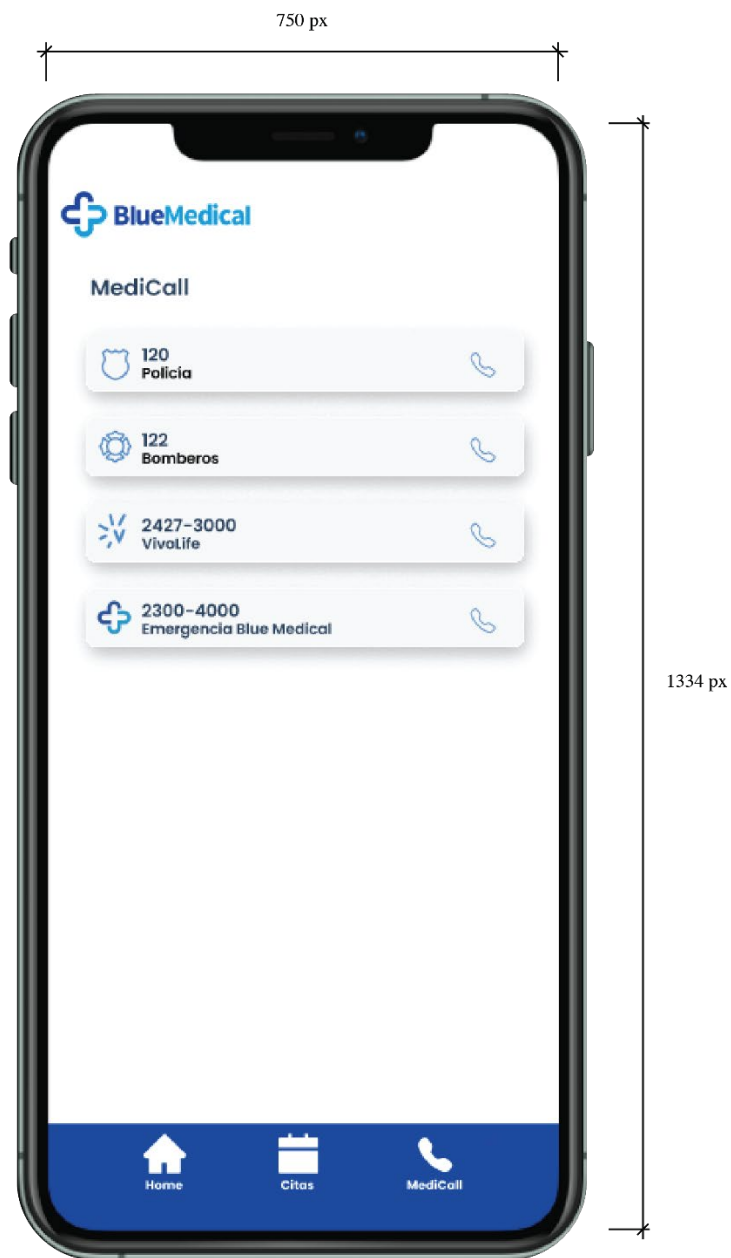
Esta es la página en donde el usuario va a poder poner todos los datos clínicos necesarios que se les estará preguntando en los siguientes formularios.

Pieza 6: Página de Perfil - Formulario. Tamaño 750x1334 pixeles



Este es un formulario que el usuario tendrá que llenar para tener en registro los hábitos del paciente para tener un mejor control.

Pieza 7: Página MediCall. Tamaño 750x1334 pixeles



Esta es la página MediCall en donde el usuario puede encontrar los siguientes números para que se les pueda atender una emergencia.

Pieza 8: Página de Carné de Vacunación. Tamaño 750x1334 pixeles



La página de Carné de Vacunación es importante llevarlo por cualquier trámite que el usuario necesite realizar por lo cual ahora lo puede encontrar en esta página de Carné.



Capítulo VIII: Validación técnica

Capítulo VIII: Validación técnica

Al finalizar la propuesta preliminar del diseño de aplicación de registro -login- de usuario, para que los clientes actuales puedan acceder al servicio médico, se dará inicio al proceso de validación técnica, mostrando el proyecto a clientes, expertos y grupo objetivo. El instrumento de validación será la encuesta personal, en ellas se crearán preguntas cerradas y calificación basada en la escala de Likert.

Las encuestas se realizarán de dos maneras: de forma virtual a través de Google Forms para clientes y grupo objetivo, e impresas para expertos.

El enfoque del trabajo de investigación es mixto, por cuanto se utilizará el enfoque cuantitativo y cualitativo. El primero servirá para cuantificar los resultados de la encuesta aplicada a los sujetos y a través del enfoque cualitativo se intentará evaluar el nivel de percepción de los encuestados con respecto a la propuesta del diseño.

La herramienta a utilizar es una encuesta de respuesta múltiple que se aplicará al cliente, a cinco (5) número de personas, hombres y mujeres del grupo objetivo y a cinco (5) expertos en el área de comunicación y diseño.

8.1 Población y muestreo

Las encuestas se realizaron a una muestra de 10 personas divididas en tres grupos:

Clientes: Blue Medical.

Expertos: Profesionales en distintas áreas de la comunicación y el diseño, la publicidad y el área de diseño web (UX/UI)

- Lic. MsC. Guillermo García
- Lic. MsC. Carlos Franco
- Licda. MsC. Wendy Franco
- Licda. MsC. Andrea Aguilar
- Licda. MsC. Lourdes Donis

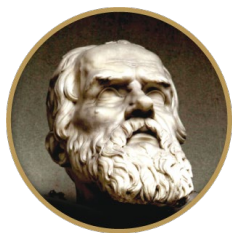
Grupo objetivo: Mujeres y hombres, de 25 a 35 años de edad que residen en la ciudad capital.

8.2 Método e instrumentos

La herramienta que se usará es la encuesta. La encuesta consiste en un procedimiento a través del que se recopilan datos por medio de un cuestionario previamente diseñado. Dentro de la encuesta se usará el método de la escala tipo Likert. Esta escala consiste en una forma psicométrica usada comúnmente en cuestionarios. Se colocan distintos grados o niveles en los que el encuestado estará de acuerdo o en desacuerdo con una declaración, pregunta o ítem y posteriormente se procesan los resultados obtenidos. Este es un método cualitativo y produce datos descriptivos.

Así mismo se hará uso de preguntas dicotómicas en las que el encuestado responderá “sí” o “no”, según considere.

8.2.1. Modelo de la encuesta



Facultad de Ciencias de la Comunicación

-FACOM-

Licenciatura en Comunicación y Diseño

Proyecto de graduación

Género F	<input type="checkbox"/>	Experto	<input type="checkbox"/>	Nombre	<input type="text"/>
M	<input type="checkbox"/>	Cliente	<input type="checkbox"/>	Profesión	<input type="text"/>
Edad	<input type="text"/>	Grupo Objetivo	<input type="checkbox"/>	Puesto	<input type="text"/>

Encuesta de Validación del proyecto de:

Diseño de aplicación de registro -login- de usuario, para que los clientes actuales puedan acceder al servicio médico que brinda Blue Medical. Guatemala, Guatemala 2023.

Antecedentes:

La empresa Blue Medical fue creada el año 2000 por Estuardo Biguria, y actualmente se dedica principalmente a brindar servicio médico a la sociedad de Guatemala

Al visitar la empresa se pudo observar que no cuenta con una aplicación de registro -login- de usuario, para que los clientes actuales puedan acceder al servicio médico que brinda.

Por lo que se ha planteado el objetivo de Diseñar una aplicación de registro -login- de usuario, para que los clientes actuales puedan acceder al servicio médico que brinda Blue Medical.

Parte Objetiva:

1. ¿Considera usted necesario diseñar una aplicación de registro de usuario, para que los clientes actuales puedan acceder al servicio médico?

SI ____ NO ____

2. ¿Considera importante investigar información necesaria de la empresa Blue Medical para incluirla dentro de la aplicación para que sea lo más completa, funcional y fácil de utilizar?

SI ____ NO ____

3. ¿Considera apropiado recopilar información bibliográfica y en sitios web acerca de la creación de aplicaciones para crear una mejor experiencia de usuario y la interfaz sea fácil de entender?

SI ____ NO ____

4. ¿Considera adecuado la diagramación de los elementos en la aplicación para que sean lógicos, coherentes y estéticos para la experiencia de usuario?

SI ____ NO ____

Parte Semiológica:

5. ¿Considera que para una empresa de salud, los colores propuestos en el diseño son adecuados?

Muy adecuada ____ Poco adecuada ____ Nada adecuada ____

6. ¿Cree que la tipografía usada es adecuada a un grupo objetivo de hombres y mujeres de 25 a 35 años?

Muy adecuada ____ Poco adecuada ____ Nada adecuada ____

7. La interfaz de navegación ¿Le parece fácil de comprender?

Muy comprensibles ____ Poco comprensibles ____ Nada comprensibles ____

Parte Operativa:

8. Considera que la tipografía utilizada en el diseño de señales es de forma:

Muy legible ____ Poco legible ____ Nada legible ____

9. ¿Cree visible los botones e iconos en la propuesta gráfica presentada?

Muy visible ____ Poco visible ____ Nada visible ____

10. Según su criterio ¿El tamaño de la aplicación móvil de la propuesta es ideal para ver un dispositivo móvil?

SI ____ NO ____

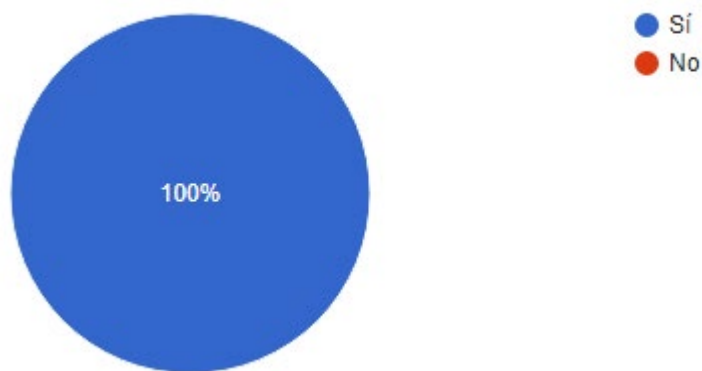
De antemano se agradece la atención y el tiempo brindado para contestar esta encuesta.

Si en caso usted tiene alguna sugerencia, comentario o crítica personal puede hacerlo en el siguiente espacio:

8.3. Resultados e interpretación de resultados

Parte Objetiva:

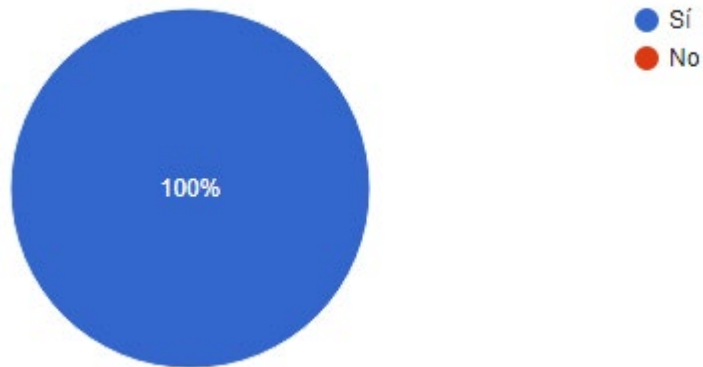
1. ¿Considera usted necesario diseñar una aplicación de registro de usuario, para que los clientes actuales puedan acceder al servicio médico?



Interpretación. El 100% de los encuestados indicaron que es necesario diseñar una aplicación de registro de usuario, para que los clientes actuales puedan acceder al servicio médico, mientras que no hubo respuestas negativas a la pregunta (0%). Por consiguiente, esto demuestra que el objetivo general se cumple.

Resultados e interpretación de resultados

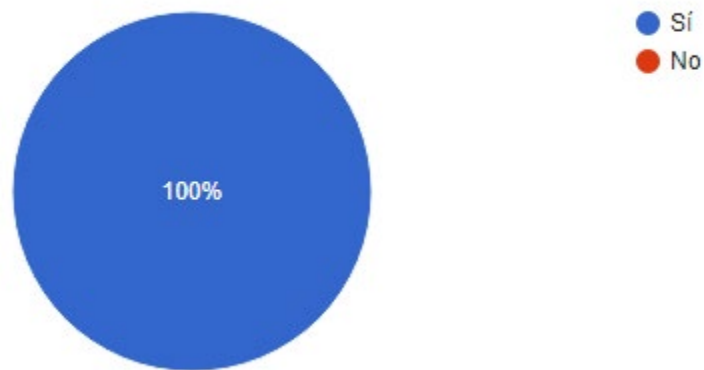
2. ¿Considera importante investigar información necesaria de la empresa Blue Medical para incluirla dentro de la aplicación para que sea lo más completa, funcional y fácil de utilizar?



Interpretación. El 100% de los encuestados indicó que es importante investigar información necesaria de la empresa para incluirla dentro de la aplicación para que sea lo más completa, funcional y fácil de utilizar, mientras que no hubo respuestas negativas a la pregunta (0%). Por consiguiente, esto demuestra que el primer objetivo específico del proyecto se cumple.

Resultados e interpretación de resultados

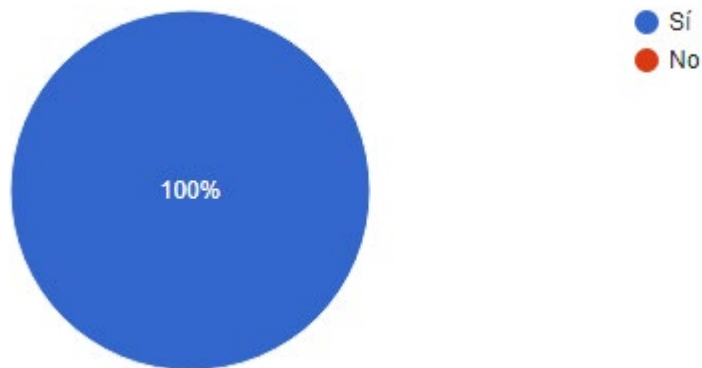
3. ¿Considera apropiado recopilar información bibliográfica y en sitios web acerca de la creación de aplicaciones para crear una mejor experiencia de usuario y la interfaz sea fácil de entender?



Interpretación. El 100% de los encuestados considera apropiado recopilar información bibliográfica y en sitios web acerca de la creación de aplicaciones para crear una mejor experiencia de usuario y la interfaz sea fácil de entender, mientras que no hubo respuestas negativas a la pregunta (0%). Por consiguiente, esto demuestra que el segundo objetivo específico del proyecto se cumple.

Resultados e interpretación de resultados

4. ¿Considera adecuado la diagramación de los elementos en la aplicación para que sean lógicos, coherentes y estéticos para la experiencia de usuario?



Interpretación. El 100% de los encuestados indica que es adecuada la diagramación de los elementos en la aplicación para que sean lógicos, coherentes y estéticos para la experiencia de usuario, mientras que no hubo respuestas negativas a la pregunta (0%). Por consiguiente, esto demuestra que el tercer objetivo específico del proyecto se cumple.

Resultados e interpretación de resultados

Parte Semiológica:

5. ¿Considera que para una empresa de salud, los colores propuestos en el diseño son adecuados?



Interpretación. El 100% de los encuestados considera que para una empresa de salud, los colores propuestos en el diseño son adecuados, mientras que no hubo respuestas negativas a la pregunta (0%). Por consiguiente, esto demuestra que los colores utilizados para la aplicación de registro son los adecuados.

Resultados e interpretación de resultados

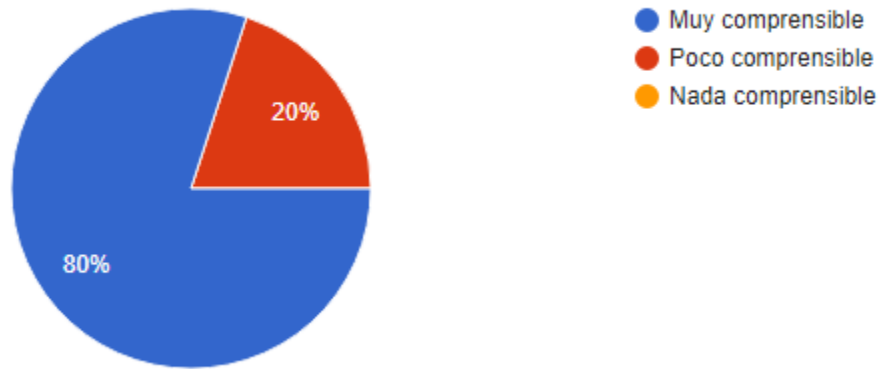
6. ¿Cree que la tipografía usada es adecuada a un grupo objetivo de hombres y mujeres de 25 a 35 años?



Interpretación. El 100% de los encuestados cree que la tipografía usada es adecuada a un grupo objetivo de hombres y mujeres de 25 a 35 años de edad, mientras que no hubo respuestas negativas a la pregunta (0%). Por consiguiente, esto demuestra que la elección de la tipografía dentro de la aplicación móvil, es la adecuada.

Resultados e interpretación de resultados

7. La interfaz de navegación ¿Le parece fácil de comprender?



Interpretación. El 80% de los encuestados indica la interfaz de navegación les parece fácil de comprender, el 20% considera que es poco comprensible, mientras que no hubo respuestas para nada adecuado (0%). Por consiguiente, esto demuestra que la interfaz es muy comprensible de entender.

Resultados e interpretación de resultados

Parte Operativa:

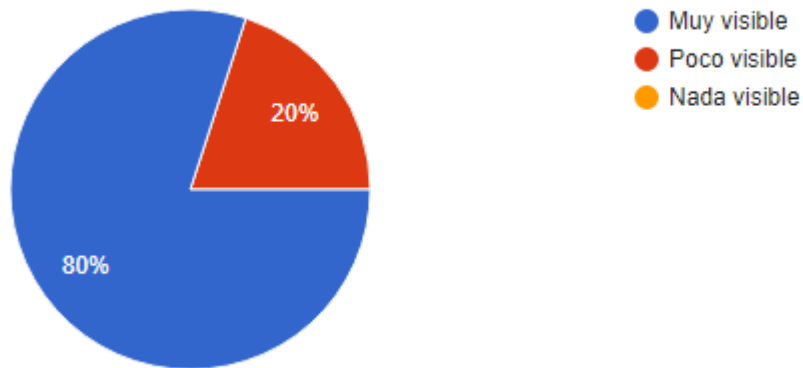
8. Considera que la tipografía utilizada en el diseño de señales es de forma:



Interpretación. El 100% de los encuestados considera que la tipografía utilizada en el diseño de señales es de forma legible, mientras que no hubo respuestas negativas a la pregunta (0%). Por consiguiente, esto demuestra que la tipografía utilizada en la aplicación móvil es legible.

Resultados e interpretación de resultados

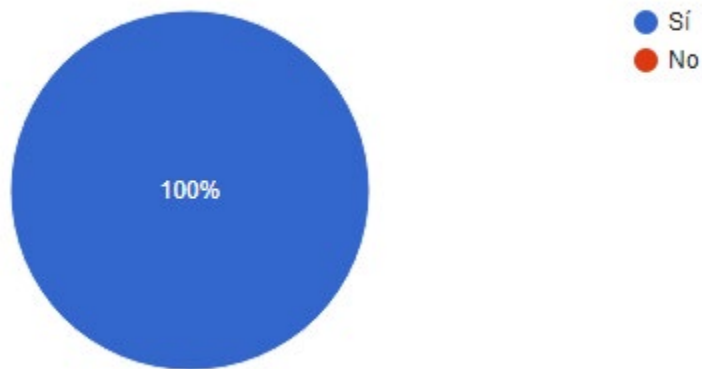
9. ¿Cree visible los botones e iconos en la propuesta gráfica presentada?



Interpretación. El 80% de los creen visible los botones e iconos en la propuesta gráfica presentada, el 20% considera que es poco visible, mientras que no hubo respuestas para nada visible (0%). Por consiguiente, esto demuestra que los iconos y botones creados para el uso dentro de la aplicación son visibles.

Resultados e interpretación de resultados

10. Según su criterio ¿El tamaño de la aplicación móvil de la propuesta es ideal para ver un dispositivo móvil?

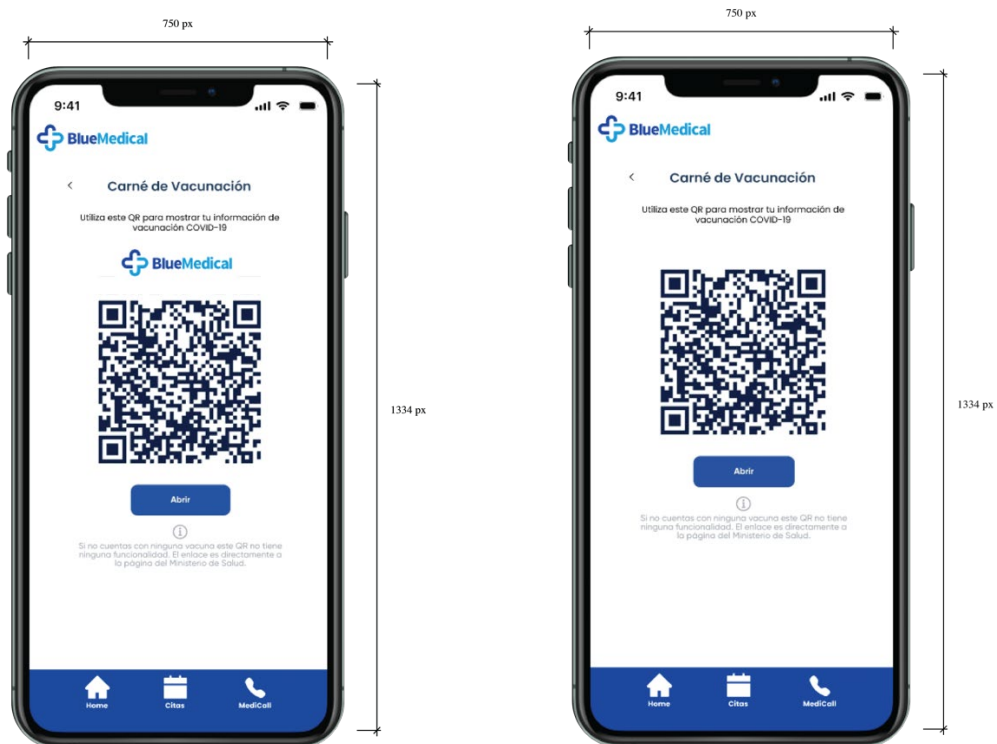


Interpretación. El 100% de los encuestados indicaron que el tamaño de la aplicación móvil de la propuesta es ideal para ver en un dispositivo móvil, mientras no hubo respuesta negativa (0%). Por consiguiente, esto demuestra el tamaño para la propuesta gráfica es ideal.

8.4. Cambios en base a los resultados

Con base a los datos obtenidos en la fase de validación para la implementación del presente proyecto se refleja que:

- Cumple con el objetivo general y con cada uno de los objetivos específicos.
- Los cambios más relevantes es quitar el logotipo de BlueMedical en una pantalla que se esta duplicando, como el de poner los iconos de señal, batería, en todas las pantallas.

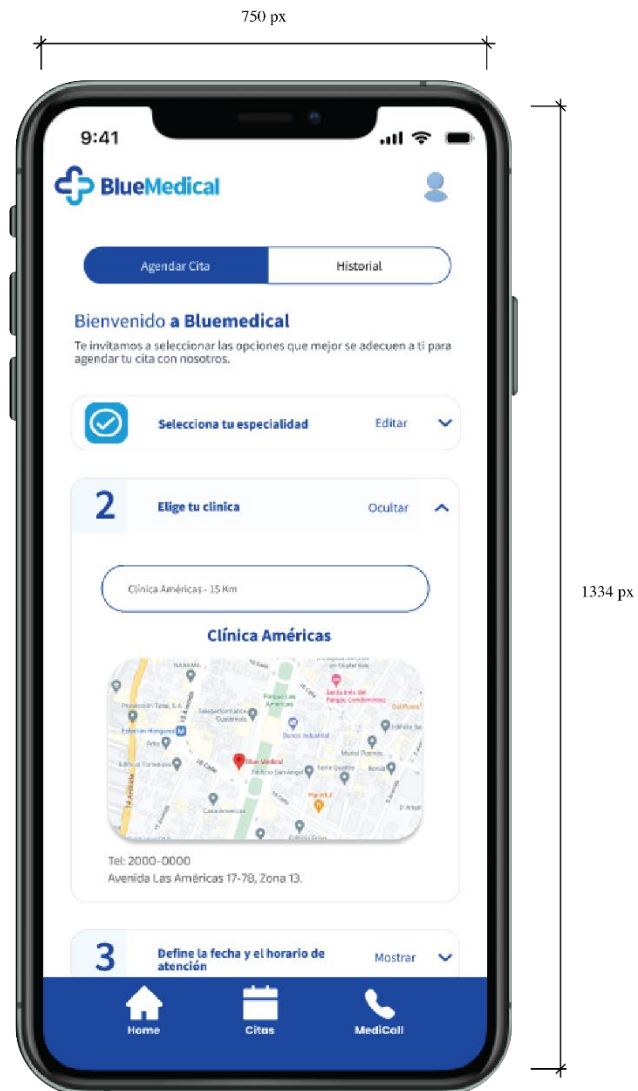


Capítulo IX: Propuesta gráfica final

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

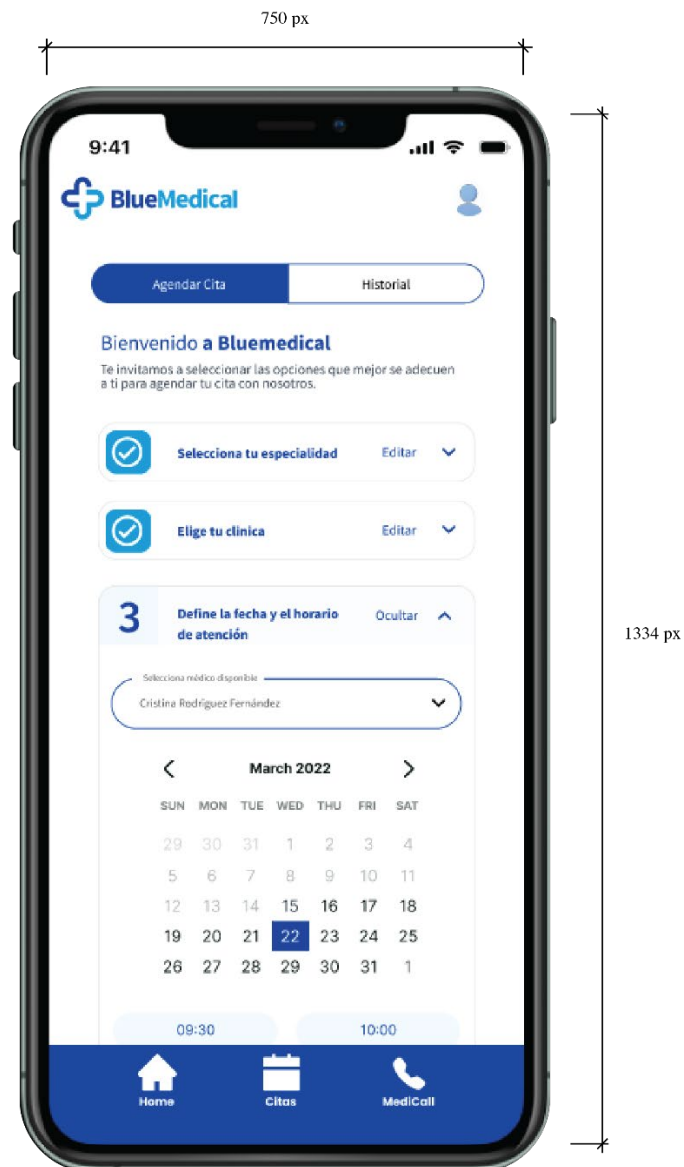
9.1 Propuesta gráfica final

Pieza 1: Página de Citas. Tamaño 750x1334 pixeles



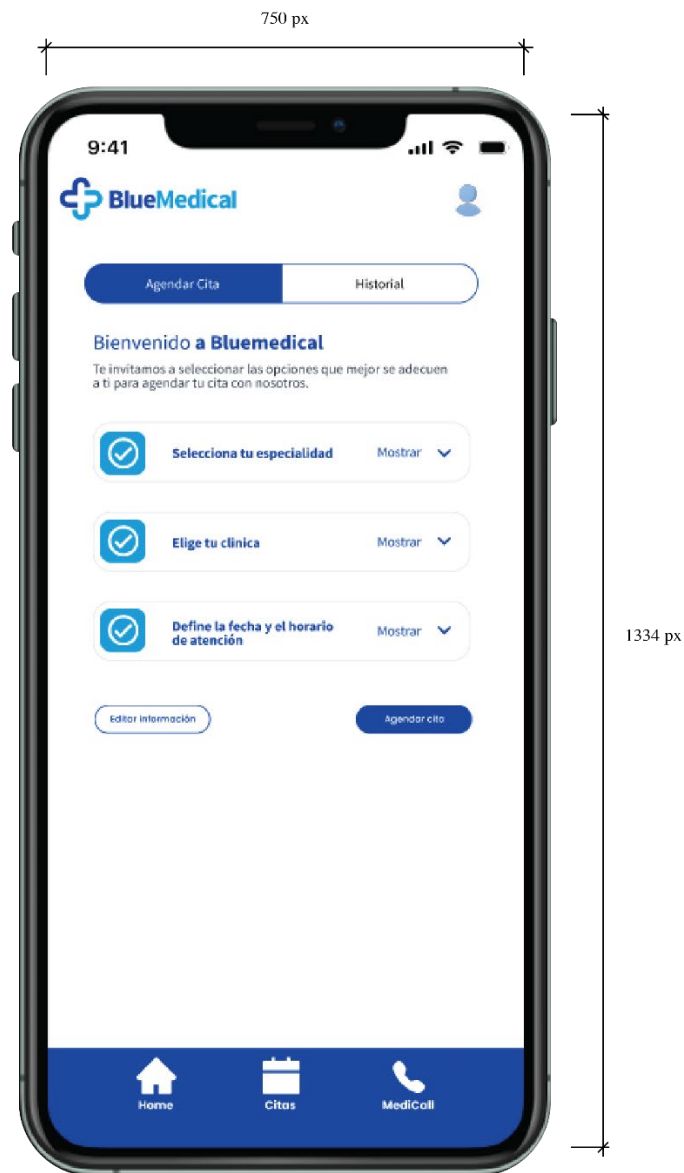
Se hizo el cambio del encabezado que es la simulación a la hora, señal, wifi y batería del teléfono, es la pantalla en donde se genera la cita y en donde se puede editar la cita en caso de haber un cambio.

Pieza 2: Página de Citas. Tamaño 750x1334 pixeles



Sigue siendo la página de citas, solo que aquí el usuario está registrando el día de su cita y el horario disponible para que pueda agendar siempre con la opción de editar en cualquier momento, se hizo cambio del encabezado que es la simulación a la hora, señal, wifi y batería del teléfono.

Pieza 3: Página de Inicio. Tamaño 750x1334 pixeles



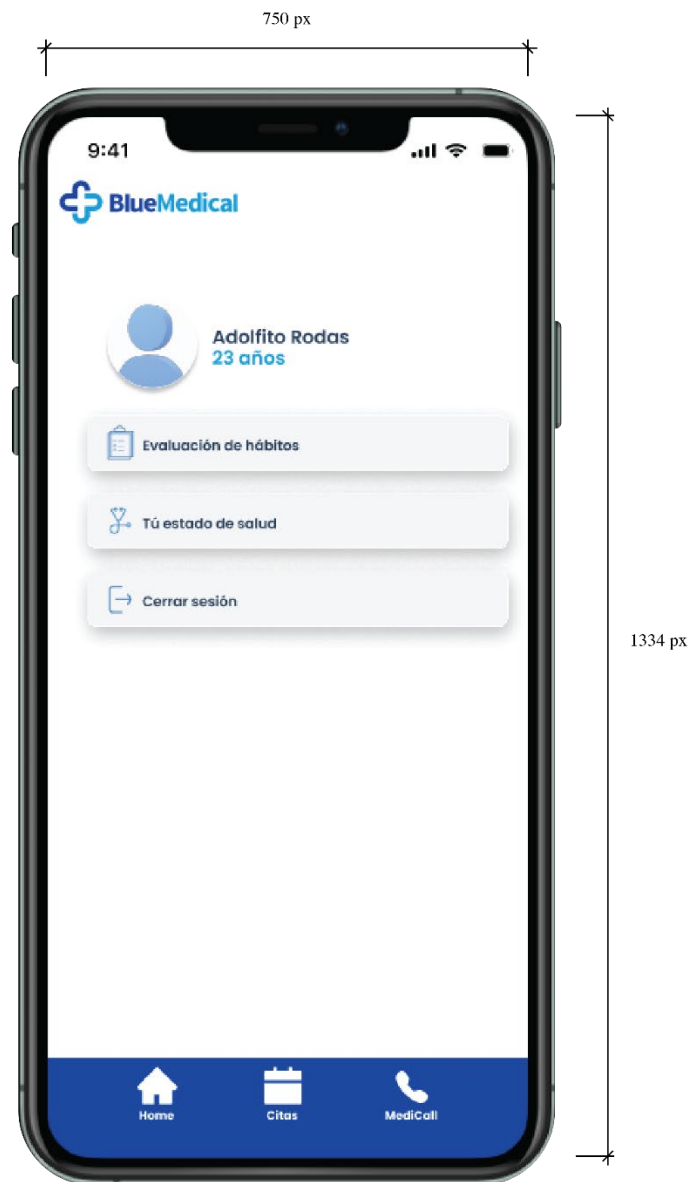
Aquí todos los pasos para agendar una cita han sido completados, se puede revisar la información o editar en dado caso sea necesario, de lo contrario se procede a “Agendar la cita”. Se hizo el cambio del encabezado que es la simulación a la hora, señal, wifi y batería del teléfono.

Pieza 4: Página de Inicio. Tamaño 750x1334 pixeles



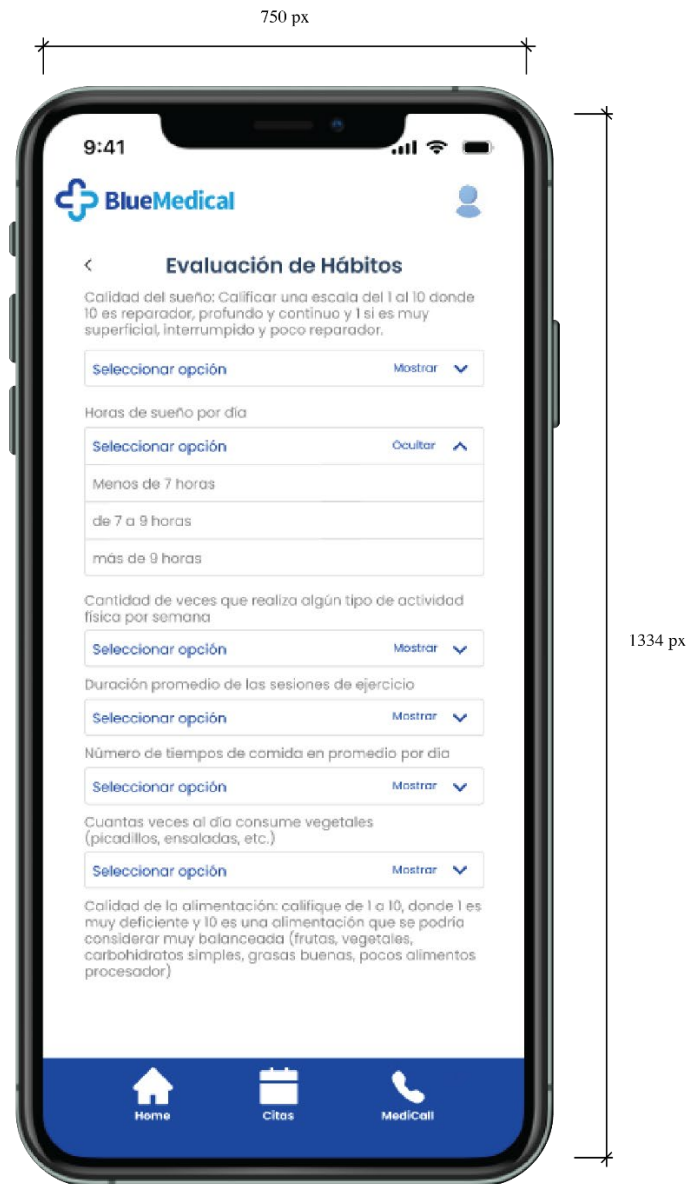
Esta es la página principal de la aplicación en donde nos puede redirigir a cualquier opción que necesitemos, desde crear una cita, ver nuestro carnet o editar nuestro perfil. En esta página se hicieron dos cambios, el primero es en la parte de los precios se puso el precio de quetzales de primero y después el de dólares, y el cambio que se hizo en todas las pantallas.

Pieza 5: Página de Perfil. Tamaño 750x1334 pixeles



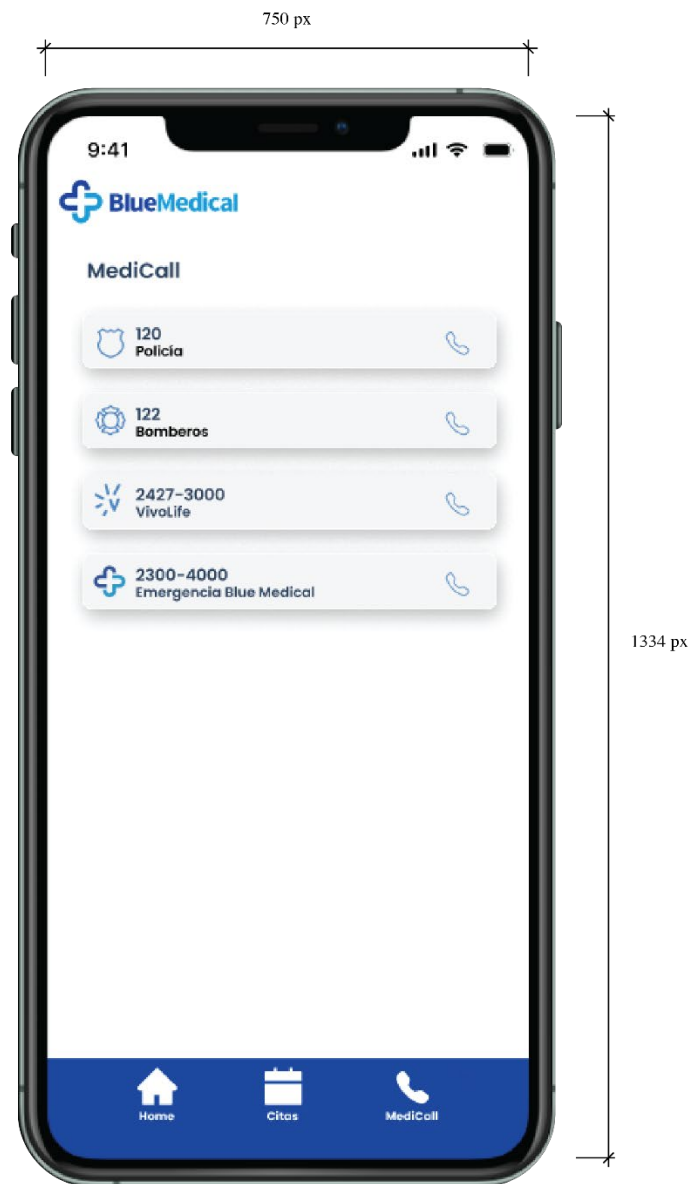
Esta es la página en donde el usuario va a poder poner todos los datos clínicos necesarios que se les estará preguntando en los siguientes formularios. Se hizo el cambio del encabezado que es la simulación a la hora, señal, wifi y batería del teléfono.

Pieza 6: Página de Perfil - Formulario. Tamaño 750x1334 pixeles



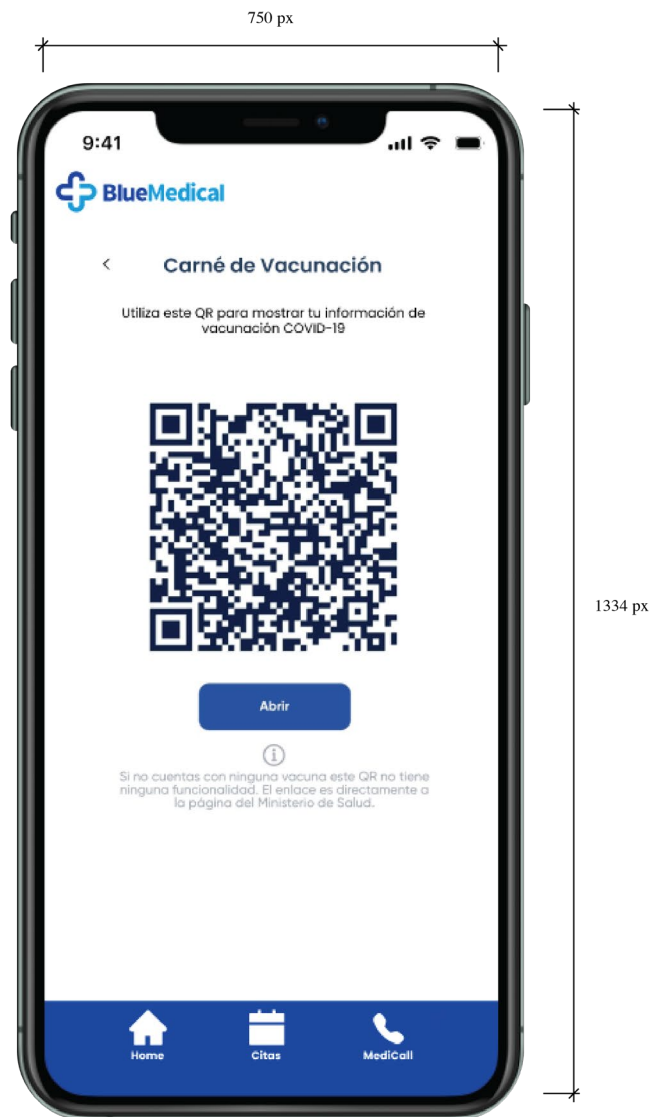
Este es un formulario que el usuario tendrá que llenar para tener en registro los hábitos del paciente para tener un mejor control, se hizo el cambio del encabezado que es la simulación a la hora, señal, wifi y batería del teléfono.

Pieza 7: Página MediCall. Tamaño 750x1334 pixeles



Esta es la página MediCall en donde el usuario puede encontrar los siguientes números para que se les pueda atender una emergencia. Se hizo el cambio del encabezado que es la simulación a la hora, señal, wifi y batería del teléfono.

Pieza 8: Página de Carné de Vacunación. Tamaño 750x1334 pixeles



En esta página se hizo el cambio de eliminar el logotipo de Blue Medical que estaba arriba del código QR porque se duplicaba con el logotipo del encabezado. La página de Carné de Vacunación es importante llevarlo por cualquier trámite que el usuario necesite realizar por lo cual ahora lo puede encontrar en esta página de Carné.

Capítulo X:

Producción,
Reproducción y
distribución

Capítulo X: Producción, Reproducción y distribución

Como parte fundamental para el desarrollo de la aplicación de registro -login- de usuario, para que los clientes actuales puedan acceder al servicio médico, es necesario implementarlo para que la empresa vea las utilidades obtenidas a partir del diseño propuesto.

- Plan de costos de elaboración
- Plan de costos de producción
- Plan de costos de reproducción
- Plan de costos de distribución

10.1. Plan de costos de elaboración

Tomando en cuenta que un diseñador gráfico promedio tiene un salario mensual de Q. 6,000.00 el pago del día trabajado es de Q. 200.00 y la hora se estima en un valor de Q. 25.00.

DESCRIPCIÓN	SEMANAS	HORAS EMPLEADAS	COSTO
Análisis de la necesidad de diseño, identificación de áreas y recopilación de información general del cliente	1	2	Q50.00
Bocetaje	2	5	Q125.00
Propuestas iniciales	4	10	Q500.00
Costos de luz, internet.			Q500.00
Total de costos de elaboración			Q1,175.00

10.2. Plan de costos de producción

DESCRIPCIÓN	SEMANAS	HORAS EMPLEADAS	COSTO
Bocetos virtuales	3	15	Q375.00
Propuesta gráfica final	5	30	Q750.00
Cambios	3	10	Q250.00
Mouckups de aplicación móvil	1	5	Q125.00
Total de costos de elaboración			Q1,500.00

10.3. Plan de costos de reproducción

Por ser una aplicación móvil, no tendrá ninguna reproducción más que por los medios virtuales, por lo tanto el costo de reproducción fue de Q0.00

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	PRECIO UNIDAD	PRECIO TOTAL
-	-	-	-
Total			-

10.4. Plan de costos de distribución

En este se incluye el costo de la licencia para ser publicada en la plataforma para aplicaciones móviles en este caso, en la plataforma Android, Google Play, de primero se debe pagar para ser desarrollador y poder publicar la aplicación que el pago inicial es de \$25, en el caso de iOS, App Store no hay cobro por ser desarrollador en cambio se paga una membresía anual de \$99 que la membresía nos dejará poder publicar nuestra aplicación.

Teniendo en cuenta que \$1 = Q7.87 el Total es: Q975.88

10.5. Margen de utilidad

Se estima para el presente proyecto un promedio de 15% de utilidad sobre los costos.

Costo total = Q3,650.8 Utilidad 15% = Q547. 6

10.6. Cuadro con resumen general de costos

Detalle	Total de costo
Plan de costos de elaboración	Q1,175.00
Plan de costos de producción	Q1,500.00
Plan de costos de reproducción	Q0.00
Plan de costos de distribución	Q975.80
Subtotal I	Q3,650.80
Margen de utilidad 20%	Q547.60
Subtotal II	Q4,198.40
IVA 12%	Q1,922.40
TOTAL	Q4,702.20

Capítulo XI: Conclusiones y Recomendaciones

Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones

11.1 Conclusiones

11.1.1 Se diseñó una aplicación de registro -login- de usuario, para que los clientes actuales puean acceder al servicio médico que brinda Blue Medical.

11.1.2 Se recopiló toda la información necesaria de la empresa Blue Medical para incluirla dentro de la aplicación para que sea lo má completa, funcional y fácil de utilizar.

11.1.3 Se investigó información bibliográficas y en sitios webs acerca de la creación de aplicación para crear una mejor experiencia de usuario y que la interfaz sea fácil de entender.

11.1.4 Se diagramaron los elementos de la aplicación para que sean lógicos, coherentes y estéticos para la experiencia de usuario.

11.2 Recomendaciones

11.2.1 Se recomienda a la empresa Blue Medical crear un video introductorio para la presentación de la nueva aplicación móvil, enseñando las nuevas funciones e interfaz.

11.2.2 Se recomienda a la empresa Blue Medical que dentro de la aplicación les hagan un tour siguiendo unos pasos para que recorran la aplicación y la conozcan siempre siendo guiados por la aplicación.

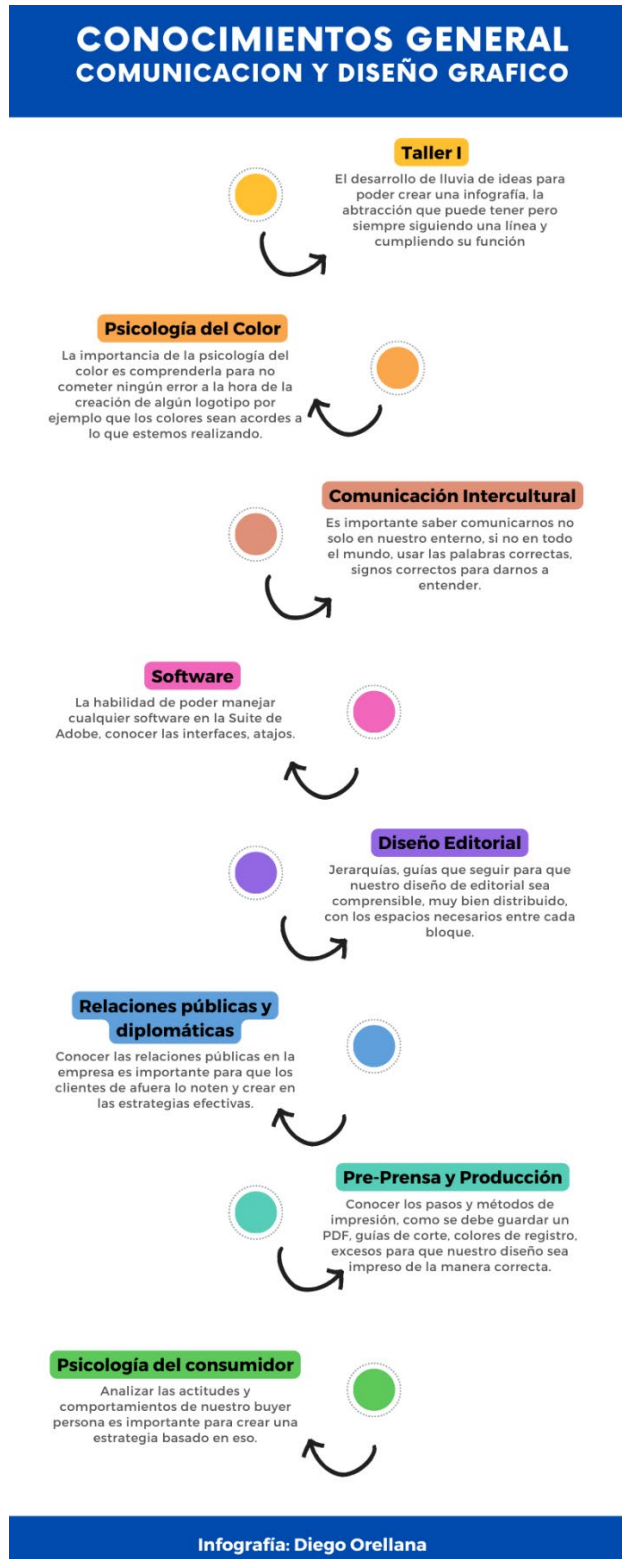
11.2.3 Se recomienda a la empresa Blue Medical realizar un video exclusivo para la función nueva dentro de la aplicación que es la de “Editar Citas” hacer énfasis en que ya se pueden editar, ya que en la anterior versión no se podía realizar.

11.2.4 Se recomienda a la empresa Blue Medical crear una campaña con la presentación de la nueva aplicación móvil en las redes sociales, fomentando a que la descarguen y que la puedan probar.

Capítulo XII: Conocimiento general

Capítulo XII: Conocimiento general

12.1 Demostración de conocimientos



Capítulo XIII: Referencias

Capítulo XIII: Referencias

13.1 Bibliografía web

B

Beer, S. (1985). *Diagnosing the system for organizations*. (Cibernética) Wiley.

Recuperado de: <https://www.wiley.com/en-us/Diagnosing+the+System+for+Organizations-p-9780471951360>

C

Chloe, S. (2018). *Minimalismo: Las Estrategias Minimalistas PR*. Createspace Independent

Publishing Platform. Recuperado de:

<https://www.alibris.com/search/books/isbn/9781725654914>

S

Servicio Medico (S/f). Icrc.org. Recuperado el 30 de marzo de 2023, Recuperado de:

https://www.icrc.org/es/doc/assets/files/other/icrc_003_0887.pdf

P

Psicología Del Lenguaje Investigacion y Teoria PDF. (s/f). Scribd. Recuperado de:

<https://www.scribd.com/document/485679757/V8426-PSICOLOGIA-DEL-LENGUAJE-INVESTIGACION-Y-TEORIA-pdf>

13.2 E-grafía

A

Aplicación Móvil - NeoWiki. (2020, agosto 27). NeoAttack. Recuperado de:

<https://neoattack.com/neowiki/app/>

Antropología. (s/f). Concepto. Recuperado el 30 de marzo de 2023, Recuperado de:

<https://concepto.de/antropologia/>

B

Bustios, M. (2020, mayo 17). *Recorrido visual*. Medium. Recuperado de:

<https://mxfex.medium.com/recorrido-visual-15b93e8016a0>

C

cat. (2014, octubre 13). Esquema de la comunicación. tekno3b. Recuperado de:

<https://tekno3b.wordpress.com/2014/10/13/esquema-de-la-comunicacion/>

Ciencias Auxiliares de las Ciencias Sociales. (s/f). Ejemplos.co. Recuperado de:

<https://www.ejemplos.co/ciencias-auxiliares-de-las-ciencias-sociales/>

Cliente actual. (s/f). Marketing Directo. Recuperado el 26 de abril de 2023, de

<https://www.marketingdirecto.com/diccionario-marketing-publicidad-comunicacion-nuevas-tecnologias/cliente-actual>

Comunicación Corporativa - Concepto, tipos y elementos. (s/f). Concepto. Recuperado de:

<https://concepto.de/comunicacion-corporativa/>

Comunicación Verbal y no Verbal - Diferencias y ejemplos. (s/f). Concepto. Recuperado de:

<https://concepto.de/comunicacion-verbal-y-no-verbal/>

D

Definición de Semiología. (s/f). DefinicionABC. Recuperado de:

<https://www.definicionabc.com/comunicacion/semiologia.php>

Díaz, P. (2021, mayo 25). *Flat design: principales características y ventajas*. Blog de

Acumbamail; Acumbamail. Recuperado de: <https://acumbamail.com/blog/flat-design/>

E

Ernesto Yturralde Worldwide Inc. (s/f). *Andragogía: La Educación en el Adulto. Disciplina que se ocupa de la educación y el aprendizaje del adulto*. Andragogia.net. Recuperado de:
<https://andragogia.net/andragogia.html>

F

FOROALFA. (2005, julio 1). *¿Qué es el diseño?* Foroalfa.org; FOROALFA. Recuperado de:
<https://foroalfa.org/articulos/que-es-el-diseno>

G

García-allen, J. (2016, mayo 21). *Psicología del color: significado y curiosidades de los colores*. Psicologiaymente.com. Recuperado de:
<https://psicologiaymente.com/miscelanea/psicologia-color-significado>

Giraldo, V. (2019, agosto 23). *Descubre qué es la publicidad, para qué sirve y cómo influye en la sociedad*. Rock Content - ES; Rock Content. Recuperado de:
<https://rockcontent.com/es/blog/publicidad/>

H

Hops, S. (2022, junio 5). *¿Qué Es El Diseño Digital? La Guía Definitiva (Definición, Tipos, Herramientas Y Más)*. MarketSplash. Recuperado de:
<https://marketsplash.com/es/disenno-digital/>

L

Llasera, J. P. (2021, febrero 9). *La Teoría de la Gestalt y sus leyes aplicadas al Diseño Gráfico*. Imborrable. Recuperado de: <https://imborrable.com/blog/teoria-de-la-gestalt/>

M

Martínez, A. (2015, febrero 14). *Cliente*. Concepto de - Definición de; Concepto Definicion.de.

Recuperado de: <https://conceptodefinicion.de/cliente/>

Martínez, A. (2016, agosto 22). *Diseño gráfico*. Concepto de - Definición de; Concepto

Definicion.de. Recuperado de: <https://conceptodefinicion.de/disenio-grafico/>

O

Oswaldo, M. (2020, junio 24). *¿Qué es la Animación? Definición, Técnicas e Historia*.

Industriaanimacion.com. Recuperado de:

<https://www.industriaanimacion.com/2020/06/que-es-la-animacion-definicion-tecnicas-e-historia/>

P

Parduelles, M. (2013, agosto 14). *Psicología del consumidor*. gestiopolis; gestiopolis.com.

Recuperado de: <https://www.gestiopolis.com/psicologia-del-consumidor/>

Pedagogía. (s/f). Concepto. Recuperado el 30 de marzo de 2023, Recuperado de:

<https://concepto.de/pedagogia/>

Peiró, R. (2021, abril 8). Comunicación. Economipedia. Recuperado de:

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

Peiró, R. (2020, junio 8). Usuario. Economipedia. Recuperado de:

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

Pursell, S. (2021, julio 5). *Cientes potenciales: qué son, qué tipos existen y cómo identificarlos*.

Recuperado de <https://blog.hubspot.es/marketing/tipos-de-clientes-potenciales>

Q

¿Qué es el arte digital? (2017, noviembre 1). Todo Sobre Arte Tipos, historia, Museos, Galerías y Más. Recuperado de: <https://tiposdearte.com/que-es-el-arte-digital/>

¿Qué es Diseño 3D? - Definición - Blog de Diseño Web, Marketing, Emprendimiento, Actualidad y Negocios. (2017, septiembre 22). Blog de Diseño Web, Marketing, Emprendimiento, Actualidad y Negocios; Dweb3d - Blog de Diseño Web, Marketing, Emprendimiento, Actualidad y Negocios. Recuperado de:

<https://www.dweb3d.com/blog/disenio-3d-definicion/>

¿Qué es el registro de la aplicación? - definición de techopedia. (s/f). Icy Science. Recuperado de: <https://es.theastrologypage.com/application-log>

¿Qué es la lingüística? - Instituto de Investigaciones Lingüísticas. (2017, junio 9). Instituto de Investigaciones Lingüísticas. Recuperado de: <https://inil.ucr.ac.cr/linguistica/que-es-la-linguistica/>

Qué es la Psicología. (2013, octubre 25). Significados. Recuperado de:

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

¿Qué son Relaciones Públicas? (s/f). Portal de Estrategia y Marketing. Recuperado de:

<https://www.marketinginteli.com/documentos-marketing/relaciones-p%C3%BAblicas/>

R

Registro. (s/f). Definición.de. Recuperado de: <https://definicion.de/registro/>

Roldán, P. N. (2016, noviembre 23). *Marca.* Economipedia. Recuperado de:

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

S

Significado de Artes visuales. (2014, agosto 14). Significados. Recuperado de:

<https://www.significados.com/artes-visuales/>

Sociología. (s/f). Concepto. Recuperado de: <https://concepto.de/sociologia/>

Soloaga, C. D. (2019, marzo 6). *Lenguaje visual, principios y caso de estudio Aena.* Social

Media Pymes. Recuperado de: <https://www.socialmediapymes.com/lenguaje-visual/>

Sordo, A. I. (2022, agosto 9). *Imagen corporativa: ¿qué es y en qué se diferencia de la identidad*

corporativa? Recuperado de: <https://blog.hubspot.es/marketing/imagen-corporativa>

T

Teoría del Color - Concepto, propiedades del color, RGB y CMYK. (s/f). Concepto. Recuperado

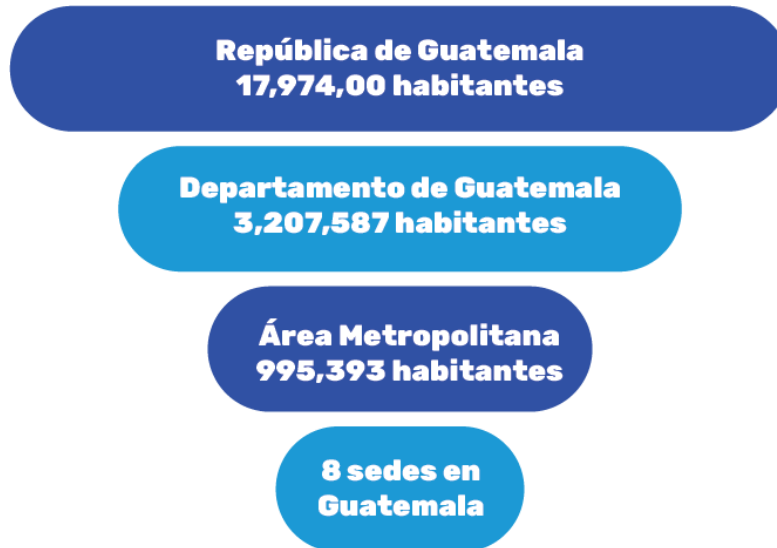
de: <https://concepto.de/teoria-del-color/>

Capítulo XIV: Anexos

Capítulo XIV: Anexos

Anexo I

Gráfico de magnitud



Anexo II

FODA



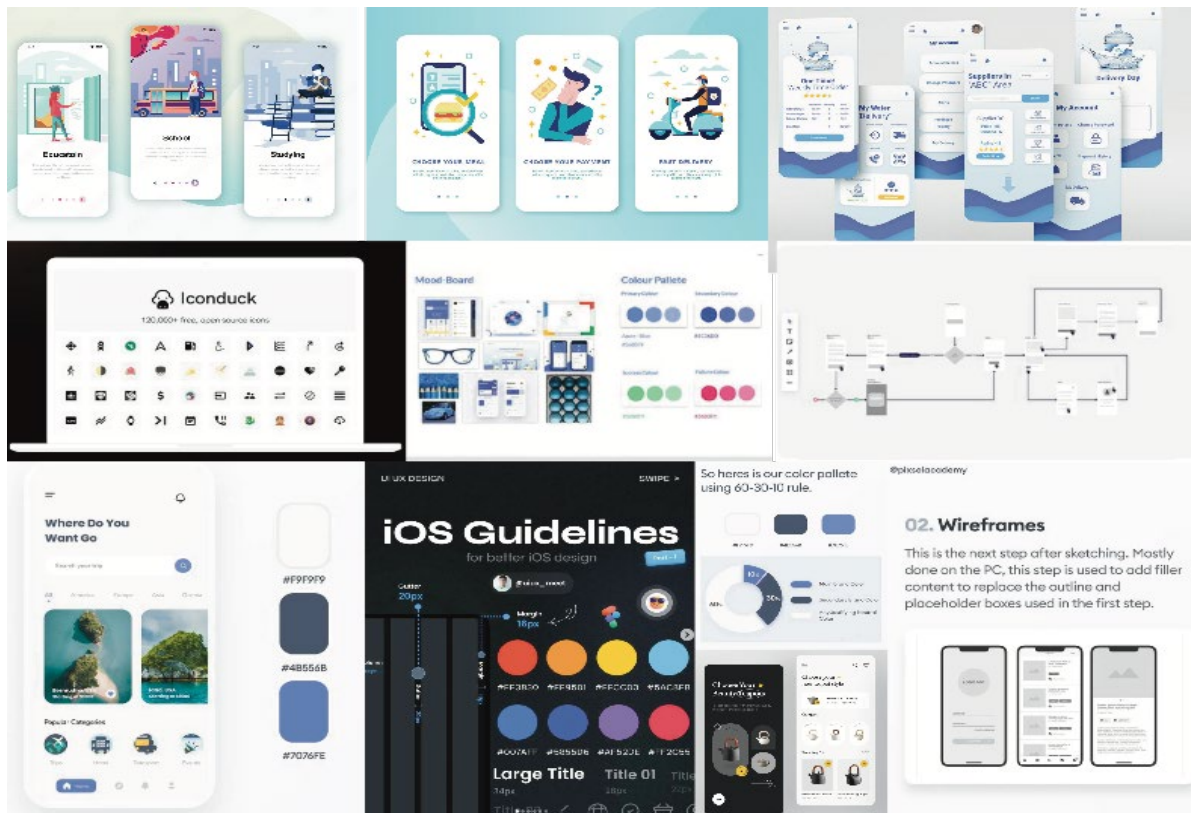
Anexo III

Tabla de niveles socioeconómicos



Anexo IV

Tablero de tendencias



Anexo V

Encuesta virtual de Google Form

Encuesta de validación de proyecto

Encuesta para la validación de proyecto: Diseño de aplicación de registro -login- de usuario, para que los clientes actuales puedan acceder al servicio médico que brinda Blue Medical. Guatemala, Guatemala 2023.

Verificar el material digital
en: https://drive.google.com/file/d/184N3XTXcFdEpHS67A_I8dZCKPb7aFDWA/view?usp=share_link

Antecedentes: La empresa Blue Medical fue creada el año 2000 por Estuardo Biguria, y actualmente se dedica principalmente a brindar servicio médico a la sociedad de Guatemala.

Al visitar la empresa se pudo observar que no cuenta con una aplicación de registro -login- de usuario, para que los clientes actuales puedan acceder al servicio médico que brinda. Por lo que se ha planteado el objetivo de Diseñar una aplicación de registro -login- de usuario, para que los clientes actuales puedan acceder al servicio médico que brinda Blue Medical.

Género *

Femenino

Masculino

¿A qué grupo pertenece? *

Experto

Cliente

Grupo objetivo

Nombre *

Texto de respuesta corta

Encuesta virtual de Google Form

1. ¿Considera usted necesario diseñar una aplicación de registro de usuario, para que los clientes actuales puedan acceder al servicio médico?

- Sí
- No

2. ¿Considera importante investigar información necesaria de la empresa Blue Medical para incluirla dentro de la aplicación para que sea lo más completa, funcional y fácil de utilizar? *

- Sí
- No

3. ¿Considera apropiado recopilar información bibliográfica y en sitios web acerca de la creación de aplicaciones para crear una mejor experiencia de usuario y la interfaz sea fácil de entender? *

- Sí
- No

4. ¿Considera adecuado crear iconos específicos que sirvan como botones adentro de la aplicación? *

- Sí
- No



Encuesta virtual Google Form

5. ¿Considera que para una empresa de salud, los colores propuestos en el diseño son adecuados?

- Muy adecuado
- Poco adecuado
- Nada adecuado

6. ¿Cree que la tipografía usada es adecuada a un grupo objetivo de hombres y mujeres de 25 a 35 años? *

- Muy adecuado
- Poco adecuado
- Nada adecuado

7. La interfaz de navegación ¿Le parece fácil de comprender? *

- Muy comprensible
- Poco comprensible
- Nada comprensible

8. Considera que la tipografía utilizada en el diseño de la aplicación es de forma: *

- Muy legible
- Poco legible
- Nada legible

Anexo VI

Evidencia de Validación

Validacion de Proyecto > Recibidos x



Diego Alejandro Orellana Mendoza

Buen día Licenciado Guillermo, un gusto poder saludarle de nuevo. Le comento que ya estoy en lo último y quisiera saber si me puede apoyar con la validación de



Diego Alejandro Orellana Mendoza

Perdón Licenciado me equivoqué de nombre cuando le envíe el correo a usted. Agradecería mucho el apoyo Lic. Carlos Franco Saludos,



Carlos Franco

para mí ▾

ok, realizada la Validación, saludos



Validacion de Proyecto > Recibidos x



Diego Alejandro Orellana Mendoza

Buen día Licenciada, un gusto poder saludarle de nuevo. Le comento que ya estoy en lo último y quisiera saber si me puede apoyar con la validación de mi proyect



Carmen Andrea Aguilar Flores

para mí ▾

Buenas tardes,

Le confirmo que ya respondí a su encuesta.

Saludos,

Lcda. Andrea Aguilar



Anexo VII

Presentación de Proyecto

