



Universidad de Ciencias
y Artes de América Latina

CARRERA PROFESIONAL DE DISEÑO GRÁFICO
PUBLICITARIO

**El efecto de la interacción de la app UCAL entre los alumnos de
la carrera de diseño gráfico en la Universidad de Ciencias y
Artes de América Latina, del año 2018**

Línea de investigación

Línea conocimiento:

Proyecto de Tesina

Presentado por:

Allison Alvarado

Daniel Ponce

Alonso Valdez

Nadia Valdivia

2018

INDICE:

INTRODUCCIÓN

I. Planteamiento del problema

1.1 Descripción de la situación problemática

1.2 Formulación del problema

1.3 Objetivos de investigación

1.4 Justificación de la investigación

1.5 Limitaciones del estudio

1.6 Viabilidad de la investigación

II. Marco Teórico

2.1 Antecedentes

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Experiencia de usuario en aplicaciones móviles

2.2.1.1 Definición

2.2.1.2 Elementos de la experiencia de usuario

2.2.1.3 Importancia

2.2.1.4 Plataformas de uso de aplicaciones móviles

2.2.2 Las nuevas funcionalidades

2.2.2.1. Definición

2.2.3 El impacto de aplicación

2.2.3.1 Definición

2.2.3.2 Importancia

2.2.3.3 Ventajas

2.2.3.4 Desventajas

2.2.3.5 Utilidad

2.2.4 Relación entre público y funcionalidad de la app

2.2.4.1 Definición

2.3 Definición de términos básicos

III. Marco Metodológico

3.1 Diseño de investigación

3.2 Supuesto

3.3 Población, muestreo y muestra

3.4 Operacionalización de categorías

3.4.1 Categoría

3.4.2 Indicadores

3.4.3 ITEMS

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.5.1 Descripción de instrumentos

3.5.1.1 Entrevista a alumnos de UCAL que utilizan la app Ucal

3.6 Aspectos éticos

IV. Administración de la investigación

4.1 Recursos

4.1.1 Humanos

4.1.2 Económicos

4.1.3 Físicos

4.2 Cronograma de investigación

V. Fuentes de información

5.1 Fuentes bibliográficas

5.2 Fuentes electrónicas

VI. Anexos

6. 1. Instrumentos de recolección de datos

6. 2. Matriz de consistencia

6. 3. Matriz de categorización

INTRODUCCION

Esta investigación está basada en la app UCAL y a cerca del efecto que tiene la misma en la interacción. A lo largo de la investigación se presentan supuestos y se evidencia la razón por la que esta aplicación tiene un gran déficit en interaccion entre usuarios. También se recolecta información a alumnos de UCAL para ahondar a la investigación y sustentar el supuesto,.

CAPÍTULO I :PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

CAPÍTULO I: DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

En este proyecto de investigación titulado “El efecto de la interacción de la app UCAL entre los alumnos de la carrera de diseño gráfico en la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina, del año 2018, alega a una problemática que se demuestra a través de una sucesión de debilidades que repercuten en la interacción del aplicativo con respecto al público objetivo. Estos muestran un desconocimiento del sistema de mensajería de la app UCAL puesto que, no hubo la publicidad correspondiente que incentivará a la comunidad UCAL a utilizarla.

Otra de las debilidades que influye en la falta de interacción entre los alumnos es el notorio desinterés en utilizar la aplicación ya que la plataforma no presenta otras funciones que capten al usuario y que lo mantenga conectado con el servidor. Si le sumamos a esto, la falta de una atención al alumno en línea, se puede determinar que no hay una comunicación bidireccional, lo que provoca en los alumnos una indiferencia al no encontrar respuestas a sus problemas, y por consiguiente, una deficiencia en el mejoramiento de esta.

Por otro lado, existen amenazas que influyen de manera externa en la problemática como el congelamiento de la plataforma de manera fortuita, lo que causa que los estudiantes sientan apatía con respecto a la navegación en la aplicación. Además, la ausencia de personal informático tiene como consecuencia la falta de mejoras de la app, la cual es otra de las amenazas que provoca desidia en los alumnos. Agregado a esto, la aplicación no funciona si el usuario no está conectado a una red de WIFI, lo cual causa en

los alumnos un sentimiento de disconformidad y fastidio. Después de haber analizado las amenazas y debilidades podemos hacer el siguiente pronóstico: Si no se toma medidas con respecto a la mejora del servicio de la aplicación se podría perder la conexión e interacción que tiene el usuario con las demás personas dentro de esta, lo cual generaría una mala experiencia y un sentimiento de apatía, desinterés e indiferencia por parte del usuario hacia la app.

Pero no todo es negativo, la aplicación tiene fortalezas que se pueden aprovechar para mejorarla como el conocimiento de la app por parte de la comunidad UCAL, lo cual facilita la difusión de futuras mejoras. Otras fortalezas son la facilidad para encontrar información básica de un curso y contactar a un compañero. Además de contar con una buena iconografía, lo que causa un buen impacto visual y facilidad para entender las funciones.

Adicionalmente, existen oportunidades externas que ayudan a la interacción entre los alumnos. Una de las ventajas de la aplicación es su disponibilidad en diferentes sistemas operativos como Android y IOS, lo cual permite que más usuarios tengan accesibilidad a la plataforma. Otro factor que ayuda a la conexión entre los usuarios es la rapidez con la que se ejecuta la aplicación. Agregado a esto, la app tiene un buen diseño, lo cual ayuda a sea más atractiva. Estas fortalezas y oportunidades nos permiten controlar el pronóstico del problema, el cual revela que: Si aprovechamos el buen diseño, la agilidad y la iconografía sintetizada de fácil reconocimiento, se podría mejorar el servicio e implementar nuevas funciones que conecten a los usuarios para que logren interactuar, mantenerse en línea y así generar una mejor experiencia dentro de la app UCAL.

2.1 Formulación del problema

Considerando que la situación problemática tiene múltiples aspectos, se ha elegido como temática: Determinar el efecto de la interacción de la app UCAL entre los alumnos de la carrera de diseño gráfico. Como ámbito: Universidad de Ciencias y Artes de América Latina, y el periodo de estudio elegido es el año 2018; por lo que el problema de investigación se formula de la siguiente manera:

1.2.1 Problema general

¿Cuál es el efecto de la interacción de la app UCAL entre los alumnos de la carrera de diseño gráfico en la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina, del año 2018?

1.2.2 Problemas específicos

¿Cómo afecta la falta de interacción entre los alumnos dentro de la aplicación en el uso de esta? ¿Cuál es el nivel de intercomunicación entre los alumnos en la App UCAL? ¿Cuál es la cantidad de alumnos que tienen conocimiento de la función de mensajería dentro de la aplicación? ¿Qué tan conforme se encuentra el público usuario con la interacción dentro la aplicación?

1.3 Objetivos de investigación

- **Identificar** La interacción entre los alumnos de la Carrera de Diseño Gráfico Publicitario en la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina con respecto a la función de mensajería de la App UCAL.

- **Brindar** Información sobre uso de la función de mensajería de la aplicación y cómo influye en la interacción de los alumnos de la Carrera de Diseño Gráfico Publicitario en la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina.

1.4 Justificación

- La importancia de esa investigación se debe a que actualmente es necesario un espacio que permita la organización de grupos, la comunicación y la difusión de trabajos universitarios en los cuales se fomente la interacción entre los alumnos y se mantenga un mayor tiempo en línea.
- La investigación servirá como información acerca de la satisfacción del usuario con respecto a la interacción dentro de la aplicación y así se evidencie una mejora académica gracias a esta plataforma

1.5 Limitaciones

El presupuesto para agregar funciones a la aplicación para así crear una plataforma con funciones similares a Pinterest, Behance será una limitación puesto que no contamos con el capital que se necesita para realizarlo. Otra de los factores que impiden que el proyecto se dé a cabo es la ausencia de personal especializado en programación, por ello, se dificultará el proceso de producción del proyecto.

Por último, una limitación para el proceso de investigación es la carencia de información sobre la aplicación en fuentes bibliográficas y electrónicas.

1.6 Viabilidad

El proyecto es viable ya que el público objetivo es accesible (la comunidad UCAL). También contamos con la capacidad de investigar, indagar, proponer soluciones e inferir datos que nos ayuden al inicio de la investigación.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes:

En la búsqueda de reportes de información del presente estudio, se han encontrado lo siguiente:

- Mendoza Varas, J.C. (2008) realizó la investigación “Implementación de una plataforma de mensajería unificada integrada a una aplicación B2B”, la cual se centró en crear una plataforma de mensajería unificada para así agilizar las transacciones entre empresas. Mucho más allá de agilizar el proceso y el trabajo, la finalidad de esta función de la aplicación ya creada de B2B era integrar a los trabajadores y mejorar la interacción del usuario con la aplicación B2B, así como responder a la pregunta “¿Cómo afecta la ausencia de una plataforma de mensajería unificada a una aplicación B2B al usuario y a la agilidad de transacción?” Para obtener los datos de las variables de estudio utilizó la técnica de entrevista y observación, aplicando una serie de instrumentos: Encuesta y datos estadísticos. Cuya conclusión fue que gracias a la plataforma de mensajería se mejoró la interacción entre el usuario y la aplicación, así como la comunicación entre personas extranjeras con facilidad gracias a los emoticones categorizados que acortan la brecha idiomática. Los resultados estadísticos muestran que fue efectivo esta funcionalidad de la aplicación y revelaron la importancia para la empresa.
- Montecinos Valdivia, F.N. (2017) realizó la investigación “Usos de la mensajería instantánea en estudiantes secundarios de Valdivia” en esta

investigación se resalta la importancia de la función de mensajería y el papel importante que cumple en la sociedad, así como se responde a la problemática planteada por el autor. Esta investigación tuvo como muestra a personas residentes de la ciudad de Valdivia y con en este usuario se basó las encuestas y entrevistas. De esta investigación, se reafirma la utilidad de la mensajería en el público usuario. Esta tesis nos ayuda porque tiene en común el público usuario con nuestro proyecto, jóvenes universitarios de una área en específico, es por ello que es relevante el resultado de esta investigación para analizar más a profundidad la interacción entre los mismos jóvenes y cómo ello mejora la comunicación y el trabajo en grupo como alumnos universitarios de UCAL.

- Herrera Mires, J.J. (2013) investigó acerca de el “Diseño e implementación de una aplicación móvil basada en la tecnología NFC para acceso a información de las piezas de arte de un museo”, para ello se investigó acerca de la tecnología NFC, su función y su eficiencia. En esta investigación se trató de mejorar la aplicación móvil implementando la función de mensajería entre el público usuario que asistía a dicho Museo de Arqueología Josefina Ramos de Cox , del cual se tomó la base de datos para motivos de análisis , diseño e implementación de la aplicación final. Gracias a la base de datos solicitada al museo se digitalizo en barra estadísticas y se analizó más a profundidad a través de instrumentos de estudio como la observación de campo y las entrevistas. Con el proceso de análisis se evidenció la importancia crucial de el sistema de mensajería para los museos, puesto que necesitan de la integración de nuevas tecnologías en sus ambientes para lograr la

interacción con los visitantes. Los nuevos contenidos atraen mayor cantidad de visitas y modernizan la forma en la que las personas acceden a la información en los ambientes del museo, es por ello que una aplicación debe estar en constante cambio y actualización. Finalmente este proyecto de investigación se tuvo como referencia para realizar una aplicación para Android del Museo de Arqueología Josefina Ramos de Cox y emplearlo para mejorar la interacción con su público.

2.2 Bases Teóricas

2.2.1 La experiencia del usuario en aplicaciones móviles

Definición

Se tiene que tener en claro que significa la experiencia del usuario también llamado Diseño de experiencia del usuario para poder comprender todo el tema. Según OBS Business school (2018) “(...) hace referencia a la “experiencia ideal” de usar un servicio o producto, por lo que, el enfoque desde este lugar, nos permite trabajar soluciones para diseñar todas las experiencias que una persona pueda tener en relación a nuestra organización.” En otras palabras, esto nos permite saber si nuestro producto o servicio es fácil y entendible de usar.

2.2.2 Elementos de la experiencia del usuario

Si bien es cierto que la experiencia del usuario es un término, la forma en que se crean las aplicaciones con el objetivo de tener una experiencia del usuario ideal si los tiene, los cuales son según Arizpe (2004) “El modelo creado por Jesse James Garrett está dividido en cinco planos(...)” En este explica que si bien son

cinco planos se diferencia entre aplicaciones de información y otras de comercio, solo por dar un ejemplo, los planos de los que hace referencia son:

1. El Plano de Estrategia: Se refiere a cumplir las demandas del usuario y las metas de la aplicación.
2. El Plano de Alcances: Habla de cómo funciona el software, especificando sus características.
3. El Plano de Estructura: Busca la interacción de los usuarios y el orden de la información.
4. El Plano de Esqueleto: Habla del diseño de la información, en que sea clara, aparezcan los títulos, vocabulario, etc..
5. El Plano de Superficie: A diferencia del anterior este se centra en la apariencia de la aplicación.

Importancia

Es importante saber si el usuario se siente cómodo al navegar por la aplicación ya que tiene que ser la ideal según López (2017)“(...) Es la creación de una comunicación directa que no importune al cliente, más bien produzca aceptación y sea bien recibida. Para ello, el UX estudia sus comportamientos y actitudes frente a los productos digitales y las herramientas visuales funcionales(...)”. Esto lo podemos implementar en la aplicación de UCAL, mejorando la experiencia de usuario para que así creemos interacción entre los usuarios de una manera interactiva. La forma de mejorar este tipo de aplicaciones es mediante los comentarios de los usuarios donde puedan expresar las mejoras que se deberían implementar.

Plataformas se use aplicaciones móviles

Sabes que existen distintos medios de comunicación y de plataformas, aunque nos centramos en aplicaciones móviles los cuales se pueden usar en teléfonos inteligentes o tablets. Según Brognara (2016) “Los teléfonos en especial han sido siempre tecnologías íntimas, de las cuales fiarse mayoritariamente respecto a la multitud misteriosa surgida entre PC e Internet”. La App UCAL al ser una aplicación para celulares tanto para Play Store como App Store da más confianza a los alumnos para usarla ya que el celular es un medio más personal y con esta confianza sobre los alumnos nos ayuda a tener un mejor acceso a estos.

2.2.3 La nuevas funcionalidades

Definición:

Con nuevas funcionalidades de la app nos referimos tanto a la función de mensajería como a otras funciones que motiven al usuario quedarse en línea. Son estas nuevas actualizaciones de la plataforma que genera un impacto positivo en el público, elevando el tiempo de mantenimiento dentro de la plataforma. Es este método con el que muchas aplicaciones trabajan, ya que hacen uso de ello cuando las estadísticas revelan que la aplicación deja de captar la atención del usuario. Es por ello que “Las aplicaciones de éxito requieren continuas actualizaciones. Si no mantenemos actualizada la aplicación, nuestro público objetivo perderá interés en la misma y dejara de utilizarla y de visitar nuestra página Web” Jeffrey Hughes (2011). De esta afirmación se concluye que las aplicaciones pierden interés cuando se deja de dar importancia al público usuario y simplemente están estáticas. Un punto que

fomenta la desidia en los alumnos de entrar a la app es la falta de función de mensajería efectiva, entre otras opciones como la función de la cafetería que está abandonada.

2.2.4 El impacto de la aplicación

Definición:

El impacto que puede ocasionar la aplicación es la mejora de las técnicas de aprendizaje: es el mayor impacto de la aplicación, el impacto que puede provocar en la sociedad y su cultura al mejorar sistemas de enseñanzas en la educación impartida en colegios, institutos y universidades. Las mejoras en el campo de la educación, conllevan mejoras en cualquier aspecto de una civilización o sociedad. Sedano (2014). Se hace observación que puede influir en una mejora que permite que el público pueda aprovechar de manera úti

Importancia

La influencia de aplicaciones aumenta a medida que los efectos de la red lo hacen; Es decir, cuando aumenta el número de personas que las utilizan en sus rutinas diarias.

Por otra parte, es un área que muestra una clara mejoría con el tiempo - los dispositivos móviles incorporan más y mejores aplicaciones, mientras que la calidad de las comunicaciones también se desarrolla. La cobertura de infraestructuras y servicios crece y, al mismo tiempo, los precios muestran una clara tendencia a la baja en la mayoría de los países de la región.

Por último, las aplicaciones móviles también generan innovación, ya que promueven y facilitan la invención y la producción de nuevos servicios, productos o procesos en el ámbito gerencial. Los ejemplos son comunes, desde el uso de "Skype" para concertar una reunión con tus subordinados, hasta la banca móvil para cancelar sueldos y salarios, tendencias que están modificando la gerencia tanto en áreas rurales como urbanas de Latinoamérica.

Como contribuye los cambios en la app según Misael (2016) es importante entender el impacto que estos cambios han generado en la gerencia de nuestras sociedades latinoamericanas, comprendiendo que los beneficios asociados a la difusión de una tecnología de uso general van más allá de su aplicación a los procesos de negocio y permiten generar mejoras en la calidad y eficiencia de los procesos gerenciales dentro de las organizaciones.

Ventajas

La ventaja que puede reunir la aplicación comprendería de un manejo de la mensajería en generar una mayor interacción para los usuarios, haciendo intercambio de ideas, hacer que el desarrollo de esta parte de la aplicación tenga mejor resultado y facilite el mejor uso y que no solo sirva como medio de comunicación válido para los estudiantes.

Por otro lado, favorecer al usuario con mejoras en las que ellos puedan argumentar que o cuales son las cosas que requieren para la aplicación, tener en cuenta las distintas opiniones que pueden ser resultados en soluciones útiles.

Desventajas

Poca interacción con los usuarios haciendo que hagan algo menos productivo el uso de la mensajería en la aplicación, una falta de relación con los usuarios que como causa hacen que el manejo de este sector no resulte de mucha utilidad, su bajo interés y uso que se le daría podría a llevar a dejar de ser una aplicación que no cumpla con principales funciones que debería tener una App Móvil.

Utilidad

El usuario, que en este caso sería el Alumno universitario hace uso de cualquier aplicación móvil y la utilidad que le brinda ciertamente son de mensajes, pero no cuenta con pequeños factores que pueden cambiar de manera útil que sería de poder comprender de interacción mejorando características que lo harían ver mejor Según The Computer Language Company Inc. (2016) *PC Magazine*, las aplicaciones móviles se pueden definirse como: “ Es una aplicación de Software que se ejecuta en un teléfono inteligente, tableta u otro dispositivo portátil.

Frecuencia de Uso

La frecuencia de uso que hace el usuario a cualquier aplicación puede resultar que manifesté algunas críticas en cuanto a cualquier tipo de manejo que le dé a la aplicación, su uso de ello dependerá si el usuario sepa utilizar bien los elementos de la App.

2.2.5 Relación entre el público y la funcionalidad de la app

Definición

Al hablar de “funcional” nos referimos a aquello que diseña u organiza atendiendo, sobre todo, a la facilidad, utilidad y comodidad de su empleo, según la RAE.

La funcionalidad de una aplicación se basa en cuanta accesibilidad se tiene de esta con similitud a funciones relacionadas a las de una máquina de escritorio nos puede brindar esta como en el caso de la App UCAL que lo que busca es ser más accesible y de mayor facilidad al usuario. Desde el año 2007 los aparatos móviles de bolsillo están en su auge. En el 90.6% de los hogares del país existe al menos un miembro que tiene teléfono celular INEI(2017), registrándose un incremento de 1.4 puntos porcentuales, respecto a similar trimestre del año 2016. El ámbito de una aplicación depende de para qué público objetivo está hecha. La función pública se extiende al personal funcionario y, en lo que proceda, al personal laboral al servicio de la Administración General del Estado , las Administraciones de las Comunidades Autónomas y de las Ciudades de Ceuta y Melilla, las Administraciones de las Entidades Locales , los Organismos públicos , Agencias y demás Entidades de derecho público con personalidad jurídica propia , vinculadas o dependientes de cualquiera de las Administraciones Públicas , y las Universidades Públicas. La APP cumple una

que otra función básica como poder ver las notas, pagos, faltas en cursos, etc. sin la incomodidad de entrar al Campus como se hace a través de una PC

2.3 Definición de términos básicos

- Aplicación: Es un tipo de *software* que funciona como un conjunto de herramientas diseñado para realizar tareas y trabajos específicos en tu computador. (GCF Global, 2018).
- Software: Conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas para ejecutar ciertas tareas en una computadora.(RAE ,2018).
- Tecnología: Conjunto de teorías y de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico. (RAE,2018)
- Dispositivo portátil: también conocido como computadora de bolsillo o computadora de mano (*palmtop* o *handheld*), es un tipo de computadora de tamaño pequeño, con capacidades de procesamiento, con conexión a Internet , con memoria, diseñado específicamente para una función, pero que pueden llevar a cabo otras funciones más generales.
- Chat: se puede llevar a cabo tanto por **mensajes** de texto, videollamadas o audiochat.
- Red: Una red informática son dos o más ordenadores conectados entre sí y que comparten recursos, ya sea hardware (periféricos, sistemas de almacenamiento...) o software (archivos, datos, programas, aplicaciones.
- Play Store: Es una plataforma de distribución digital de aplicaciones móviles para los dispositivos con sistema operativo Android, así como una tienda en línea desarrollada y operada por Google. Esta plataforma permite a los usuarios navegar y descargar aplicaciones.

- App Store: Es un servicio para el iPhone, el iPod Touch, el iPad y Mac OS X Snow Leopard o posterior, creado por Apple Inc, que permite a los usuarios buscar y descargar aplicaciones informáticas de iTunes Store o Mac App Store en el caso de Mac OS X.
- Skype: Es un software propietario distribuido por Microsoft tras haber comprado la compañía homónima y que permite comunicaciones de texto, voz y vídeo sobre Internet.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1 Diseño de la investigación

El presente estudio es de enfoque cualitativo y se define como una investigación de tipo básica porque su objetivo es recolectar información sobre el problema.

Cabe destacar que nuestra investigación es de aproximación fenomenológica, ya que se enfoca en entender las experiencias de los fenómenos, teniendo como unidad de análisis a varios individuos con la

misma experiencia. Es por ello que escogimos como técnica a la encuesta, puesto que nos permite conocer de manera directa las experiencias con respecto al servicio de mensajería de la App UCAL.

3.2 Supuesto

Se deduce de lo investigado que la falta de interacción en la aplicación afecta significativamente en el tiempo de permanencia dentro de la plataforma de la app UCAL. Puesto que el usuario no encuentra un factor significativo que lo mantenga dentro de la aplicación UCAL.

3.3 Población, muestreo y muestra.

La población de nuestra investigación son los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico Publicitario de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina, la cuál está conformada de 1607 alumnos aproximadamente.

La muestra que hemos elegido es de 20 alumnos.

La técnica de muestreo será probabilístico intencional, (de acuerdo al conteo realizado anteriormente), y nos indicará la posibilidad de efectuar el instrumento a una muestra de la población conformado por 1050 alumnos.

3.4 Operacionalización de categorías

3.4.1 Categoría

3.4.1.1. La interacción entre los usuarios

A. Indicadores

- Conocimiento del servicio mensajería.
- Satisfacción del usuario con respecto a la mensajería.
- Tiempo de permanencia en la plataforma de mensajería.

B. Items

- ¿Tienes conocimiento sobre la mensajería en la App UCAL?
- ¿Qué opinas sobre la plataforma de mensajería? ¿Cuáles son los principales problemas que encuentras? ¿Qué crees que podría mejorar? ¿Qué funcionalidad crees que se pueda implementar de otras aplicaciones de mensajería en la App UCAL?
- ¿Cómo describirías al servicio de mensajería de la App UCAL en comparación a otras plataformas de mensajería? ¿Porqué?
- ¿Qué factores te motivan a quedarte más tiempo en la plataforma

3.4.1.2. App UCAL

A. Indicadores

- Influencia de la App UCAL en los alumnos.
- Actualizaciones en la app UCAL.

B. Items

- ¿Para qué sirve la app UCAL? ¿Cual es su principal función?
- ¿Cuál es la cantidad de descargas de la app?

- ¿Cuál es el tiempo que toma lanzar una actualización? ¿Cuáles son las nuevas actualizaciones a futuro?
- ¿Qué diferencia la app UCAL de otras plataformas digitales universitarias?

3.5 Técnicas de recolección

3.5.1 Descripción de los instrumentos

Se utilizará la técnica de la entrevista, esta técnica de investigación tiene por objetivo general el conocer la utilidad de dicho medio de recolección de datos con lo que respecta a nuestra investigación. Las preguntas formuladas son en base a nuestro público usuario.

3.5.1.1 Entrevistas a los alumnos de la Universidad de Ciencias y Artes de Latinoamérica que utilizan la App UCAL

Se presentará un total de x preguntas al público usuario, las cuales fueron formuladas para descubrir la situación problema que afecta a la aplicación, entre otros factores. Las entrevistas se realizarán alumno por alumno con una duración de 10 minutos para así obtener más información de su experiencia con la función de mensajería de la app UCAL.

3.6 Aspectos éticos

La investigación ha sido realizada con el propósito de buscar la veracidad a partir de la recolección, presentación y explicación de datos, manteniendo la respectiva conducta sobre los resultados brindados, que se efectuarán con suma

claridad. Por ello destacamos que el aspecto ético se hallará en el avance de cada faceta del proyecto.

CAPÍTULO IV : ADMINISTRACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

CAPÍTULO IV: ADMINISTRACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 Recursos

4.1.1 Humanos

La presente investigación requerirá de diferentes personas, dependiendo de la etapa en la que se encuentre: Para la recolección de datos se requerirá a alumnos de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina , al momento de profundizar el tema se requerirá de un experto . No hay que olvidarnos del asesor de tesis que supervisará el proyecto.

4.1.2 Económicos

La investigación requerirá una baja inversión en el aspecto económico, puesto que se tomará ventaja de aparatos electrónicos previamente adquiridos para la mayor parte de la investigación. Entre los gastos que se presenta se encuentran:

- S/. 50.00 para la impresión de las encuestas
- S/. 25.00 para la movilidad.

Por ello se concluye que si se cuentan con la capacidad económica para asumir este proyecto.

4.1.3 Físicos

Se necesitará de una computadora simple para realizar la investigación y generar los instrumentos.

CAPÍTULO V: FUENTES DE INFORMACIÓN

CAPITULO V: FUENTES DE INFORMACIÓN

5.1 Fuentes bibliográficas

- Brognara, R. (2016). *Revolución Mobile*. ESIC EDITORIAL.Madrid, España.
- Hughes,J.(2011). *Marketing de aplicaciones iPhone & iPad* (1ra Edición). ANAYA MULTIMEDIA, S.A. España.
- López, K.M. (2017).El marketing del entretenimiento y el user experience en aplicaciones móviles frente a los fenómenos de la fragmentación de la audiencias y la saturación publicitaria. Tesis para optar el título de Licenciado en Publicidad. Facultad de ciencias y artes de la comunicación, Pontificia Universidad Católica del Perú

5.2 Fuentes electrónicas

- GLOBAL GFC (2018). *Informática básica. GFC Global* Obtenido de <https://edu.gcfglobal.org/es/informatica-basica/que-es-un-programa-o-aplicacion/1/>
- Mendoza, J. (2008). *Implementación de una plataforma de mensajería unificada integrada a una aplicación B2B. PUCP*. Obtenido de http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/211/MENDOZA_JAMPIER_IMPLEMENTACION_PLATAFORMA_MENSAJERIA_INTEGRADA_APLICACION_B2B.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Purita, G. (2018). *Diseñar la Experiencia del Usuario (UX). De qué se trata y porqué es importante*. OBS Bunisess School. Obtenido de <https://www.obs-edu.com/int/blog-investigacion/social-media/disenar-la-experiencia-del-usuario-ux-de-que-se-trata-y-porque-es-importante>

ANEXOS

CUESTIONARIO:

a) ¿Tienes conocimiento sobre la mensajería en la App UCAL?

- Sí
- Un poco
- Casi nada
- No

b) ¿Qué opinas sobre la plataforma de mensajería?

- Buena
- Regular
- Mala
- Pésima

c) ¿Cuáles son los principales problemas que encuentras?

- Se cuelga la App
- No tengo conocimiento de esta
- Proceso lento

d) ¿Qué crees que podría mejorar?

- Que se pueda ingresar al chat más rápido
- Que no se cuelgue
- Enviar archivos, imágenes, enlaces etc.
-

Otro:

.....

e) ¿Qué funcionalidad crees que se pueda implementar de otras aplicaciones de mensajería en la App UCAL?

.....

f) ¿Cómo describirías al servicio de mensajería de la App UCAL en comparación a otras plataformas de mensajería? ¿Porqué?

- Buena
- Regular
- Mala
- Pésima

g) ¿Qué factores te motivan a quedarte más tiempo en la plataforma?

- Diseño
- Accesibilidad
- Facilidad de uso
-

Otros:

.....

MATRIZ DE CONSISTENCIA PARA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA

TÍTULO: EL EFECTO DE LA INTERACCIÓN DE LA APP UCAL ENTRE LOS ALUMNOS DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO EN LA UNIVERSIDAD DE CIENCIAS Y ARTES DE AMÉRICA LATINA, DEL AÑO 2018

PROBLEMA GENERAL QUE ATENDERÁ LA INVESTIGACIÓN	OBJETIVO GENERAL DE LA INVESTIGACIÓN	SUPUESTO GENERAL	CATEGORÍAS DE INVESTIGACION	METODOLOGÍA
Se desconoce el efecto de la interacción de la app UCAL entre los alumnos de la carrera de diseño gráfico en la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina, del año 2018	Identificar la interacción entre los alumnos de la Carrera de Diseño Gráfico Publicitario en la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina con respecto a la función de mensajería de la App UCAL.	Se deduce de lo investigado que la falta de interacción en la aplicación afecta significativamente en el tiempo de permanencia dentro de la plataforma de la app UCAL.	<ul style="list-style-type: none"> • Mendoza Varas, J.C. (2008) Implementación de una plataforma de mensajería unificada integrada a una aplicación B2B. • Montecinos Valdivia, F.N. (2017) Usos de la mensajería instantánea en estudiantes secundarios de Valdivia 	<p>TIPO DE INVESTIGACIÓN:</p> <p>Básica ()</p> <p>Aplicada (X)</p> <p>MÉTODOS Y TÉCNICAS:</p> <p>Enfoque Cualitativo. Abierta, axial y selectiva. Pruebas con usuarios. Observación no participante no sistemática. Diagramas de interacción. Entrevistas en profundidad.</p>
PROBLEMAS ESPECÍFICOS QUE ATENDERÁ LA INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA INVESTIGACIÓN	SUPUESTOS ESPECÍFICOS		

<p>- X1: La poca interacción entre los alumnos dentro de la aplicación UCAL</p> <p>- X2: El bajo nivel de intercomunicación entre los alumnos en la App UCAL</p> <p>- X3. Pocos alumnos tienen conocimiento de la función de mensajería dentro de la aplicación</p> <p>- X4. El bajo nivel de satisfacción del público usuario con la interacción dentro la aplicación</p>	<p>A. Brindar Información sobre uso de la función de mensajería de la aplicación por parte de los alumnos de la Carrera de Diseño Gráfico Publicitario en la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina.</p> <p>B. Determinar la influencia de la interacción dentro de la app con respecto al nivel de satisfacción de esta.</p>	<p>a. La actitud de apatía y desidia del usuario es causado por la falta de interacción entre los alumnos dentro de la app UCAL.</p> <p>b. El nivel de agrado de la plataforma de mensajería de la app influye en el tiempo de permanencia de esta.</p> <p>c. El público usuario desconoce de la mensajería dado que para encontrar la función se abren muchas ventanas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Herrera Mires, J.J. (2013), "Diseño e implementación de una aplicación móvil basada en la tecnología NFC para acceso a información de las piezas de arte de un museo. • Jeffrey Hughes (2011) . Marketing de aplicaciones iPhone & iPad. 	<p>Personajes y escenarios. Diseño modular.</p> <p>INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN:</p> <p>Niveles socio económicos Edad, genero Carrera Ciclo Nivel de agrado de la aplicación. Nivel de satisfacción en la función de mensajería. Tiempo de permanencia en la función de mensajería. Reconocimiento de la ubicación la función de mensajería en la App UCAL.</p>
--	--	--	---	---

MATRIZ DE CATEGORIZACIÓN

OBJETIVO GENERAL: El objetivo principal es reflexionar sobre como las personas interpretan, valoran y modifican su comportamiento de compra en el espacio comercial, destacando que en esta valoración existirían similitudes y diferencias según su condición económica y socio cultural.			
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CATEGORÍAS	SUB CATEGORÍAS	UNIDADES DE ANÁLISIS /BASE TEÓRICA SI ES QUE NO HAY UNA CATEGORÍA MÁS PEQUEÑA QUE LA COLUMNA ANTERIOR, SINO SE ESPECIFICA LO QUE SE ANALIZARÁ.
A. Analizar el nivel de satisfacción frente a la interacción entre los alumnos dentro de la aplicación UCAL	La interacción entre los usuarios.	Conocimiento del servicio mensajería. Satisfacción del usuario con respecto a la mensajería. Tiempo de permanencia en la plataforma de mensajería.	Roberto Brognara (2016) Jeffrey Hughes (2011) López, K.M. (2017)

App	<p>Conocimiento del servicio mensajería.</p> <p>Satisfacción del usuario con respecto a la mensajería.</p> <p>Tiempo de permanencia en la plataforma de mensajería.</p> <p>Influencia de la App UCAL en los alumnos.</p>	<p>¿Tienes conocimiento sobre la mensajería en la App UCAL?</p> <p>¿Qué opinas sobre la plataforma de mensajería? ¿Cuáles son los principales problemas que encuentras? ¿Qué crees que podría mejorar? ¿Qué funcionalidad crees que se pueda implementar de otras aplicaciones de mensajería en la App UCAL?</p> <p>¿Cómo describirías al servicio de mensajería de la App UCAL en comparación a otras plataformas de mensajería? ¿Porqué?</p> <p>¿Qué factores te motivan a quedarte más tiempo en la plataforma?</p> <p>¿Para qué sirve la app UCAL? ¿Cual es su principal función?</p> <p>¿Cuál es la cantidad de descargas de la app?</p> <p>¿Cuál es el tiempo que toma lanzar una actualización? ¿Cuales son las nuevas actualizaciones a futuro?</p>
-----	--	---

	Actualizaciones en la app UCAL.	¿Qué diferencia la app UCAL de otras plataformas digitales universitarias?
--	---------------------------------	--