

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
SEDE QUITO**

CARRERA:

COMUNICACIÓN SOCIAL

Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de:

LICENCIADA EN COMUNICACIÓN SOCIAL

TEMA:

**APLICATIVO MÓVIL DE APRENDIZAJE PARA EL ÁREA CURRICULAR
BÁSICA DE LA CARRERA DE COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD
POLITÉCNICA SALESIANA**

AUTORAS:

**ANGIE STEFANIE CRUZ SUÁREZ
LIZETTE PATRICIA GALLARDO SOSA**

TUTOR:

MARIO ESTEBAN PLAZA TRUJILLO

Quito, agosto 2017

Cesión de derechos de autor

Nosotras, Angie Stefanie Cruz Suárez, con documento de identificación N° 0502932569, Lizette Patricia Gallardo Sosa, con documento de identificación N° 1722077961, manifestamos nuestra voluntad y cedemos a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que somos autoras del trabajo de titulación intitulado: “Aplicativo móvil de aprendizaje para el área curricular básica de la Carrera de Comunicación de la Universidad Politécnica Salesiana”, mismo que ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciadas en Comunicación Social, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En la aplicación a lo determinado en la Ley de Propiedad Intelectual, en nuestra condición de autoras nos reservamos los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia, suscribimos este documento en el momento que hacemos entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.



Angie Stefanie Cruz Suárez

0502932569



Lizette Patricia Gallardo Sosa

1722077961

Quito, agosto 2017

DECLARATORIA DE COAUTORÍA DEL DOCENTE TUTOR

Yo declaro que bajo mi dirección y asesoría fue desarrollado el trabajo de titulación: *“Aplicativo móvil de aprendizaje para el área curricular básica de la Carrera de Comunicación de la Universidad Politécnica Salesiana”*; realizado por las estudiantes: **Angie Stefanie Cruz Suárez y Lizette Patricia Gallardo Sosa**, obteniendo un producto que cumple con todos los requisitos estipulados por la Universidad Politécnica Salesiana, para ser considerados como trabajo final de titulación.

Quito, agosto 2017


Mario Esteban Plaza Trujillo

CI: 0103203626

Carta de autorización



Carta de Auspicio

Quito, 23 de marzo de 2017

Señores

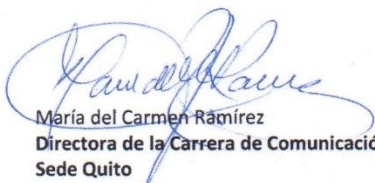
Unidad de Titulación
Carrera de Comunicación Social
Universidad Politécnica Salesiana
Presente.-

En calidad de Directora de la Carrera de Comunicación Social de la Universidad Politécnica Salesiana, se otorga el auspicio a las estudiantes: Lizette Patricia Gallardo Sosa, Angie Stefanie Cruz Suárez, para la realización del producto comunicativo de titulación denominado: Aplicativo móvil de aprendizaje para el Área Curricular Básica de la Carrera de Comunicación Social de la Universidad Politécnica Salesiana.

La carrera está comprometida con el apoyo de equipo de registro audiovisual y set de televisión para la grabación de contenido de la aplicación móvil, espacio de alojamiento de los contenidos mencionados en la plataforma InDi, la colaboración de los docentes y entrega de planes analíticos correspondientes a las asignaturas del Área Básica Curricular con sus respectivos textos utilizados en la bibliografía de la cátedra, suscripción en las tiendas de aplicaciones Android/iOS para su respectiva promoción y divulgación, así como en los canales oficiales de la Carrera de Comunicación Social.

Los avances de la aplicación móvil que presenten las estudiantes se someterán a supervisión de la información introducida en el proyecto, comprometiéndose a aplicar las respectivas correcciones del caso.

La Universidad Politécnica Salesiana podrá hacer uso del producto en el momento que lo considere pertinente, las estudiantes como autoras del proyecto ceden la totalidad de los derechos patrimoniales del mismo. Adicionalmente este material podrá ser usado para publicaciones, artículos indexados, elaboración de proyectos que se ejecuten conjuntamente, esto puede ser páginas WEB, seminarios, etc.



María del Carmen Ramírez
Directora de la Carrera de Comunicación Social
Sede Quito

Dedicatoria

Este trabajo en primer lugar se lo dedico a mis padres quienes con su sabiduría han sabido aconsejarme, apoyarme, enseñarme a forjar mi carácter, humildad, empeño y perseverancia para alcanzar con mis objetivos, por sobre todo brindarme su amor incondicional sea cual sea la circunstancia en la que nos hemos encontrado.

A su vez quiero dedicar especialmente a Michell Rosas quien ha sabido acompañarme en estos 4 años de carrera, dándome fuerzas para seguir y no flaquear ante los problemas, fomentando en mí deseos de superación, sin su amor y su apoyo no lo habría conseguido; en fin, a mis hermanos, amigos y familiares que han estado acompañándome en cada escalón de mi vida para culminar con éxito con este proceso de enseñanza.

¡Lucha por lo que te hace Feliz!

Angie Cruz.

El presente trabajo de titulación quiero dedicarlo a mis padres y hermanos, ya que de una u otra forma me han ayudado a conseguir mi meta al graduarme de Licenciada en Comunicación Social. A mis padres porque con sus consejos me han sabido guiar para caminar de la mano de la Madre Dolorosa, la cual me llenó de sabiduría al tomar las mejores decisiones para mi vida personal y profesional.

En fin, agradezco a toda mi familia y amigos que siempre supieron estar presentes para brindarme su apoyo y con sus palabras de aliento lograr que siga adelante y no decaer en este camino.

–Lizette Gallardo

Agradecimiento

En primer lugar, me gustaría agradecer a la Universidad Politécnica Salesiana por haber aceptado mi ingreso y culminar con éxito en esta prestigiosa Institución, así como también a mi Tutor Esteban Plaza, por permitirme recurrir a su dirección, habernos brindado sus conocimientos, apoyo y guiarnos durante todo el proceso de realización del proyecto, siempre de la mejor manera.

Angie Cruz

Al culminar mis estudios, me permito agradecer a la Universidad Politécnica Salesiana por formarme como una persona honesta y respetuosa con mis responsabilidades académicas dentro y fuera de las instalaciones de la Universidad; A nuestros docentes de las diferentes asignaturas a lo largo de la carrera que han sabido aportar con sus conocimientos académicos para formarme como una excelente profesional sin dejar de lado el ámbito social, que esta carrera tiene como base.

Lizette Gallardo

Índice

Introducción	1
Objetivos	2
Justificación	3
Referencias Teóricas	4
Comunicación.....	4
Educomunicación	5
TIC	6
Metodología	10
Resultados	12
Experiencia Digital de los usuarios.....	12
Transmedia.....	14
Antecedentes del Producto.....	15
Malla de la Carrera de Comunicación	15
Contenidos de la Aplicación	19
Aplicación Móvil	20
Diseño.....	21
Interfaz	21
Mapa de Navegación	22
Logotipo	22
Conclusiones	23
Referencias bibliográficas	25
Anexos	28

Resumen

El presente producto comunicativo se sustenta en una investigación cualitativa y cuantitativa a través del análisis de las teorías de la comunicación, enfocados en los principios de educomunicación, así como en las nuevas Tecnologías de la Comunicación y la Información (TIC), lo que permitió trabajar un repositorio digital para la nueva malla de la Carrera de Comunicación Social de la Universidad Politécnica Salesiana, Sede Quito, sin dejar de lado el fundamento de transmediación, interfaz del producto y redes de comunicación; teniendo como resultado el desarrollo de un aplicativo móvil como herramienta de aprendizaje bibliográfico que servirá a los estudiantes de primer semestre de la Carrera.

El desarrollo de entornos digitales de este tipo permite a los estudiantes obtener los textos académicos de una forma práctica y útil, comprometerse con las diferentes asignaturas, así como la participación y colaboración entre estudiante- estudiante y estudiante- docente, para lograr la construcción del conocimiento en conjunto.

Palabras clave: Educomunicación, TIC, Aplicaciones móviles, Carrera de Comunicación, Universidad Politécnica Salesiana.

Abstract

This paper is about qualitative and quantitative investigation, through the analysis of communication theories, focused on the principles of Educommunication, and the new Technologies of Communication and Information (ICT), it allowed to work in a digital repository for the new brand of the Social Communication Career of the Salesian Polytechnic University, Quito, without leaving apart the main base of transmediacion, product interface and communication networks, the main result of this investigation is a mobile library app, the app it's going to help freshman students in the beginning of the career.

This kind of new apps allowed the students to find easily useful academic books, engagement with different subjects, increase the participation and collaboration between student-student and student-teacher, and reach the construction of the knowledge together.

Key words: Educommunication, ICT, Mobile applications, Communication Career, Salesian Polytechnic University.

Introducción

El desarrollo del presente producto comunicativo está vinculado con las nuevas tecnologías de la Comunicación y de la Información, así como también con la educomunicación por el enfoque dialógico que se presenta dentro de sus perspectivas las cuales son: Naturaleza colaborativa y participativa de la educación, posibilidad creativa y transformadora de la educomunicación, el uso de los medios en el proceso educomunicativo; los mismos que serán explicados posteriormente.

“La comunicación es un fundamento esencial para el aprendizaje, para la socialización y para la construcción del conocimiento” (Barbas, 2012, pág. 164); es decir la construcción de conocimiento va unido a la práctica de educomunicación, cuando expresamos una idea que los interlocutores quieren conocer, es cuando dicha idea es aprendida y comprendida por nosotros. Para el Consorcio de Comunicación para el Cambio Social (2010), la Comunicación Social es una disciplina que estudia la relación entre los cambios sociales y cambios comunicativos a través de un proceso de diálogo público y privado.

Frente a esta nueva forma de comunicación y nuevos procesos de enseñanza, los estudiantes tendrán la posibilidad de utilizar esta herramienta tecnológica para debatir con otros estudiantes y profesores a través de un foro virtual, promoviendo el diálogo crítico entre todos los participantes sobre el texto académico para que de esta manera se pueda difundir lo que se quiere explicar; todo esto bajo los parámetros de comunicación, socialización y bien común; es así, que se deja de lado el modelo lineal emisor - mensaje - receptor.

El presente producto comunicativo surge a partir de la falta de entornos digitales como herramientas de aprendizaje bibliográficas para las asignaturas correspondientes al área básica de la Carrera de Comunicación Social de la Universidad Politécnica Salesiana, Sede Quito.

Objetivos

Objetivo general:

Desarrollar una aplicación móvil como herramienta de aprendizaje bibliográfico para las asignaturas correspondientes al área básica, específicamente de primer semestre, de la Carrera de Comunicación Social de la Universidad Politécnica Salesiana, Sede Quito.

Objetivos específicos:

- Inferir en las teorías de la Comunicación como las Tecnologías de la Información y la Comunicación se han vinculado con el proceso de hipermediación, así como también de educomunicación y redes de la comunicación.
- Investigar dentro del plan analítico sobre las diferentes asignaturas que presenta la nueva malla curricular del primer semestre, de la Carrera de Comunicación Social de la Universidad Politécnica Salesiana para emplearlo dentro de la aplicación móvil.
- Diseñar una aplicación móvil para facilitar a los estudiantes de la Carrera de Comunicación Social de la Universidad Politécnica Salesiana, Sede Quito, la obtención de textos académicos a través un repositorio virtual.

Justificación

Esta herramienta digital fue creada para incentivar en los docentes el uso de las nuevas tecnologías dentro de su metodología en las aulas de clase; por lo tanto, se utilizará la educomunicación como ciencia que fundamente la realización de una aplicación móvil, porque la educomunicación entrelaza la teoría y la práctica de la educación y la comunicación con la finalidad de fomentar el diálogo, participación y colaboración entre estudiante - docente como nueva forma de obtener conocimiento.

Los beneficiarios de la aplicación móvil como herramienta de aprendizaje bibliográfico son los estudiantes de primer semestre correspondientes al área básica de la Carrera de Comunicación Social de la Universidad Politécnica Salesiana, Sede Quito, ya que se utilizará este repositorio digital para la realización de sus tareas académicas y la facilidad para la comprensión de lectura. En esta aplicación los estudiantes podrán encontrar los textos que el docente ha propuesto en su plan analítico durante todo el semestre; además, podrán participar de un foro virtual en donde sus interrogantes podrán ser contestadas por sus compañeros de clase y docente, al tener libre acceso a esta aplicación los estudiantes serán capaces de ser autónomos y lograrán un mejor rendimiento académico en las horas de clase, así como fuera de ellas.

Otros beneficiarios de esta aplicación serán los docentes, porque mediante este repositorio bibliográfico podrán realizar un seguimiento sobre el interés de sus alumnos por los textos, acceder al foro donde podrá responder a las problemáticas que éste tenga a cerca de los mismos y a su vez, utilizarla como una herramienta metodológica si el docente así lo requiera.

Como ex estudiantes del área básica de Comunicación Social surge la intención de que los nuevos alumnos tengan la facilidad de encontrar los textos en un solo lugar y de

forma gratuita; es por esto que esta aplicación se la podrá descargar en el teléfono móvil, de esta manera se abaratará costos de impresión y de igual manera será amigable con el medio ambiente.

Este proyecto nace por la oportunidad de realizar un producto comunicativo que aporte al aula virtual de la Universidad Politécnica Salesiana, porque no consta con un repositorio bibliográfico referencial, que facilite el proceso de aprendizaje de los estudiantes recién iniciados en la Carrera de Comunicación Social, de esta manera se propone lograr un nivel académico mejor preparado para el ejercicio profesional dentro de la Comunicación Social.

Referencias Teóricas

Comunicación

La Comunicación en un inicio solo era exclusivamente del monopolio, porque las herramientas para transmitir información eran restringidas; más adelante en la tercera ola según Alvin Toffler (1980), la desmasificación de la civilización desde los medios de comunicación hace posible que la información se intensifique y se incremente generando el intercambio de conocimiento directo.

“La comunicación influye en la sociedad cuando intervienen dos o más personas para compartir experiencias, conocimientos, sentimientos, aunque sea a distancia a través de medios artificiales” (Kaplún, citado en Barbas, 2012, pág. 162), la Comunicación Social se interesa por el cambio social, por lo tanto, definimos al cambio social como la manera de llegar a la autonomía para que la sociedad tenga sus propios criterios. Es un cambio de vida que vuelve a los individuos con un grado de autonomía.

Como menciona Barbas Coslado (2012), la construcción de conocimiento va unido a la práctica de educomunicación; es decir, cuando expresamos una idea que los interlocutores quieren conocer, es cuando dicha idea es aprendida y comprendida por nosotros.

Educomunicación

La educomunicación -disciplina que entrelaza la teoría y la práctica de la educación y la comunicación teniendo como finalidad fomentar el diálogo, participación y colaboración como nueva forma de aprendizaje- busca desaparecer el modelo lineal emisor-mensaje-receptor convirtiendo al educando o receptor en una persona crítica que construya sus propios mensajes y se auto eduque frente a los medios de comunicación con conocimientos creativos. Cuando comienza la modernidad, la información se transforma en un proceso comunicativo liberador, con lo cual Barbas (2012) menciona las perspectivas del carácter dialógico de la Educomunicación, las cuales son:

Naturaleza colaborativa y participativa de la Educación: donde las personas tienen la capacidad de lenguaje y pensamiento para participar de todos los procesos comunicativos y de educomunicación por medio del diálogo, para la construcción de conocimiento conjunto, esta participación conlleva una actitud colaborativa en los participantes.

Posibilidades creativas y transformadoras de la educomunicación: la educomunicación debe favorecer procesos de intercambio, interacción dialógico y colaboración donde la creatividad, al mismo tiempo, objetivo y método en procesos de análisis y experimentación permanente.

El uso de los medios en el proceso educomunicativo: la tecnología es, por tanto, una forma de mediación o medio de interacción para problematizar situaciones. Los medios deben posibilitar el flujo de significados, el movimiento y la producción de conocimientos sociales (Barbas, 2012, págs. 165-167).

Los retos que atraviesa la educomunicación dentro de la interconexión, es entender al ciberespacio como una herramienta de aprendizaje social en el cual se promueva una interacción práctica en las redes sociales, blogs, wikis. Para proyectar nuevos modelos de comunicación los usuarios del ciberespacio deben utilizar esta herramienta de aprendizaje de una manera adecuada, en la cual se exploren todas las opciones para obtener información y de esta manera llegar al conocimiento y a la praxis (Barbas, 2012).

TIC

Para Alvin Toffler (1980), es incomprendible que las Nuevas Tecnologías y las Telecomunicaciones limiten las relaciones humanas, porque sí es posible lograr una cooperación entre máquina y usuario para ampliar el conocimiento. Es por eso que el uso de recursos tecnológicos como un foro virtual, puede facilitar el intercambio de saberes, así como también, favorecer el contacto directo dentro de las aulas de clase.

“La importancia del aprendizaje a lo largo de la vida, la aparición de nuevas necesidades formativas, la ubicuidad de las TIC, la necesidad de adquirir competencias estrechamente vinculadas a nuevos espacios personales e institucionales son, todos ellos, factores estrechamente relacionados con la transformación de los espacios educativos tradicionales” (Coll, 2005, pág. 4); en el proceso de formación académica, es necesario combinar las nuevas tecnologías e internet para desarrollar contenidos de

aprendizaje que faciliten la comprensión y la participación en las actividades curriculares, en efecto se transforma la metodología de enseñanza tradicional con nuevos entornos para la academia.

Las características de las TIC tienen perspectivas educativas. Ibáñez (2003) afirma:

La interactividad con los programas/máquinas: La interactividad se utiliza como uno de los principales banderines de enganche para la promoción de los más variados productos comerciales, muy a menudo de forma abusiva, pues la interactividad real queda reducida en muchos casos a sus más bajos niveles. (Ibáñez, 2003, párr. 36)

Para Bettetini y Colombo la interactividad consiste "en la imitación de la interacción por parte de un sistema mecánico o electrónico, que contemple como su objetivo principal o colateral también la función de comunicación con un usuario (o entre varios usuarios)" (Gutiérrez, 1999 citado en Ibáñez, 2003, párr. 36).

Interactividad entre personas por medio de las TIC: La interactividad que permiten las TIC es cualitativamente inferior, en principio, al que permite la relación personal presencial. Es decir, nadie puede negar que, en la relación educativa, la interacción entre el alumnado o entre éste y el profesorado es infinitamente superior a la que se da con la máquina. Sin embargo, las TIC facilitan en mayor medida la interactividad que el material impreso o audiovisual tradicional. (Ibáñez, 2003, párr. 44).

La interactividad mediada por los ordenadores nos permite superar limitaciones de la relación presencial, pero conservando algunas características propias de la interacción entre personas: baste pensar que, en muchos casos (distancias alejadas, principalmente, o no coincidencia en el

tiempo), la interacción presencial resulta imposible o muy infrecuente, y, en ese caso, las TIC la hacen posible, de forma sincrónica o asincrónica. (Ibáñez, 2003, párr. 45).

Carácter multimedia: En principio, el carácter multimedia señala la integración de imágenes (fijas y/o en movimiento), sonido y texto en una misma presentación o aplicación. La multimedialidad no es exclusiva de las TIC, pero sí que estas tecnologías la facilitan y la multiplican. Mediante la digitalización, además, se alcanza un nivel muy alto de flexibilidad, de integración entre los diferentes lenguajes y de interactividad, facilitando además la transmisión, la accesibilidad y la edición abierta. (Ibáñez, 2003, párr. 46-47).

Estructura hipermedia, estructura reticular: Por estructura hipermedia se hace referencia a la posibilidad de navegación múltiple entre los diferentes elementos de una aplicación o de una red como Internet. Parece más correcto hablar de hipermedia que de hipertexto, en tanto en cuanto los enlaces para la navegación no se producen sólo entre texto. Dado que esta estructura enlazada no se da sólo dentro de un documento, sino que es la forma que tiene Internet y, por tanto, el espacio global electrónico, podemos hablar de estructura reticular como una propiedad general de las TIC y de la nueva realidad que contribuyen a articular. (Ibáñez, 2003, párr. 50).

Editabilidad y publicabilidad: Muchos recursos electrónicos no nos permiten crear un nuevo producto (enciclopedias en CD-ROM, juegos, numerosos programas con un uso cerrado...), pero otros han sido creados para facilitar la propia producción de un texto, imagen, documento multimedia, etc. En estos casos, las TIC nos facilitan aumentar las posibilidades de

creación de material, ya sea por parte del profesorado o del alumnado, que además puede ser fácilmente multiplicado y puesto a disposición de otras personas (publicado, de forma restringida o amplia). (Ibáñez, 2003, párr.70).

Accesibilidad de la información: Mediante un equipo informático estándar y una simple conexión a Internet se accede a una cantidad de información que, salvo aspectos muy específicos, suele ser desbordante, aunque no siempre la calidad sea la más adecuada y esté disponible en el idioma deseado. Esta abundancia es resultado de la facilidad de publicación, y, al combinarse con la facilidad de acceso (siempre relativa), la disposición de información al alcance del mano para el profesorado y el alumnado deja muy atrás (aunque no supere en todas sus cualidades, por supuesto, ni sirva para todos los temas) a los medios de consulta disponibles en cualquier centro escolar. En todo caso, no cabe duda de que el sistema educativo no sólo tiene que utilizar estos recursos informativos, sino que ha de plantearse como meta de aprendizaje el saber navegar por ellos. (Ibáñez, 2003, párr. 74)

En consonancia con el carácter dialógico Alfonso Gutiérrez (1999) señala que la digitalización es una característica fundamental en entornos multimediales, ya que “La digitalización de la información también facilita enormemente su transmisión a través de las redes de comunicación, así como el acceso prácticamente inmediato a un documento desde cualquier parte del mundo (del mundo conectado, claro está)” (Gutiérrez, 2003, pág. 8).

Metodología

Se utilizará el tipo de una investigación exploratoria debido a que “es una investigación que se realiza para obtener un primer conocimiento de una situación para luego realizar una posterior más profunda, por eso se dice que tiene un carácter provisional” (Barrantes, 1999, pág. 64).

Se empleará un enfoque cualitativo y cuantitativo porque “se desarrolla más directamente en la tarea de verificar y comprobar teorías por medio de estudios muestrales representativos. Aplica los test y medidas objetivas, utilizando instrumentos sometidos a pruebas de validación y confiabilidad” (Barrantes, 1999, pág. 70); es decir este producto comunicativo se justificará a través de encuestas. A la par se reforzará con el enfoque cualitativo porque desde nuestra experiencia personal se observó la realidad estudiantil de la Carrera de Comunicación Social en la que no existía la facilidad de seguimiento de los textos académicos en una plataforma portable digital.

Para Salgado (2007), dentro del enfoque cualitativo los investigadores se han centrado en el desarrollo tecnológico, el cual no se restringe al uso simplificado de herramientas como el lápiz, una computadora o grabadora de audio, sino al uso de aplicaciones tecnológicas para nuevas formas de recolección, almacenamiento de información.

El tema de investigación responde a la recopilación de datos por medio de encuestas “la encuesta es un procedimiento estadístico que permite captar la opinión de una sociedad o de un grupo social para determinar el sentido y la intensidad de las corrientes de opinión mayoritaria. Capta tanto situación y hechos como opiniones” (Vinuesa, 2010, pág. 177). Las preguntas dentro de la encuesta valoraran la factibilidad

y la utilidad que se le pueda dar a esta aplicación, como una herramienta útil dentro de la metodología de enseñanza de los docentes.

“Una encuesta es una investigación realizada sobre una muestra de sujetos representativos de un colectivo más amplio, que se lleva a cabo en el contexto de la vida cotidiana, utilizando procedimientos estandarizados de interrogación, con el fin de obtener mediciones cuantitativas de una gran cantidad de características objetivas y subjetivas de la población” (García, 1987, citado en Vinuesa, 2010, pág. 180). Por lo tanto, los sujetos que se tomarán en cuenta para la realización de dichas encuestas (**ver anexo 5**) serán un grupo de estudiantes, hombres y mujeres, de primer semestre, así como docentes del área básica de Comunicación Social de la Universidad Politécnica Salesiana, Sede Quito.

El interés de esta investigación merece un análisis de la educomunicación proyectada hacia las nuevas tecnologías para el aprendizaje desde un enfoque dialógico. El análisis de la educomunicación enfocada en las nuevas tecnologías para el aprendizaje se basará en experimentos de campo debido a que las variables que surgirán en el proceso de investigación serán independientes y su control será desde el punto de vista teórico.

Resultados

Experiencia Digital de los Usuarios

A partir de la Teoría del Sistema de los Objetos investigado por Baudrillard, los “tecnemas” son elementos técnicos diferentes de los objetos reales dentro de la evolución tecnológica. “El ambiente cotidiano es, en gran medida, un sistema “abstracto”: los múltiples objetos están, en general, aislados en su función, es el hombre el que garantiza, en la medida de sus necesidades, su coexistencia en un contexto funcional” (Baudrillard, 1969, pág. 6).

El conjunto de tecnemas hace posible la estructuración adecuada de una herramienta digital, en la cual se pueda lograr una experiencia satisfactoria pensada en un diseño centrado en el usuario; es por ello que la mencionada herramienta debe presentar criterios de: usabilidad, accesibilidad, arquitectura de información. “El Diseño Centrado en el Usuario o DCU (UCD, User-Centered Design) hace referencia a una visión o filosofía del diseño en la que el proceso está conducido por información acerca de la audiencia objetiva del producto” (Hassan, 2015, pág. 15).

Según Yusef Hassan (2015) los conceptos fundamentales dentro de un entorno digital basado en la experiencia de usuario deben constar con:

Usabilidad: La usabilidad es un atributo de calidad de un producto que se refiere sencillamente a su facilidad de uso. No se trata de un atributo universal, ya que un producto será usable si lo es para su audiencia específica y para el propósito específico con el que fue diseñado. La usabilidad tiene dos dimensiones, la dimensión objetiva o inherente, y la dimensión subjetiva o aparente. La dimensión objetiva es la que se puede medir mediante la

observación y la dimensión subjetiva, en cambio, se basa en la percepción del usuario. (Hassan, 2015, pág. 9).

Accesibilidad: La accesibilidad es un atributo del producto que se refiere a la posibilidad de que pueda ser usado sin problemas por el mayor número de personas posibles, independientemente de las limitaciones propias del individuo o de las derivadas del contexto de uso. Diseñar productos accesibles significa asumir la diversidad funcional de su audiencia específica, diseñar su interfaz de usuario de acuerdo a esta diversidad, o proporcionar mecanismos de adaptación para responder a las necesidades de acceso específicas de los diferentes grupos de usuarios que conforman esta audiencia. (Hassan, 2015, pág. 11).

Arquitectura de información: La arquitectura de información puede ser definida desde diferentes dimensiones. Hassan (2015) afirma:

“**Como atributo de un diseño:** Una correcta arquitectura de información es aquella que permite al usuario encontrar la información que necesita; que facilita la navegación y comprensión del producto; y que motiva al usuario a explorar los contenidos y funcionalidades” (Hassan, 2015, pág. 13).

“**Como actividad profesional:** Es la tarea de organizar, describir, etiquetar y estructurar la información de un producto” (Hassan, 2015, pág. 13).

“**Como objeto:** Se habla de arquitecturas de información para referirse a los documentos en los que se especifica la organización y comportamiento interactivo del producto” (Hassan, 2015, pág. 13).

Como disciplina: La arquitectura de información abarca todos aquellos conocimientos acerca de cómo las personas buscan o recuperan información en entornos digitales, y qué principios teóricos y metodologías de diseño pueden aplicarse para satisfacer sus necesidades informativas. Como es lógico, la arquitectura de información se nutre de una gran variedad de conocimientos provenientes de diversas disciplinas, como la Psicología, Documentación, Informática, Comunicación, Sociología, etc. (Hassan, 2015, pág. 13).

Transmedia

Un entorno digital consta de dimensiones transmedia, sujetas a la hipertextualidad, multimedialidad y la audiovisividad; dichas dimensiones favorecen a un contenido estético, narrativo y tecnológico, por lo tanto, la transmedia la participación de los usuarios dispuestos a transmitir conocimientos que se desarrollan en el ambiente virtual y aterricen en el escenario real.

“Estas posibles dimensiones de relato transmediático convergen más allá de la concepción de un proceso tecnológico que agrupa funciones mediáticas en un único dispositivo. (...) Es así, que el universo narrativo transmedia, es un espacio específico alrededor del que convergen diversos medios representando distintos aspectos de él” (Igarza, 2016, pág. 15).

Los comunicadores deben tener en consideración la creación de proyectos educomunicativos en donde se fomente el dialogo, la participación y la creatividad; en los cuales se genere una experiencia de usuario adecuada siguiendo las perspectivas de los autores antes mencionados.

Antecedentes del Producto

La Carrera de Comunicación Social de la Universidad Politécnica Salesiana nace en 1995 con dos modalidades de estudio: presencial y semipresencial; en sus inicios se direccionó a la contribución, desde la comunicación, a los procesos de desarrollo del país. La primera curricular de la Carrera de Comunicación Social de la UPS-Q surge en el año 2003, teniendo como objetivo mejorar los procesos académicos, la investigación y la vinculación con la sociedad. Los objetivos de la Carrera son Formar integralmente profesionales en Comunicación Social con sentido científico y ético desde una perspectiva humanista y de compromiso con el desarrollo y la transformación hacia una sociedad intercultural, justa y equitativa. Apoyar el fortalecimiento de espacios y procesos de participación democrática de los distintos actores y sectores sociales en los diversos escenarios de la sociedad, sobre la base de potenciar las relaciones y procesos de comunicación entre los sujetos sociales (Centro de Medios Virtuales de la Carrera de Comunicación Social, 2015).

Nueva Malla de la Carrera de Comunicación

En el año 2013, el Consejo de Educación Superior (CES) mediante resolución RPC-SE-13-No.051-2013, bajo el artículo 169, literal j) y 107 de la LOES, solicita a las instituciones universitarias y politécnicas aprobar la creación de carreras y programas de grado y posgrado, promover la articulación de la oferta formativa, de investigación y de vinculación con la sociedad, con el régimen constitucional del buen vivir, el plan nacional de desarrollo, los planes regionales y locales, los requerimientos sociales en cada nivel territorial y las corrientes internacionales, científicas y humanísticas de pensamiento.

En el año 2015, docentes de la Carrera de Comunicación Social de la Universidad Politécnica Salesiana, Sede Quito, realizan el Rediseño Curricular del plan de estudios vigente y establecen: Comunicación, como nombre completo de la carrera, otorgando como título Licenciado/a en Comunicación, modalidad presencial, 9 períodos académicos, 800 horas por período académico, 16 semanas por período académico, 7200 horas de la carrera, 5 paralelos y 35 estudiantes por paralelos; este proyecto fue aprobado por el CES bajo la Resolución; RPC-SO-35-No.719-2016. (Comisión de Rediseño Curricular, 2015)

Según los planes analíticos aprobados; las asignaturas para primer semestre son:

1. Comunicación y Cultura

Docentes: Patricio Guerra y Diego Córdor

La asignatura tiene como base el contexto sociocultural del Ecuador, desde ahí se propone la identificación de conceptos básicos que permitan introducir en el conocimiento del futuro comunicador los elementos que colaboren en la contextualización de su entorno y sus características sociales. A lo largo de la temática se analiza la relación entre la comunicación, entendiéndola como el eje transversal de la constitución social, y las construcciones culturales; para lo cual, se utiliza permanentemente el análisis situacional para descubrir las características de la sociedad contemporánea, sus sujetos y objetos, así como sus prácticas e influencias (Carrera de Comunicación, 2017a, pág. 1).

2. Introducción a la investigación Bibliográfica

Docentes: Patricia Villagómez

La asignatura corresponde al campo de formación "Epistemología y metodología de la investigación", pretende introducir al estudiante al campo de la investigación bibliográfica y acercarlos a la lectura analítica de textos académicos, para construir sus discursos en base a la argumentación mediante la búsqueda de contenidos que permitan aplicar correctamente los conceptos de diversas posiciones teóricas, en relación a la bibliografía consultada. Busca solventar uno de los problemas identificados en la malla curricular: Insuficiente investigación de la comunicación (desarrollo teórico metodológico). Se propone que la asignatura permita conocer las características de la investigación científica, con énfasis en la investigación bibliográfica. A partir de ello, comparar las características estructurales, temáticas y lingüísticas que presentan los textos académicos; para iniciar los procesos de comprensión lectora. Esto complementará el uso de técnicas para la recopilación bibliográfica y manejo de gestión documental, los mismos que serán necesarios para preparar investigaciones documentales donde se tendrá énfasis en las fases procedimentales de la investigación bibliográfica (Carrera de Comunicación, 2017c, pág. 2).

3. Historia de la Comunicación

Docentes: Mónica Ruiz y Nicolás Dousdebes

La asignatura de Historia de la Comunicación, que corresponde al campo de formación de fundamentos teóricos, tiene como objetivos fundamentales conocer, comprender y contextualiza los procesos de construcción históricos

más relevantes de la comunicación, y sus consecuencias sociales, desde el contexto latinoamericano y ecuatoriano (Carrera de Comunicación, 2017b, pág. 1).

4. Lenguaje y Redacción

Docentes: Ítalo Gamboa

La asignatura comprende el desarrollo del lenguaje y de habilidades para la comunicación oral, escrita y digital, necesarios en la elaboración de discursos y narrativas académicas y científicas. Se ha visto la necesidad de demostrar que el lenguaje y su forma de expresión requieren desarrollar habilidades y destrezas conceptuales en el planteamiento hipermedial de propuestas innovadoras, para ello existe relación íntima entre todas las asignaturas lo que permite diseñar y procesar contenidos en múltiples plataformas y abarca el campo de la realización de productos comunicativos a partir del uso de los lenguajes, la construcción de opinión pública, el diálogo con distintos públicos y la construcción de significados y sentidos, en la realización de su forma de pensar materializada en textos escritos y en sus manifestaciones orales, haciendo uso efectivo de las herramientas aprendidas en el aula de clases y poniéndolas al servicio de su consolidación profesional (Carrera de Comunicación, 2017d, pág. 1).

5. Sociología y Escenarios de la Comunicación

Docentes: Pablo Romero y Vanesa Vanegas

La materia se orienta a que los estudiantes y futuros profesionales cuenten con los conocimientos y competencias para comprender y accionar en un contexto caracterizado por la hegemonía de una cultura excluyente que

subordina, resignifica y utiliza otras dimensiones y expresiones culturales y en tal medida tengan las competencias suficientes para aportar en la construcción de propuestas desde la comunicación, en concordancia a los cambios sociales, políticos, económicos y culturales determinados por la dinámica globalizadora económica, política, cultural, social y la presencia de la revolución tecnológica (Carrera de Comunicación, 2017e, pág. 1).

6. Teoría social

Docentes: Rubén Bravo, Edgar Tello y Fernando Villegas

La asignatura corresponde al campo de formación Fundamentos Teóricos y se orienta a que los estudiantes se apropien de categorías y conceptos fundamentales de la teoría social, así como la comprensión de los debates teóricos sobre la sociedad con el propósito de que puedan desde un determinado suelo teórico comprender la complejidad de la sociedad desde una postura crítica. La comprensión de la teoría social requiere la comprensión de su génesis histórica en el conocimiento de la sociedad, su desarrollo y los elementos centrales que constituyen la arquitectura conceptual de las principales teorías que se usan en las ciencias sociales para el análisis de la realidad social. No se trata de comprender la dinámica y el carácter de sociedades abstractas, se trata de comprender la dinámica y el carácter de sociedades concretas, específicamente la sociedad ecuatoriana en sus contextos (Carrera de Comunicación, 2017f, pág. 1).

Contenido de la Aplicación

Los recursos que forman parte de la aplicación móvil son: textos académicos, foros de discusión, datos biográficos de los docentes y horarios de tutorías.

- **Textos académicos**

Es necesario que los estudiantes tengan acceso a la bibliografía de cada asignatura para que facilite su aprendizaje, es por eso que la aplicación móvil tendrá la facilidad de obtenerlos de forma gratuita.

- **Foros de discusión**

El foro permite que los estudiantes participen y opinen sobre la temática que aborda los textos, de esta manera cada uno deberá exponer su punto de vista sobre la misma. La aplicación tendrá un recurso en donde se generará dicha participación de forma virtual.

- **Datos biográficos de los docentes**

Los estudiantes podrán acceder a la biografía de sus docentes y a su vez los docentes describirán la materia por medio de un video; esto beneficia al estudiante en la medida de que puedan tener una idea precisa de la temática de la asignatura que le brindará su docente. La aplicación móvil contará con un espacio de difusión en la plataforma *Infinito Digital* para que los estudiantes de la Carrera de Comunicación tengan acceso al producto comunicativo.

- **Horarios de tutorías**

Los estudiantes conocerán los horarios que los docentes podrán responder inquietudes no resultas en las horas de clase porque esto logrará que los estudiantes mejoren su rendimiento académico y de esta manera formar comunicadores profesionales.

Aplicación Móvil

El objetivo principal por el cual fueron creadas las aplicaciones fue para mejorar la productividad personal; con la llegada de iPhone al mercado económico hicieron de

las aplicaciones “algo rentable, tanto para desarrolladores como para los mercados de aplicaciones, como App Store, Google Play y Windows Phone Store” (Cuello & Vittone, 2013, pág. 14).

Una aplicación digital es una herramienta útil, porque de esta manera se puede realizar proyectos educativos con diseños atractivos y factibles para la obtención de conocimiento.

Diseño

En una aplicación digital “el avance tecnológico se traduce en mejores experiencias, apoyadas en el diseño visual que ahora tiene más importancia y responsabilidad” (Cuello & Vittone, 2013, pág. 7), es por eso que el diseño debe responder a las necesidades y exigencias de los usuarios a los que va dirigida la app.

El diseño de la aplicación móvil, Biblioteca Virtual, debe tener la cantidad precisa de objetos necesarios para lograr una experiencia de usuario favorable. Tomando en cuenta que la aplicación móvil será una herramienta para la Universidad Politécnica Salesiana se prefirió manejar la cromática del manual de uso de marca de la misma.

El diseño de esta aplicación móvil se lo realizará en los programas de Adobe Illustrator, Photoshop, Animate; con un lenguaje de programación que permitirá la publicación de la aplicación en la web por medio de un servidor y cuentas en las plataformas para Android y IOS.

Interfaz

La aplicación presenta una portada en la cual se visualiza una fotografía de estudiantes de la Universidad, en la parte superior el nombre de la Biblioteca Virtual de la UPS y

en la parte inferior los botones principales: Inicio, créditos y redes sociales de la Universidad. **(Ver Anexo 7)**

En la parte inferior de la pantalla (480px X 800px) se observan los botones principales que dirigirá al usuario a los diferentes recursos que presenta la aplicación, en las pantallas siguientes se pueden observar recursos académicos como la bibliografía de cada asignatura, un foro de discusión y un audiovisual del docente explicando brevemente la materia.

Mapa de Navegación

El mapa de navegación contiene una navegabilidad libre; es decir que los usuarios pueden dirigirse y redirigirse a través de los botones que la aplicación presenta por cada uno de los recursos. **(Ver Anexo 8)**

Logotipo

El logotipo creado para la aplicación móvil refleja los colores institucionales de la Universidad Politécnica Salesiana acompañado con un libro como icono principal de la biblioteca virtual.

Los elementos que conforman el logo de esta aplicación es el perfil de un libro seguido con la primera letra del nombre de la aplicación, Biblioteca de Aprendizaje para la Comunicación, BAC, con color blanco; esto hace que se entienda rápidamente la temática de la aplicación.

La tipografía que se utilizó es Dolce Vita Heavy Bold, reflejada en nombre de la aplicación y en los principales títulos de las pantallas. Así como también Century Gothic para los demás elementos que conforman la aplicación. **(Ver Anexo 7)**

Conclusiones

Dentro de nuestro trabajo investigativo llegamos a la conclusión que en la práctica de la comunicación se debe incluir procesos tecnológicos como herramientas para el aprendizaje, en las cuales se logre un intercambio dialógico participativo entre la tecnología y el usuario, sin que se merme las relaciones interpersonales.

- En el proceso de investigación y realización del producto comunicativo se fomenta el reconocimiento de la educación como un proceso comunicativo en el que se inscriben aspectos de diálogo, participación y colaboración.
- Los medios de comunicación y la tecnología se encuentran inmersos en el contexto sociocultural actual, por lo tanto, ya no son vistos como herramientas de simple uso, sino como parte de la cultura; la educación reconoce el impacto que tiene este fenómeno en los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Mediante la aplicación móvil se logró establecer una relación entre la teoría y la práctica de la educación con la comunicación, donde el usuario mira al ambiente virtual como una herramienta de aprendizaje socioeducativo, por lo tanto, es necesario la implementación de este tipo de aplicaciones móviles en el escenario universitario.
- A través de una aplicación móvil hemos combinado la educomunicación con la práctica educativa, de esta manera se confirma que las Nuevas Tecnologías de la Educación y la Información crean nuevos modelos de comunicación.
- De acuerdo a las encuestas y entrevistas realizadas, sobre la bibliografía aprobada por la matriz de Cuenca, a docentes y estudiantes de Comunicación Social de la Universidad Politécnica Salesiana, Sede Quito, se encontró que la misma no está acorde con la metodología establecida por la mayoría de los

docentes para los estudiantes; por lo que, la aplicación móvil asume los textos que los docentes creen pertinente.

- La aplicación móvil cumple con los conceptos de Usabilidad, Accesibilidad y arquitectura de información dentro de su estructura, por lo que los usuarios tendrán una experiencia favorable al momento de utilizarla.

Referencias Bibliográficas

- Barbas, Á. (2012). *Educomunicación: desarrollo, enfoques y desafíos en un mundo interconectado*. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Barrantes, R. (1999). *Investigación: Un camino al conocimiento un enfoque cualitativo y cuantitativo*. Costa Rica: Universidad Estatal a distancia San José.
- Baudrillard, J. (1969). *El sistema de los objetos*. París: Gallimard.
- Carrera de Comunicación. (2017a). *Programa Analítico de la Asignatura Comunicación y Cultura*. Cuenca: Universidad Politécnica Salesiana.
- Carrera de Comunicación. (2017b). *Programa Analítico de la Asignatura Historia de la Comunicación*. Cuenca: Universidad Politécnica Salesiana.
- Carrera de Comunicación. (2017c). *Programa Analítico de la Asignatura Introducción a la investigación Bibliográfica*. Cuenca: Universidad Politécnica Salesiana.
- Carrera de Comunicación. (2017d). *Programa Analítico de la Asignatura Lenguaje y Redacción*. Cuenca: Universidad Politécnica Salesiana.
- Carrera de Comunicación. (2017e). *Programa Analítico de la Asignatura Sociología y Escenarios de la Comunicación*. Cuenca: Universidad Politécnica Salesiana.
- Carrera de Comunicación. (2017f). *Programa Analítico de la Asignatura Teoría Social*. Cuenca: Universidad Politécnica Salesiana.

- Centro de Medios Virtuales de la Carrera de Comunicación Social. (2015). *Infinito Digital*. Obtenido de Carrera de Comunicación Virtual:
<http://www.indi.ups.edu.ec/informa/trayectoria/>
- Coll, C. (2005). Psicología de la educación y práctica educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación, Una mirada constructivista. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*(25), 1-24.
- Comisión de Rediseño Curricular. (2015). *Rediseño Curricular*. Quito: Universidad Politécnica Salesiana, Sede Quito.
- Consortio de Comunicación para el Cambio Social. (2010). *Communication for Social Change Consortium*. Obtenido de
<http://www.communicationforsocialchange.org/>
- Cuello, J., & Vittone, J. (2013). *Diseñando apps para móviles*. Argentina: TugaMOVIL.
- Gutiérrez, A. (2003). *Alfabetización digital algo más que ratones y teclas*. Londres: gedisa.
- Hassan, Y. (2015). *Experiencia de Usuario: Principios y Métodos*. Calmly Writer. Obtenido de www.yusef.es
- Ibáñez, J. (15 de septiembre de 2003). *Educación transformadora - Acción social- Ciencias Sociales - TIC*. Obtenido de El uso educativo de las TIC:
<http://jei.pangea.org/edu/f/tic-uso-edu.htm>

Igarza, R. (2016). Introducción Escenas transmediales. En F. Irigaray, D. Renó, C.

Scolari, A. Gifreu-Castells, R. Igarza, O. Islas, . . . L. Luchessi,

Transmediaciones (págs. 13-22). Buenos Aires: Crujía Futuribles.

Salgado, A. (2007). Investigación Cualitativa: Diseños, evaluación del rigor

metodológico y retos. *LIBERABIT*(13), 71-78.

Toffler, A. (1980). *La tercera ola*. Bogotá: Plaza & Janes. S.A. Editores .

Vinuesa, M. (2010). La encuesta. Observación extensiva de la realidad social. En M.

Berganza, & J. Ruiz, *Investigar en Comunicación* (págs. 177-205). Madrid:

Grafilia, S.L.

Anexos

Anexo 1. Presupuesto del proyecto

RECURSOS MULTIMEDIALES			
CARGO	FUNCIÓN	COSTO SESIÓN	COSTO TOTAL
DIRECTOR DE LA APLICACIÓN	Encargado de la supervisión total de e-learning	\$1300	\$1300
DIRECTOR CREATIVO	Implantación y desarrollo de ideas, prácticas y factibles	\$ 800	\$ 800
DISEÑADOR DE UI (User Interface), UX (User Experience)	Diseño y desarrollo de la navegación indicada para un e-learning funcional	\$ 1150	\$ 1150
PRODUCTOR DE CONTENIDOS	Desarrollo y manejo de información del contenido	\$ 1150	\$ 1150
DIRECTOR DE ARTE (Concept-Art)	Encargado del diseño de toda la gráfica del producto	\$1000	\$1000
ANIMADOR	Encargado de todas las animaciones	\$1000	\$1000
PROGRAMADOR	Encargado de la interactividad y del desarrollo del producto digital	\$ 1000	\$ 1000
OPERADORES DE CÁMARAS DE VIDEO	Encargado de la filmación de entrevistas	\$ 126	\$ 756

GRABACIÓN MULTICÁMARA	Filmación 3 cámaras	\$593.25	\$1775
EDITOR AUDIOVISUAL	Encargado de editar las entrevistas	\$ 100	\$ 300
SUSCRIPCIONES PLATAFORMAS MOVILES	Android iOS	\$ 35 \$ 100	\$ 35 \$ 100
RECURSOS MATERIALES			
PRESENTACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN			\$ 178,71
VIÁTICOS			
ALIMENTACIÓN		\$ 2,75	121
MOVILIZACIÓN ESTUDIANTES		\$ 60 \$ 31,75	\$ 91,75
		TOTAL:	\$10757,46

Anexo 4. Cronograma

Actividades	Semanas/100 horas – 25h semanales															
	Abril				Mayo				Junio				Julio			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Realización del perfil	x															
Investigación bibliográfica	x															
Recopilación de datos	x															
Corrección del perfil		x														
Realización de metodología			x													
Corrección de la metodología			x													
Realización de resultados				x												
Corrección de resultados					x											
Realización de la interfaz de la aplicación						x										
Realización del guion multimedia							x									
Realización de encuestas							x									
Búsqueda de textos académicos para la aplicación							x									
Empaquetamiento de los textos en la web								x								
Vídeos explicativos de cada asignatura por parte del docente.									x							

Maquetación y programación de la aplicación en Adobe Animate											x	x							
Edición de videos													x						
Presentación del primer borrador														x					
Primera prueba de la aplicación														x					
Corrección del primer borrador del proyecto															x				
Publicación de la aplicación															x				
Entrega del trabajo de titulación																x			

Anexo 5. Encuesta

Encuesta sobre aplicación móvil como repositorio bibliográfico para la Carrera de Comunicación Social de la Universidad Politécnica Salesiana

Fecha: _____ Edad: _____ Género F M OTRO

1. **Escoja 3 opciones de las 5 que se le presenta. ¿Qué tipo de soporte es de su preferencia para el uso de bibliografía dentro de la academia?**

- Impresos
 Digital
 Web
 Aplicaciones.

2. **¿Le gustaría que una aplicación Android o IOS sobre biblioteca académica virtual esté disponible gratuitamente para su móvil o tablet?**

Sí No

3. **Marque 3 opciones de las 5 que se le presenta, ¿Dentro de una biblioteca virtual académica que le gustaría encontrar?**

- Foros académicos de discusión (docentes/estudiantes)
 Audiovisuales explicativos sobre la asignatura
 Datos biográficos de los docentes
 Galería de la carrera
 Horarios de Tutorías

4. **¿Creé usted que la biblioteca virtual de la UPS como aplicación móvil es un sistema adecuado para obtener los textos académicos de la Carrera de Comunicación Social?**

Sí No







5. **¿A qué semestres de la Carrera de Comunicación Social crees que le sería más útil esta aplicación móvil?**

- Área Básica (Primer a Tercer Semestre)
 Niveles Superiores

6. En orden de importancia del 1 al 5, siendo 5 el más importante y 1 el menos importante, ¿Qué recursos te gustaría que se implementen, además de los textos, dentro de esta aplicación móvil?

- Foros de discusión
- Audiovisuales explicativos de la materia
- Datos Biográficos
- Galería de la carrera
- Horarios de Tutorías

7. Marque 3 opciones de las 5 que se le presenta, ¿Qué cromática le gustaría que sea utilizada en la aplicación a partir de manual de uso de la marca de la UPS?

- 
- 
- 
- 
- 
- 

8. ¿Cuál de esta tipografía te gustaría que sea utilizada en la aplicación móvil?

- ABCDEF- abcdef
- ABCDEF - abcdef
- ABCDEF- abcdef
- ABCDEF- abcdef
- ABCDEF-abcde f

9. ¿Creé usted que los íconos de la aplicación móvil deben ser semejantes a los utilizados en el ambiente virtual de los Universidad Politécnica Salesiana?

Sí

No

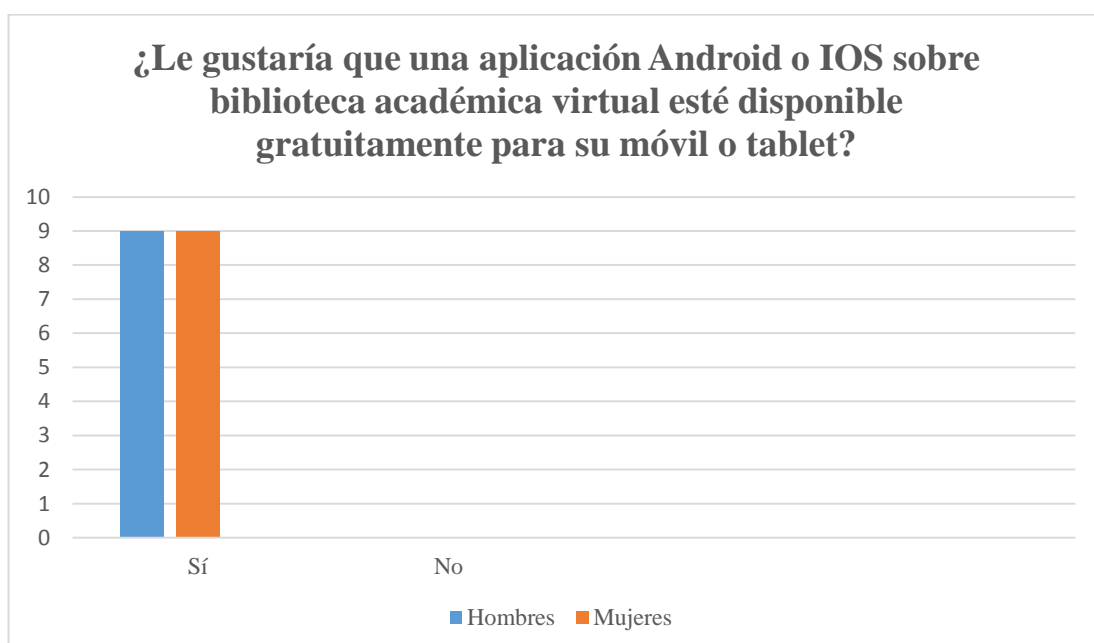
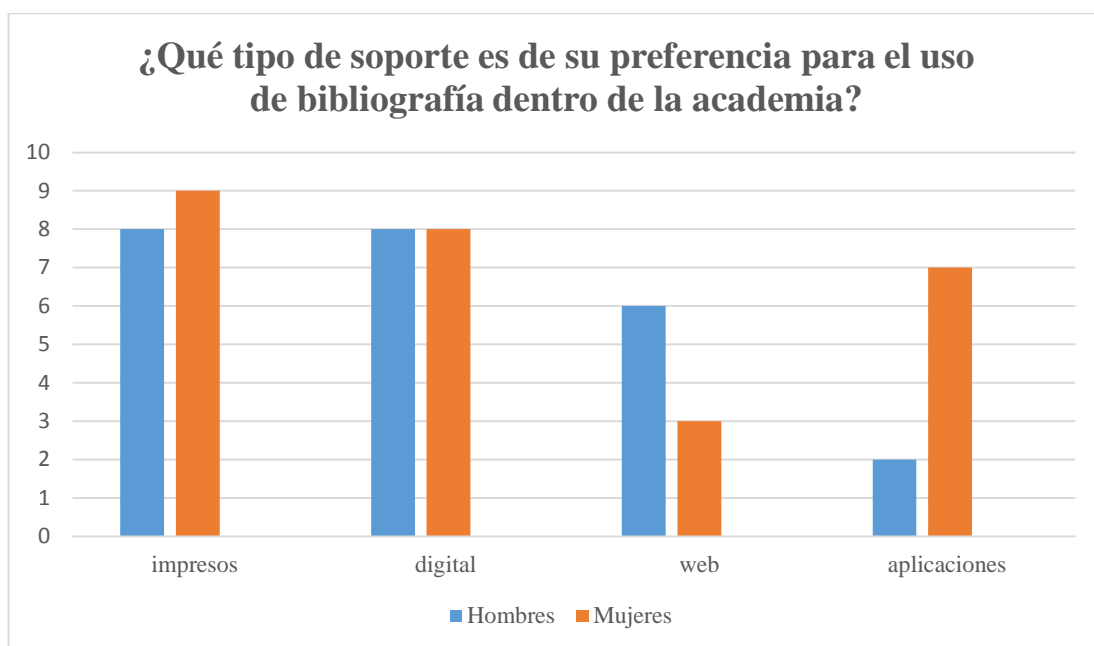
10. Prefiere que el sistema de rotulado en la aplicación móvil sea en:

Palabras precisas

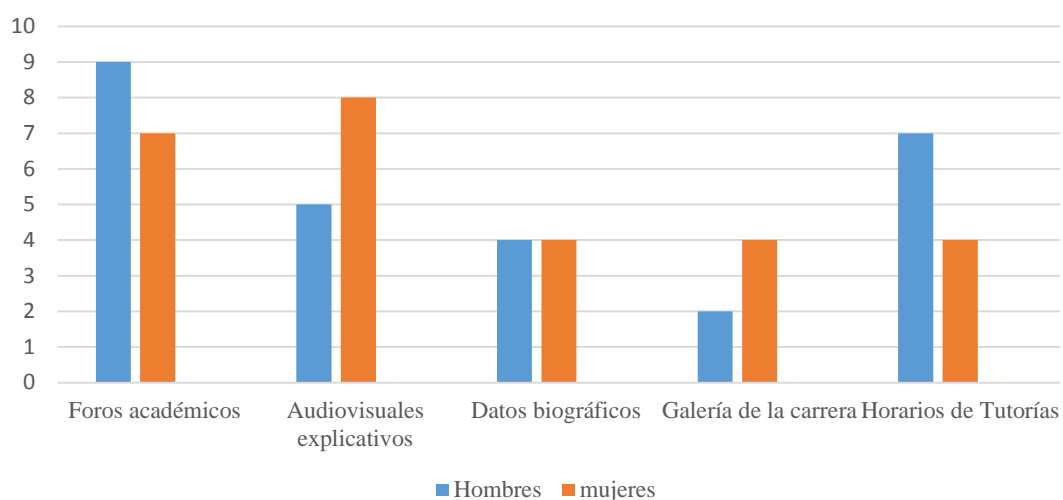
íconos representativos

11. Sugerencia para la Aplicación Móvil

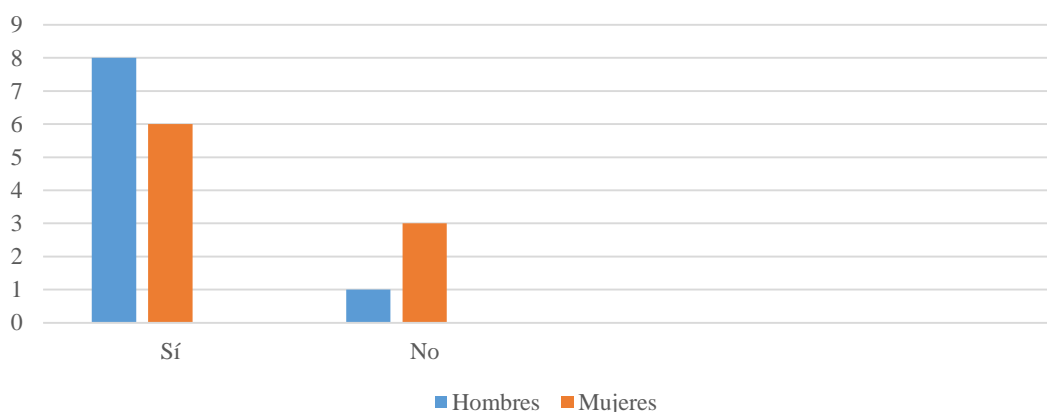
Anexo 6. Tabulación



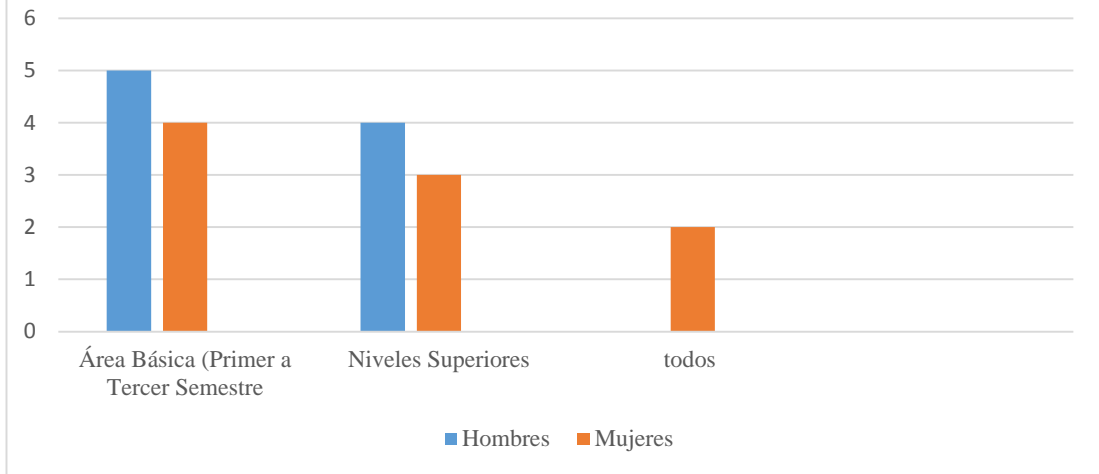
¿Dentro de una biblioteca virtual académica que le gustaría encontrar?



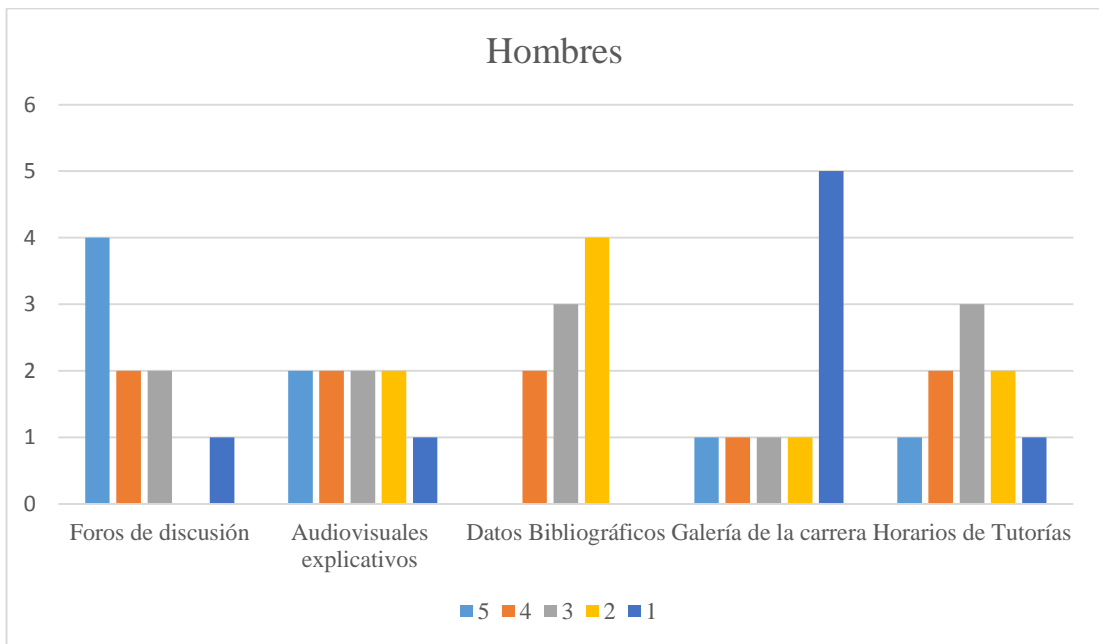
¿Creé usted que la biblioteca virtual de la UPS como aplicación móvil es un sistema adecuado para obtener los textos académicos de la Carrera de Comunicación Social?

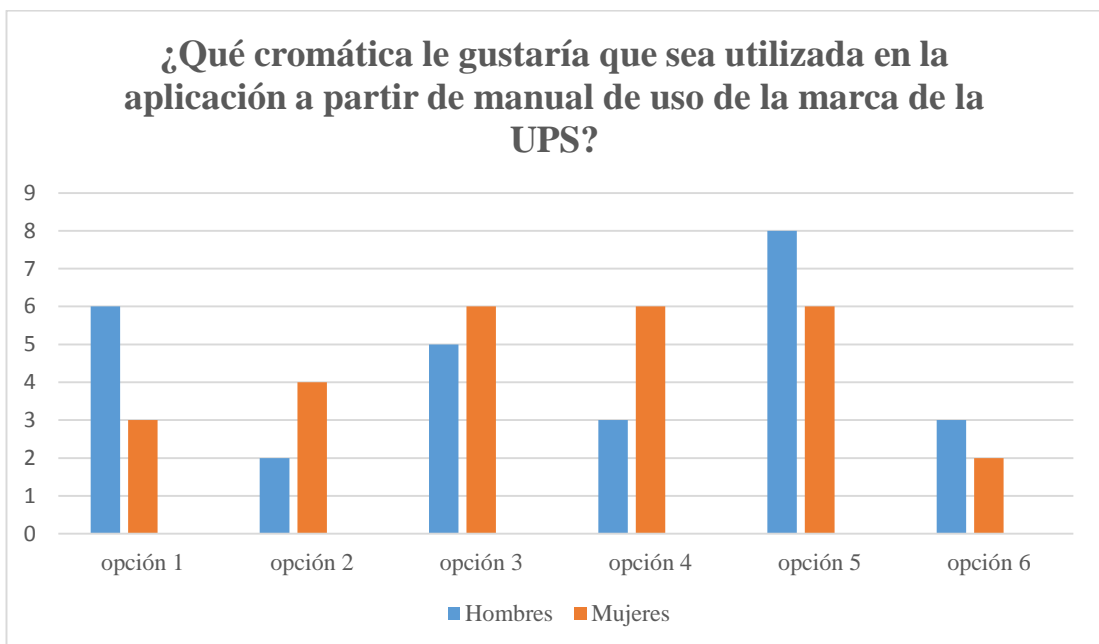
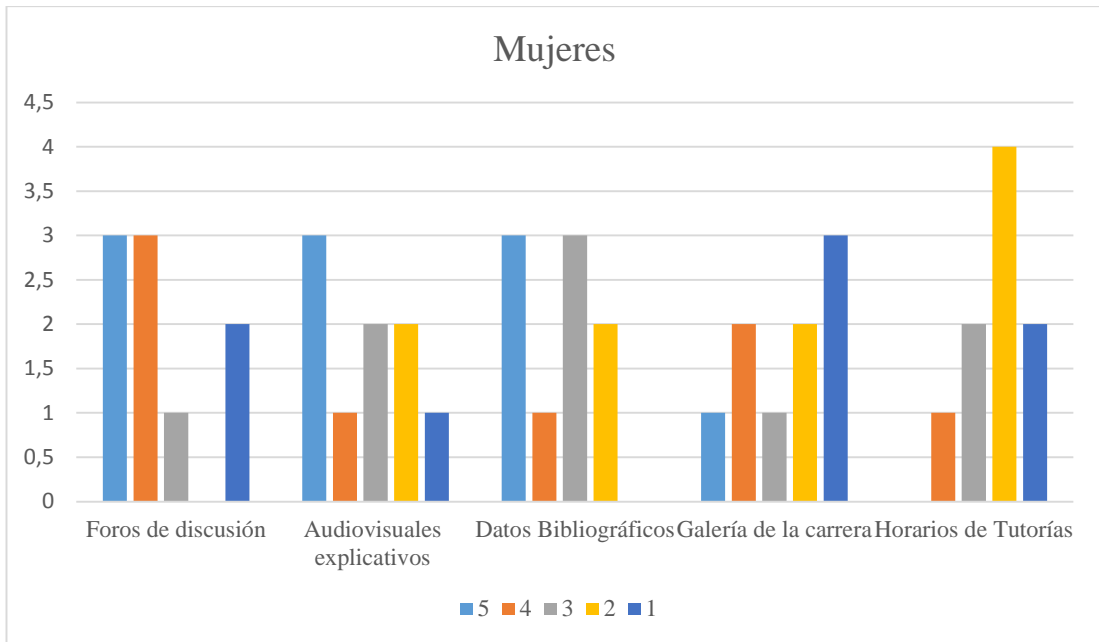


¿A qué semestres de la Carrera de Comunicación Social crees que le sería más útil esta aplicación móvil?

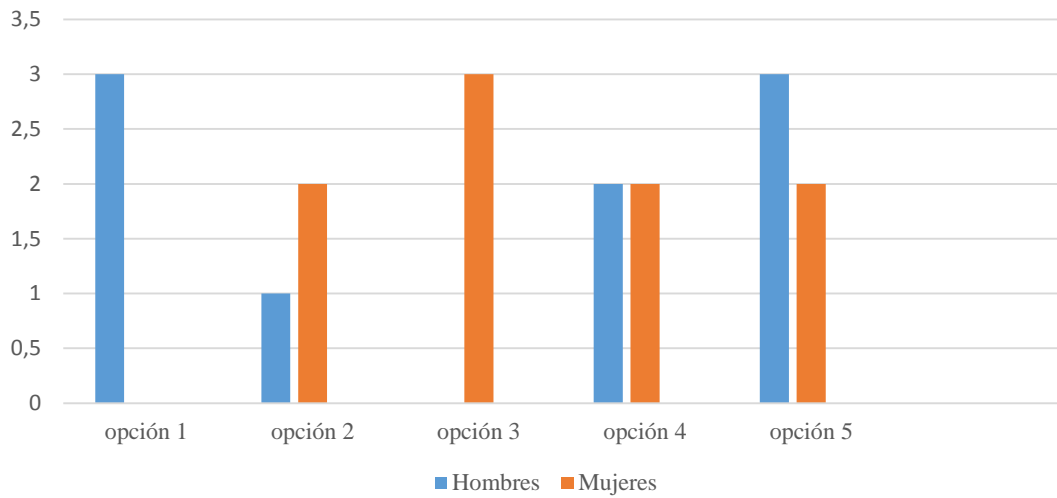


¿Qué recursos te gustaría que se implementen, además de los textos, dentro de esta aplicación móvil?

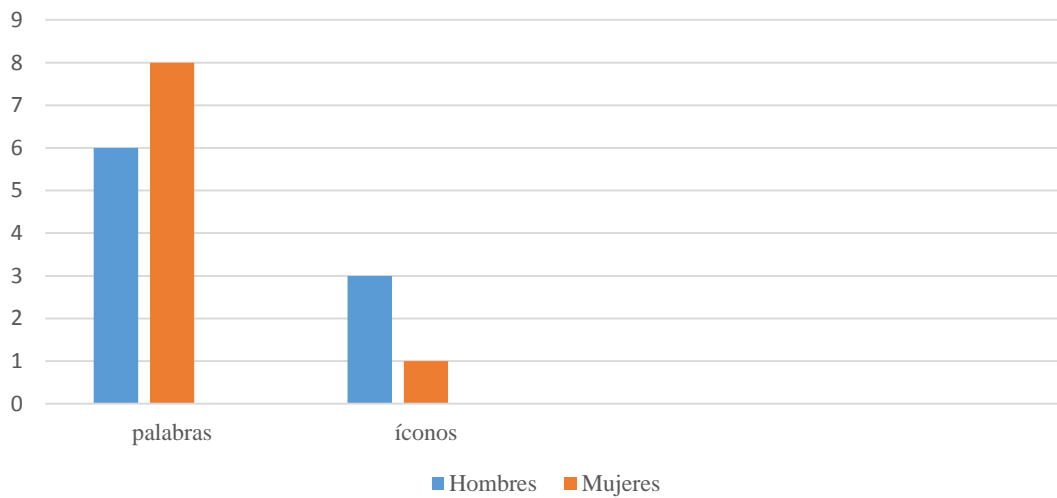




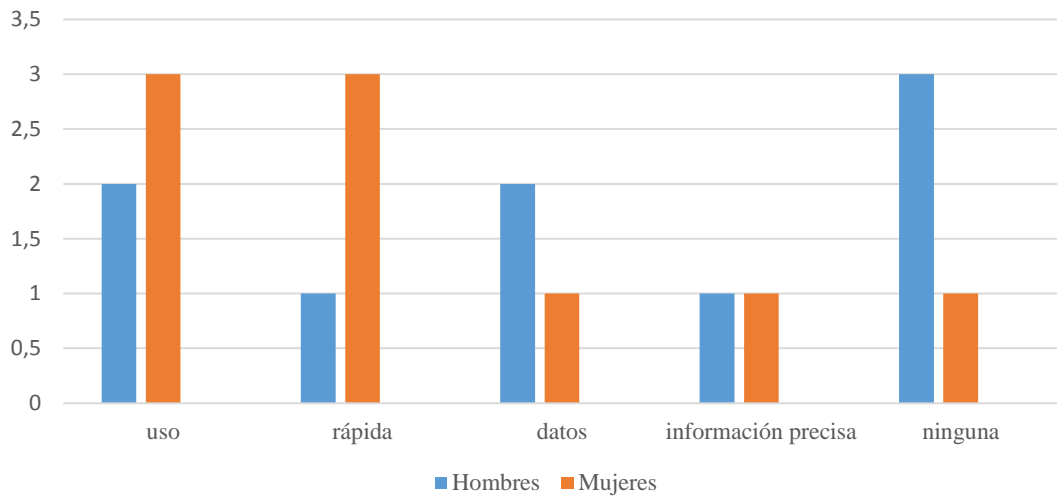
¿Cuál de esta tipografía te gustaría que sea utilizada en la aplicación móvil?



Prefiere que el sistema de rotulado en la aplicación móvil sea en:



Sugerencia para la Aplicación Móvil



Anexo 7. Cromática

La Aplicación móvil sigue la gama de colores en PANTONE CVU 281 y PANTONE CVU 130, los mismos que son tomados del manual de uso de marca de la Universidad Politécnica Salesiana.

PANTONE CVU 281



RGB # 37646F



PANTONE CVU 130



La cromática que se manejó en el logotipo es de una paleta cálida, con el objetivo de capturar la atención del usuario; se utilizó gama de naranja con blanco y negro en su borde.

Anaranjado

RGB #F47837



RGB # F4A637





La tipografía que fue utilizada para el desarrollo de la aplicación responde a los resultados obtenidos en la encuesta realizada a los estudiantes de primer semestre de la Carrera de Comunicación de la Universidad Politécnica Salesiana, sede Quito.

Century Gothic

ABCDEDEFGHIJKL

MNOPQRSTUVWXYZ

0123456789

DOLCE VITA

ABCDEFGHIJKL

MNOPQRSTUVWXYZ

0123456789

Anexo 8. Guion Multimedia

Guion Multimedia de la portada.

Número	Contenido textual por unidad informativa = pantalla	Indicaciones integración		Necesidades técnicas				
		Explicación	Eventos	Ilustración	Fotografía	Animación	Prod. A/V	Prod. sonora
1	En la parte superior derecha de la pantalla se encuentra el título que indica el nombre de la aplicación, es decir BAC , Biblioteca de Aprendizaje para la Comunicación.	El texto con las letras iniciales de la aplicación se encontrará en color azul acompañado en la parte inferior del texto las palabras Biblioteca de Aprendizaje para la Comunicación con tonos plomos.	El texto servirá para identificar de qué se trata la aplicación, así como también definirá el nombre de la misma.	X				
2	En la parte central derecha se encuentra un texto identificando el concepto de la aplicación, Biblioteca Virtual , estará acompañado de un cuadro azul, una imagen y en la parte superior del cuadro una pequeña franja de color amarilla.	Este cuadro de texto servirá para que el usuario tenga una percepción clara de lo que se trata la aplicación.		X	X			

	En la parte inferior izquierda se encuentra un texto identificando los nombres de los realizadores de la aplicación y en la parte superior se observa el logo de la Universidad Politécnica Salesiana, estarán acompañados de un cuadro de color amarillo.	Este cuadro de texto servirá para presentar los datos informativos de las personas que realizaron la aplicación.						
3	En la parte inferior de la pantalla se encontrará un cuadro de texto de color naranja acompañado con la palabra: INICIO, la cual representa el dato para ingresar la primera página de la aplicación.	La palabra INICIO funcionará como botón principal de la aplicación.	El botón INICIO servirá para que los usuarios ingresen a la página principal de la aplicación donde podrá escoger la materia, docentes o explicación que desee.	X				
4	En el borde inferior derecho de la pantalla se encontrarán tres iconos de color blanco con fondo naranja representando a las redes sociales (Facebook de la carrera, aula virtual y sitio web) que utiliza la Universidad Politécnica Salesiana.	Los tres iconos funcionarán como botón e hipervínculo.	Estos botones de redes sociales servirán para que los usuarios se dirijan a las plataformas digitales de la universidad para encontrar información precisa sobre la universidad y la carrera.	X				

Guion Multimedia de la pantalla: Inicio de la aplicación

Número	Contenido textual por unidad informativa = pantalla	Indicaciones integración		Necesidades técnicas				
		Explicación	Eventos	Ilustración	Fotografía	Animación	Prod. A/V	Prod. sonora
1	En la parte superior derecha de la pantalla se encuentra el título que indica el nombre de la aplicación, es decir BAC , Biblioteca de Aprendizaje para la Comunicación.	El texto con las letras iniciales de la aplicación se encontrará en color azul acompañado en la parte inferior del texto las palabras Biblioteca de Aprendizaje para la Comunicación con tonos plomos.	El texto servirá para identificar de qué se trata la aplicación, así como también definirá el nombre de la misma.	X				
2	En la parte central derecha se encuentra un texto identificando el concepto de la aplicación, Biblioteca Virtual , estará acompañado de un cuadro azul, una imagen y en la parte superior del cuadro una pequeña franja de color amarilla.	Este cuadro de texto servirá para que el usuario tenga una percepción clara de lo que se trata la aplicación.		X	X			
3	En la parte inferior izquierda se encuentra un texto identificando	Este cuadro de texto servirá para presentar						

	los nombres de los realizadores de la aplicación y en la parte superior se observa el logo de la Universidad Politécnica Salesiana, estarán acompañados de un cuadro de color amarillo.	los datos informativos de las personas que realizaron la aplicación.						
4	En la parte inferior derecha debajo del concepto de la aplicación se encuentra un cuadro de texto de color turquesa acompañado con la palabra MATERIAS de color blanco.	La palabra MATERIAS funcionará como botón e hipervínculo.	El botón MATERIAS servirá para que los usuarios ingresen a la página donde se encuentran las materias de primer semestre, teniendo la posibilidad de escoger en cualquier momento este botón e hipervínculo.	X				
5	En la parte inferior derecha debajo del concepto de la aplicación se encuentra un cuadro de texto de color turquesa acompañado con la palabra DOCENTES de color blanco.	La palabra DOCENTES funcionará como botón e hipervínculo.	El botón DOCENTES servirá para que los usuarios ingresen a la página donde se encuentran la biografía de los docentes responsables de las	X				

			asignaturas de primer semestre, teniendo la posibilidad de escoger en cualquier momento este botón e hipervínculo.					
6	En la parte inferior derecha debajo del concepto de la aplicación se encuentra un cuadro de texto de color turquesa acompañado con la palabra EXPLICACIÓN de color blanco.	La palabra EXPLICACIÓN funcionará como botón e hipervínculo.	El botón EXPLICACIÓN servirá para que los usuarios ingresen a la página donde se encuentran una explicación breve de la asignatura y de los horarios de tutoría de los docentes, teniendo la posibilidad de escoger en cualquier momento este botón e hipervínculo.					
7	En el borde inferior derecho de la pantalla se encontrarán tres iconos de color blanco con fondo naranja representando a las redes sociales (Facebook de la carrera,	Los tres iconos funcionarán como botón e hipervínculo.	Estos botones de redes sociales servirán para que los usuarios se dirijan a las plataformas	X				

	aula virtual y sitio web) que utiliza la universidad politécnica salesiana.		digitales de la universidad para encontrar información precisa sobre la universidad y la carrera.					
--	---	--	---	--	--	--	--	--

Guion Multimedia de la pantalla: Materias de la aplicación

Número	Contenido textual por unidad informativa = pantalla	Indicaciones integración		Necesidades técnicas					
		Explicación	Eventos	Ilustración	Fotografía	Animación	Prod A/V	Prod. sonora	
1	En la parte superior de la pantalla se encuentra el encabezado de la aplicación con el nombre de la aplicación, una franja en triangulo y las letras Biblioteca de Aprendizaje para la Comunicación.	El texto con las iniciales de la aplicación se encuentra de PANTONE 281, la franja en la mitad de color amarillo y las palabras Biblioteca de Aprendizaje para la Comunicación se encuentran en tonos de plomos.	El texto servirá para identificar el nombre de la aplicación, así como también el significado del nombre de la aplicación.	X					
2	En la parte superior, debajo del encabezado de la aplicación, se encuentra la palabra MATERIAS en la parte central.	La palabra MATERIAS se encuentra con color blanco dentro de en un cuadro de texto de color Pantone 281.	Este cuadro de texto servirá para indicar que el usuario se encuentra en la pantalla donde se visualizará todas las materias del primer semestre.	X					

3	En la parte superior derecha debajo del encabezado de la aplicación se encuentra un icono con tres líneas blancas sobre un cuadro de texto color Pantone 182.	El icono con tres líneas blancas funcionará como botón e hipervínculo.	El botón servirá para que la pantalla se desplace a la izquierda y de paso a un nuevo menú donde se encuentran los botones e hipervínculos de INICIO, MATERIAS Y DOCENTES ; lo cual permitirá al usuario dirigirse a cualquiera de estas pantallas.	X				
4	En la parte inferior del cuadro de texto Materias, se visualiza los nombres de las seis materias del primer semestre, las cuales son: Comunicación y Cultura Introducción a la investigación bibliográfica, Historia de la Comunicación,	Las palabras Comunicación y Cultura Introducción a la investigación bibliográfica, Historia de la Comunicación, Lenguaje y Redacción,	Todos estos botones servirán para que los usuarios ingresen a las diferentes asignaturas de primer semestre, teniendo la posibilidad de escoger en cualquier momento este botón e hipervínculo.	X				

	<p>Lenguaje y Redacción, Sociología y Escenarios de la Comunicación, Teoría social.</p>	<p>Sociología y Escenarios de la Comunicación, Teoría social, se encontrarán en un cuadro de texto de color celeste siguiendo con la gama Pantone 182 y las letras son de color blanco; las mismas funcionaran como botón e hipervínculo.</p>						
--	---	--	--	--	--	--	--	--

Guion Multimedia de la pantalla: Contenido de la aplicación

Número	Contenido textual por unidad informativa=pantalla	Indicaciones integración		Necesidades técnicas				
		Explicación	Eventos	Ilustración	Fotografía	Animación	Prod A/V	Prod. sonora
1	En la parte superior de la pantalla se encuentra el encabezado de la aplicación con el nombre de la aplicación, una franja en triangulo y las letras Biblioteca de Aprendizaje para la Comunicación.	El texto con las iniciales de la aplicación se encuentra de PANTONE 281, la franja en la mitad de color amarillo y las palabras Biblioteca de Aprendizaje para la Comunicación se encuentran en tonos de plomos.	El texto servirá para identificar el nombre de la aplicación, así como también el significado del nombre de la aplicación.	X				
2	En la parte superior, debajo del encabezado de la aplicación, se encuentra la palabra CONTENIDO en la parte central.	La palabra CONTENIDO se encuentra con color blanco dentro de un cuadro de texto de color Pantone 281.	Este cuadro de texto servirá para indicar que el usuario se encuentra en la pantalla donde se visualizará toda la bibliografía de la asignatura.	X				

3	En la parte superior derecha debajo del encabezado de la aplicación se encuentra un icono con tres líneas blancas sobre un cuadro de texto color Pantone 182.	El icono con tres líneas blancas funcionará como botón e hipervínculo.	El botón servirá para que la pantalla se desplace a la izquierda y de paso a un nuevo menú donde se encuentran los botones e hipervínculos de INICIO, MATERIAS Y DOCENTES ; lo cual permitirá al usuario dirigirse a cualquiera de estas pantallas.	X					
4	Debajo del cuadro de texto CONTENIDO se encuentra un cuadro de texto con el nombre de cada asignatura y en la parte inferior se desplaza el listado de la bibliografía de la materia respectiva.	Las palabras de las materias se encuentran con color amarillo sobre el cuadro de texto de color Pantone 182.	Este cuadro de texto servirá para indicar que el usuario se encuentra en la pantalla donde se visualizará toda la bibliografía de la asignatura.						
5	En la parte inferior del cuadro de texto con el nombre de la asignatura	El nombre de la bibliografía se encuentra en un cuadro de texto de	El botón de descarga servirá para que el usuario pueda						

	<p>correspondiente, se encuentra el listado de la bibliografía de la asignatura acompañado a la izquierda con el icono de descarga y en el lado derecho el icono correspondiente al foro.</p>	<p>color celeste y servirá de botón e hipervínculo; de la misma manera los iconos de descarga de color blanco servirán de botón e hipervínculo, así como también el icono para el foro de una persona de color amarillo servirá como hipervínculo y botón.</p>	<p>obtener el texto que desea desde una plataforma web de forma gratuita.</p> <p>El hipervínculo de foro permitirá al usuario dirigirse a un blog donde podrá participar de un dialogo digital con sus compañeros de clase y con su docente.</p>					
--	---	--	--	--	--	--	--	--

Guion Multimedia de la pantalla: Docentes de la aplicación

Número	Contenido textual por unidad informativa=pantalla	Indicaciones integración		Necesidades técnicas					
		Explicación	Eventos	Ilustración	Fotografía	Animación	Prod. A/V	Prod. sonora	
1	En la parte superior de la pantalla se encuentra el encabezado de la aplicación con el nombre de la aplicación, una franja en triangulo y las letras Biblioteca de Aprendizaje para la Comunicación.	El texto con las iniciales de la aplicación se encuentra de PANTONE 281, la franja en la mitad de color amarillo y las palabras Biblioteca de Aprendizaje para la Comunicación se encuentran en tonos de plomos.	El texto servirá para identificar el nombre de la aplicación, así como también el significado del nombre de la aplicación.	X					
2	En la parte superior, debajo del encabezado de la aplicación, se encuentra la palabra DOCENTE en la parte central.	La palabra DOCENTE se encuentra con color blanco dentro de un cuadro de texto de color Pantone 281.	Este cuadro de texto servirá para indicar que el usuario se encuentra en la pantalla donde se visualizará toda la BIOGRAFIA de los docentes correspondientes a las asignaturas de primer semestre.	X					

3	En la parte superior derecha debajo del encabezado de la aplicación se encuentra un icono con tres líneas blancas sobre un cuadro de texto color Pantone 182.	El icono con tres líneas blancas funcionará como botón e hipervínculo.	El botón servirá para que la pantalla se desplace a la izquierda y de paso a un nuevo menú donde se encuentran los botones e hipervínculos de INICIO, MATERIAS Y DOCENTES ; lo cual permitirá al usuario dirigirse a cualquiera de estas pantallas.	X				
4	Debajo del cuadro de texto Docentes se encuentra un cuadro de color blanco con la siguiente información: NOMBRE DE LA ASIGNATURA RESPECTIVA, LA FOTOGRAFIA DEL DOCENTE; en la parte inferior central del cuadro blanco se encuentran los datos biográficos del docente y el contacto dentro de la Universidad Politécnica Salesiana.	El nombre de la asignatura correspondiente y el nombre están con colores dentro de la cromática utilizada en los flyers de la universidad politécnica salesiana, así como el texto de la biografía del docente estará con color blanco.	Este cuadro de texto servirá para indicar que el usuario la asignatura en la que se encuentra, así como también los datos principales del docente encargado de cada materia.	X	X			

Guion Multimedia de la pantalla: Explicación de la aplicación

Número	Contenido textual por unidad informativa=pantalla	Indicaciones integración		Necesidades técnicas				
		Explicación	Eventos	Ilustración	Fotografía	Animación	Prod. A/V	Prod. sonora
1	En la parte superior de la pantalla se encuentra el encabezado de la aplicación con el nombre de la aplicación, una franja en triangulo y las letras Biblioteca de Aprendizaje para la Comunicación.	El texto con las iniciales de la aplicación se encuentra de PANTONE 281, la franja en la mitad de color amarillo y las palabras Biblioteca de Aprendizaje para la Comunicación se encuentran en tonos de plomos.	El texto servirá para identificar el nombre de la aplicación, así como también el significado del nombre de la aplicación.	X				
2	En la parte superior, debajo del encabezado de la aplicación, se encuentra la palabra EXPLICACIÓN en la parte central.	La palabra EXPLICACIÓN se encuentra con color blanco dentro de un cuadro de texto de color Pantone 281.	Este cuadro de texto servirá para indicar que el usuario se encuentra en la pantalla donde se visualizará un video explicativo de la materia y el horario de tutorías	X				

3	En la parte superior derecha debajo del encabezado de la aplicación se encuentra un icono con tres líneas blancas sobre un cuadro de texto color Pantone 182.	El icono con tres líneas blancas funcionará como botón e hipervínculo.	El botón servirá para que la pantalla se desplace a la izquierda y de paso a un nuevo menú donde se encuentran los botones e hipervínculos de INICIO, MATERIAS Y DOCENTES ; lo cual permitirá al usuario dirigirse a cualquiera de estas pantallas.	X				
4	Debajo del cuadro de texto explicación se encuentra un cuadro en la parte central superior con la siguiente información: el nombre de la asignatura respectiva.		Este cuadro de texto servirá para indicar que el usuario la asignatura en la que se encuentra, así como también los datos principales del docente encargado de cada materia.	X	X			

Anexo 9. Story Board

PORTADA



INICIO



MATERIAS



BIBLIOGRAFÍA



BIOGRAFÍA DEL DOCENTE



EXPLICACIÓN DE LA ASIGNATURA

