



CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

PROPUESTA DE DISEÑO Y DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN ANDROID  
DESCARGABLE PARA BRINDAR INFORMACION DETALLADA DE LOS  
PRODUCTOS QUE OFRECE LA EMPRESA COMERCIAL EQUIPAGGIO CIA  
LTDA UBICADA EN EL CENTRO NORTE DEL DISTRITO METROPOLITANO  
DE QUITO

Proyecto de trabajo de graduación que se presenta como requisito para optar por  
el título de Tecnólogo en Diseño Gráfico.

Autor: Emiro Eduardo Bravo Muñoz

Tutor: Ing. Marco Yamba

Quito, Mayo de 2016

## **DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE**

Declaro que la investigación y la realización del proyecto son auténtica. Las fuentes citadas respetan los derechos de autores, las ideas y los métodos de investigación que se emplearon son propios y son de mi entera responsabilidad.

---

Emiro Bravo

**C.C.: 1718015330**

## **CONTRATO DE CESIÓN SOBRE DERECHOS PROPIEDAD**

**INTELECTUAL** Comparecen a la celebración del presente contrato de cesión y transferencia de derechos de propiedad intelectual, por una parte, la estudiante **BRAVO MUÑOZ EMIRO EDUARDO**, por sus propios y personales derechos, a quien en lo posterior se le denominará el “CEDENTE”; y, por otra parte, el INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO CORDILLERA, representado por su Rector el Ingeniero Ernesto Flores Córdova, a quien en lo posterior se lo denominará el “CESIONARIO”. Los comparecientes son mayores de edad, domiciliados en esta ciudad de Quito Distrito Metropolitano, hábiles y capaces para contraer derechos y obligaciones, quienes acuerdan al tenor de las siguientes cláusulas: PRIMERA: ANTECEDENTE.- a) El Cedente dentro del pensum de estudio en la carrera de diseño gráfico que imparte el Instituto Superior Tecnológico Cordillera, y con el objeto de obtener el título de Tecnólogo DISEÑO GRÁFICO, el estudiante participa en el proyecto de grado denominado “PROPUESTA DE DISEÑO Y DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN ANDRIOD DESCARGABLE PARA BRINDAR INFORMACIÓN DETALLADA DE LOS PRODUCTOS QUE OFRECE LA EMPRESA COMERCIAL EQUIPAGGIO CIA.LTDA. UBICADA EN EL CENTRO NORTE DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO”, para lo cual ha implementado los conocimientos adquiridos en su calidad de alumno. b) Por iniciativa y responsabilidad del Instituto Superior Tecnológico Cordillera se desarrolla la aplicación Androide motivo por el cual se regula de forma clara la cesión de los derechos de autor que genera la obra literaria y que es producto del proyecto de grado, el mismo que culminado es de plena aplicación técnica, administrativa y de reproducción. SEGUNDA: CESIÓN Y TRANSFERENCIA.- Con el antecedente indicado, el Cedente libre y voluntariamente cede y transfiere de manera perpetua y gratuita todos los derechos

patrimoniales de la aplicación Android descrito en la cláusula anterior a favor del Cesionario, sin reservarse para sí ningún privilegio especial. El Cesionario podrá explotar el proyecto por cualquier medio o procedimiento tal cual lo establece el Artículo 20 de la Ley de Propiedad Intelectual, esto es, realizar, autorizar o prohibir, entre otros: a) La reproducción de la aplicación Android por cualquier forma o procedimiento; b) La comunicación pública de la aplicación Android; c) La distribución pública de ejemplares o copias, la comercialización, arrendamiento o alquiler de la aplicación Android; d) Cualquier transformación o modificación de la aplicación Android; e) La protección y registro en el IEPI la Campaña de concienciación a nombre del Cesionario; f) Ejercer la protección jurídica de la Campaña de concienciación; g) Los demás derechos establecidos en la Ley de Propiedad Intelectual y otros cuerpos legales que normen sobre la cesión de derechos de autor y derechos patrimoniales.

**TERCERA: OBLIGACIÓN DEL CEDENTE.-** El cedente no podrá transferir a ningún tercero los derechos que conforman la estructura, secuencia y organización de la aplicación Android que es objeto del presente contrato, como tampoco emplearlo o utilizarlo a título personal, ya que siempre se deberá guardar la exclusividad de la aplicación Android a favor del Cesionario.

**CUARTA: CUANTIA.-** La cesión objeto del presente contrato, se realiza a título gratuito y por ende el Cesionario ni sus administradores deben cancelar valor alguno o regalías por este contrato y por los derechos que se derivan del mismo.

**QUINTA: PLAZO.-** La vigencia del presente contrato es indefinida.

**SEXTA: DOMICILIO, JURISDICCIÓN Y COMPETENCIA.-** Las partes fijan como su domicilio la ciudad de Quito. Toda controversia o diferencia derivada de éste,

será resuelta directamente entre las partes y, si esto no fuere factible, se solicitará la asistencia de un Mediador del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de Comercio de Quito.

En el evento que el conflicto no fuere resuelto mediante este procedimiento, en el plazo de diez días calendario desde su inicio, pudiendo prorrogarse por mutuo acuerdo este plazo, las partes someterán sus controversias a la resolución de un árbitro, que se sujetará a lo dispuesto en la Ley de Arbitraje y Mediación, al Reglamento del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de comercio de Quito, y a las siguientes normas: a) El árbitro será seleccionado conforme a lo establecido en la Ley de Arbitraje y Mediación; b) Las partes renuncian a la jurisdicción ordinaria, se obligan a acatar el laudo arbitral y se comprometen a no interponer ningún tipo de recurso en contra del laudo arbitral; c) Para la ejecución de medidas cautelares, el árbitro está facultado para solicitar el auxilio de los funcionarios públicos, judiciales, policiales y administrativos, sin que sea necesario recurrir a juez ordinario alguno; d) El procedimiento será confidencial y en derecho; e) El lugar de arbitraje serán las instalaciones del centro de arbitraje y mediación de la Cámara de Comercio de Quito; f) El idioma del arbitraje será el español; y, g) La reconvencción, caso de haberla, seguirá los mismos procedimientos antes indicados para el juicio principal.

SÉPTIMA: ACEPTACIÓN.- Las partes contratantes aceptan el contenido del presente contrato, por ser hecho en seguridad de sus respectivos intereses.

En aceptación firman a los 25 días del mes de Abril del dos mil diez y seis.

---

**f)**

**f)**

---

**C.I. N° 1718015330**

Instituto Superior  
Tecnológico "Cordillera"

**CEDENTE**

**CESIONARIO**

---

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios por darme salud y vida para llegar a esta meta, a mi familia por ser el apoyo incondicional en todo momento en especial a mi Padre por ser ejemplo de superación y constancia.

A mis maestros que con sus enseñanzas forjaron en mí el ser un gran profesional a mis compañeros, amigos por sus palabras de ánimo y consejos.

A mi tutor por ser un guía en desarrollo de este proyecto con sus ideas y conocimientos para conseguir este objetivo

## **DEDICATORIA**

Dedico esta tesis a mi esposa y a mi hijo por toda la ayuda que me dieron mientras realizaba mis trabajos e investigaciones durante toda mi carrera, por ser el motor principal para poder terminar este proyecto y estar con migo en todo momento cuando más los necesite, mi gratitud es infinita GRACIAS.

## ÍNDICE GENERAL

Contenido	
DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE.....	ii
AGRADECIMIENTO .....	vii
DEDICATORIA .....	viii
ÍNDICE GENERAL .....	ix
ÍNDICE DE TABLAS.....	xii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xiii
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xiv
ÍNDICE DE IMÁGENES.....	xv
RESUMEN EJECUTIVO.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
INTRODUCCIÓN.....	xviii
CAPÍTULO I .....	19
Antecedentes .....	19
1.01. Contexto.....	19
1.02. Justificación.....	21
1.03. Definición del problema central (Matriz T).....	23
CAPÍTULO II .....	24
Análisis de Involucrado .....	24
2.01. Mapeo de los Involucrados.....	24
CAPÍTULO III.....	26
Problemas y objetivos.....	26
3.01. Árbol de problemas.....	26
CAPÍTULO IV .....	28
Análisis de Alternativas .....	28
4.01 Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones.....	28
4.2 Matriz de análisis de impacto de los Objetivos.....	32
4.03 Diagrama de estrategias .....	33
4.04 Construcción de la matriz de marco lógico.....	34
4.04.01 Revisión de los criterios para indicadores.....	34
4.04.03 Selección de Indicadores.....	38
4.4.3 Medios de verificación .....	41

4.4.4 Supuestos .....	45
4.5 Matriz de Marco Lógico.....	48
CAPÍTULO V .....	52
Propuesta .....	52
5.01 Antecedentes de la herramienta del perfil de la propuesta .....	52
5.2 Descripción de la Herramienta.....	54
5.03 Formulación del proceso de aplicación.....	66
5.03.01 Planificación .....	67
5.03.02 Propósito .....	67
5.03.03 Usuario .....	67
5.03.04 Herramientas .....	67
5.04 Desarrollo .....	69
5.05 Contenido.....	71
5.06 Mapa de contenido .....	72
Menú.....	72
About.....	73
Contact .....	74
5.07 Diseño de interfaz .....	75
5.07.01 Imagen corporativa .....	75
Separación.....	76
Isotipo .....	76
Logotipo .....	76
5.07.02 Colores .....	77
RGB.....	77
CMYK.....	77
5.07.03 Tipografía .....	78
5.07.04 Botones .....	79
5.07.05 Retículas .....	80
5.07.06 Producción .....	81
5.07.07 Programación .....	85
Botonera de marcas .....	86
5.07.07 Navegación e Interactividad.....	89
5.07.08 Servicios .....	89
5.07.09 Imágenes .....	90

5.08 Marketing y Difusión .....	93
5.08.01 Estrategia Creativa .....	93
5.08.02 Plan de Medios.....	93
5.08.03 Estrategia de Difusión .....	94
Medios Principales: .....	95
CAPÍTULO VI .....	97
ASPECTOS ADMINISTRATIVO .....	97
6.01 Recursos .....	97
6.01.01 Recursos técnicos.....	97
6.01.02 Recursos Humanos.....	98
6.01.03 Recursos Económicos.....	98
6.02 Presupuesto .....	99
6.02.01 Gastos Operativos .....	99
6.02.02 Aplicación del proyecto.....	99
6.02.03 Cronograma.....	100
CAPÍTULO VII .....	101
Conclusiones y Recomendaciones .....	101
7.01 Conclusiones .....	101
7.02 Recomendaciones .....	103
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS NETGRÁFICA .....	104
ANEXOS .....	106

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Análisis de las fuerzas T .....	23
Tabla 2: Matriz de Análisis de involucrados .....	25
Tabla 3: Matriz de Análisis de impacto de los Objetivos .....	32
Tabla 4: Revisión de los criterios para indicadores .....	34
Tabla 5: Selección de Indicadores .....	38
Tabla 6: Medios de verificación.....	41
Tabla 7: Matriz de supuestos .....	45
Tabla 8: Matriz de Marco Lógico .....	48
Tabla 9: Gastos Operativos .....	99
Tabla 10: Aplicación del Proyecto.....	99
Tabla 11: Cronograma .....	100

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Análisis de las fuerzas T.....	24
Figura 2: Árbol de Problemas .....	26
Figura 3: Árbol de Objetivos .....	27
Figura 4: Acciones .....	28
Figura 5: Muestra .....	29
Figura 6: Centro norte de Quito .....	30
Figura 7: Diagrama de Estrategias .....	33
Figura 8: Mapa de contenidos menú .....	72
Figura 9: Mapa de contenidos About.....	73
Figura 10: Mapa de contenidos Contacto .....	74

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Resultado de obtención de información .....	56
Gráfico 2: Resultado de acceso a información.....	57
Gráfico 3: Resultado de adecuada información .....	57
Gráfico 4: Resultado de correcta información .....	58
Gráfico 5: Resultado de detallar información .....	59
Gráfico 6: Resultado facilidad de manejo.....	60
Gráfico 7: Resultado diseño llamativo.....	61
Gráfico 8: Resultado fortalecer marca y productos .....	62
Gráfico 9: Resultado incluir imagen y texto de productos.....	63

## ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1: Isologotipo .....	75
Imagen 2: Isotipo .....	76
Imagen 3: Logotipo .....	76
Imagen 4: Tamaño de botones principales.....	79
Imagen 5: Tamaño de botones secundarios .....	79
Imagen 6: Retícula .....	80
Imagen 7: Página de inicio.....	81
Imagen 8: Página de marcas.....	82
Imagen 9: Página de Locales .....	83
Imagen 10: Página de contacto .....	84
Imagen 11: Código de botonera principal.....	85
Imagen 12: Código de botonera de Marcas .....	86
Imagen 13: Código de botonera de Contacto.....	87
Imagen 14: Código de botonera de Contacto.....	88
Imagen 15: Productos principales Samsonite .....	90
Imagen 16: Productos principales High Sierra .....	91
Imagen 17: Productos principales Extreme .....	92
Imagen 19: Roll up.....	95
Imagen 18: Flyer informativo .....	96

## RESUMEN EJECUTIVO

El presente proyecto de tesis está enfocado a la realización de una aplicación Android descargable para mostrar información de los productos de la empresa Comercial Equipaggio Cia.Ltda. Mostrando sus características principales a través de este medio digital.

En la actualidad las aplicaciones Android son uno de los medios de comunicación principales en el mundo y los usuarios las utilizan a menudo por que pueden realizar distintas funciones y se actualizan con nuevas características cada cierto tiempo.

La aplicación contará con información detallada de los principales productos que ofrece la empresa a los clientes, como características y colores los cuales son una parte fundamental de la información que ofrece la aplicación.

La implementación de imágenes, características, colores, y marcas con las que la empresa cuenta, se resumen en esta aplicación y sin duda alguna que es de mucha importancia para los clientes que la van a utilizar ya que la interfaz es agradable y fácil de utilizar.

**Palabras claves:** Empresa, Medio digital, Productos, Implementación, Imágenes, Características, Interfaz, Clientes, Aplicación.

## ABSTRACT

This thesis project is focused on conducting a downloadable Android application to display information products Comercial Equipaggio Cia.Ltda. Showing its main features through this digital medium.

Currently Android applications are one of the major media in the world and users often use them because they can perform different functions and updated with new features every so often.

The application will include details of the main products offered by the company to customers, such as features and colors which are a fundamental part of the information provided by the application.

Image deployment, features, colors, and brands that the company has, are summarized in this application and no doubt that is very important for customers who will use it because the interface is nice and easy to use.

Keywords: Company, Digital Media, Products, Implementation, Images, Features, Interface, Clients, Application.

## INTRODUCCIÓN

La implementación de aplicaciones Android a las empresas, significan para los empresarios que buscan mostrar sus productos y el darse a conocer en el mercado, un gran avance ya que en un mundo cada vez más tecnológico se busca estar a la vanguardia de estas tecnologías las cuales permiten un crecimiento económico y productivo.

En la actualidad la empresa Comercial Equipaggio Cía. Ltda.carece de este tipo de medios para brindar informacion, por lo cual era necesario que se implemente una aplicación que les permita a sus clientes obtener información de sus productos en todo momento.

La aplicación permite al usuario poder comunicarse con la empresa a través de un formulario, redes sociales las cuales les facilitaran mayor información, a la empresa tener la posibilidad de actualizar la información de sus productos cada vez que necesiten hacerlo.

El objetivo de la aplicación es llegar con información actual a los clientes y que ellos puedan estar conectados con esta informacion las 24 horas del día sin necesidad de estar visitando constantemente los locales, lo que les ayudará a ahorrar tiempo y estar seguro del producto que está adquiriendo.



---

## CAPÍTULO I

### Antecedentes

#### 1.01. Contexto

La Empresa Comercial Equipaggio Cia.Ltda. Nace en el año 1994 en la ciudad de Quito Ecuador con fines de vender artículos de viaje a clientes nacionales y extranjeros, proveer a los clientes de los mejores productos de viaje y ofrecerles una asesoría de primera, con marcas que son reconocidas en el medio local y también internacional.

Cuenta con diferentes tipos de accesorios, mochilas y maletas que son de mucha ayuda al momento de realizar viajes dentro y fuera del país, el problema de los productos que se ofrecen es que no se han dado a conocer, ya que no existe una información más detallada y completa en un medio digital.

En los últimos años las plataformas virtuales son un mecanismo de desarrollo y de mucha importancia para las empresas que están en busca de abrirse campo en un mundo cada vez digital, puesto que en un mercado comercial existe una alta variedad de clientes que buscan este tipo de medios de información para obtener una mejor visión de lo que necesitan.



- Facilidad
- Rapidez
- Almacenamiento de información
- Reducir tiempo
- Comunicación
- Promociones
- Crecimiento
- Actualización

Son algunos de los beneficios que se pueden aprovechar de una aplicación ya que con los continuos avances tecnológicos se hace necesario estar a la vanguardia de mecanismos y herramientas que nos permitan y faciliten obtener información necesaria para poder adquirir productos con mayor facilidad.

## 1.02. Justificación

El implementar una aplicación móvil es muy importante para la empresa ya que los clientes acceden a toda la información de las marcas con tan solo disponer de un dispositivo móvil el cual les permita la descarga, y lo más probable es que un cliente que llegue a probar esta aplicación se la recomiende a un amigo o a un compañero de trabajo.

Este es el motivo principal por el cual la empresa Comercial Equipaggio Cía. Ltda. Busca llegar a sus clientes en gran parte para fidelizarlos, y que ellos tengan a su disposición las 24 horas del día información de los productos y marcas que ofrece la empresa.

La investigación que se realizará es de gran importancia ya que por medio de esta ayudará a conocer no solo el producto físico como tal para los clientes, sino que también consejos prácticos de uso y de cuidado que se tienen que tomar en cuenta cuando se los adquiere. Para la empresa y los trabajadores les permitirá contar con una herramienta completa que va a fortalecer las metas que se quieran alcanzar a futuro.

Al no realizarse este proyecto la empresa continuará con esta problemática de que sus productos sigan sin darse a conocer por lo cual esto no les permitirá seguir creciendo y abrirse campo en el Mercado.



---

Este proyecto se alinea con el Plan Nacional de Desarrollo / Plan Nacional para el Buen Vivir (Acosta, 2010)

Objetivo 3: Mejorar la calidad de vida de la población.

4.3 Promover espacios no formales y de educación permanente para el intercambio de conocimientos y saberes para la sociedad aprendiente

4.3. a. Democratizar el acceso al conocimiento, fortaleciendo los acervos de datos, la información científica y los saberes diversos en todos sus formatos, desde espacios físicos y virtuales de libre acceso, reproducción y circulación en red, que favorezcan el aprendizaje y el intercambio de conocimientos.

### 1.03. Definición del problema central (Matriz T)

Tabla 1: Análisis de las fuerzas T

Análisis de las fuerzas T					
Situación Empeorada	Situación Actual				Situación mejorada
Al no realizarse este proyecto la empresa continuará con esta problemática de que sus productos sigan sin darse a conocer	La Empresa Comercial Equipaggio Cia.Ltda. , tiene una limitada informacion de sus productos para brindar a sus clientes				La empresa contara con una aplicacion que de informacion adecuada a los clientes
Fuerza impulsadora	I	PC	I	PC	Fuerza bloqueadora
Dar una informacion completa de cada marca y producto	4	5	5	3	Limitado acceso a la informacion de los productos de la empresa
La calidad de los productos es buena y tiene que darse a conocer	4	5	4	3	Informacion poco accesible
Interés por parte de la gerencia para el desarrollo de la aplicación	4	5	4	3	Conseguir los recursos tecnológicos para el desarrollo de la aplicación
La empresa necesita de una herramienta que facilite la información a sus clientes	4	5	5	4	Poco interés por parte de la gerencia general
Proporcionar informacion para los clientes	3	5	5	4	Que no se descarguen la aplicacion

## CAPÍTULO II

### Análisis de Involucrado

#### 2.01. Mapeo de los Involucrados

Entre los involucrados para el desarrollo del vigente proyecto, detallamos los siguientes:



Figura 1: Análisis de las fuerzas T

*Encontramos los principales involucrados que van a aportar en el desarrollo del proyecto de la tesis, organizados desde el que más aporta, hasta el que aporta de menos. En sentido horario, es decir por nuestra derecha*

## 2.02. Matriz de análisis de involucración

Tabla 2: Matriz de Análisis de involucrados

Actores involucrados	Interés sobre el problema	Problemas Percibido	Recursos mandatos capacidades	Interés sobre el proyecto	Conflicto potencial
Clientes	Desconocimiento de los productos	Escasa información del producto	Recursos Financieros	Acceso a la aplicación las 24 horas del día	No recibir una adecuada información del producto en la aplicación
Equipaggio	Implementar como material de apoyo en la enseñanza de productos	Nulo interés en la implementación de material de conocimiento de producto	Recursos Materiales Recursos Técnicos Recursos Financieros	Añadir estos recursos para que sepan del producto	Poca de colaboración
Trabajadores	Tener información adecuada para ofertar el producto	Escaso interés por adquirir mayor conocimiento de la marca	Recursos Humanos	Aprovechar la información que le va a brindar la aplicación	Poco apoyo al proyecto
IEPI	Creación de nuevas herramientas de información para las personas	Que no se garanticen los derechos del autor del proyecto	Recursos Técnicos	Que se apliquen herramientas que nos sirven para la modernización	Que no se beneficien de la información que provea la aplicación
Investigador	Proveer de información a los clientes y al personal	Escasa de información de los productos		Solución al Problema Planteado	Poca información

## CAPÍTULO III

### Problemas y objetivos

#### 3.01. Árbol de problemas

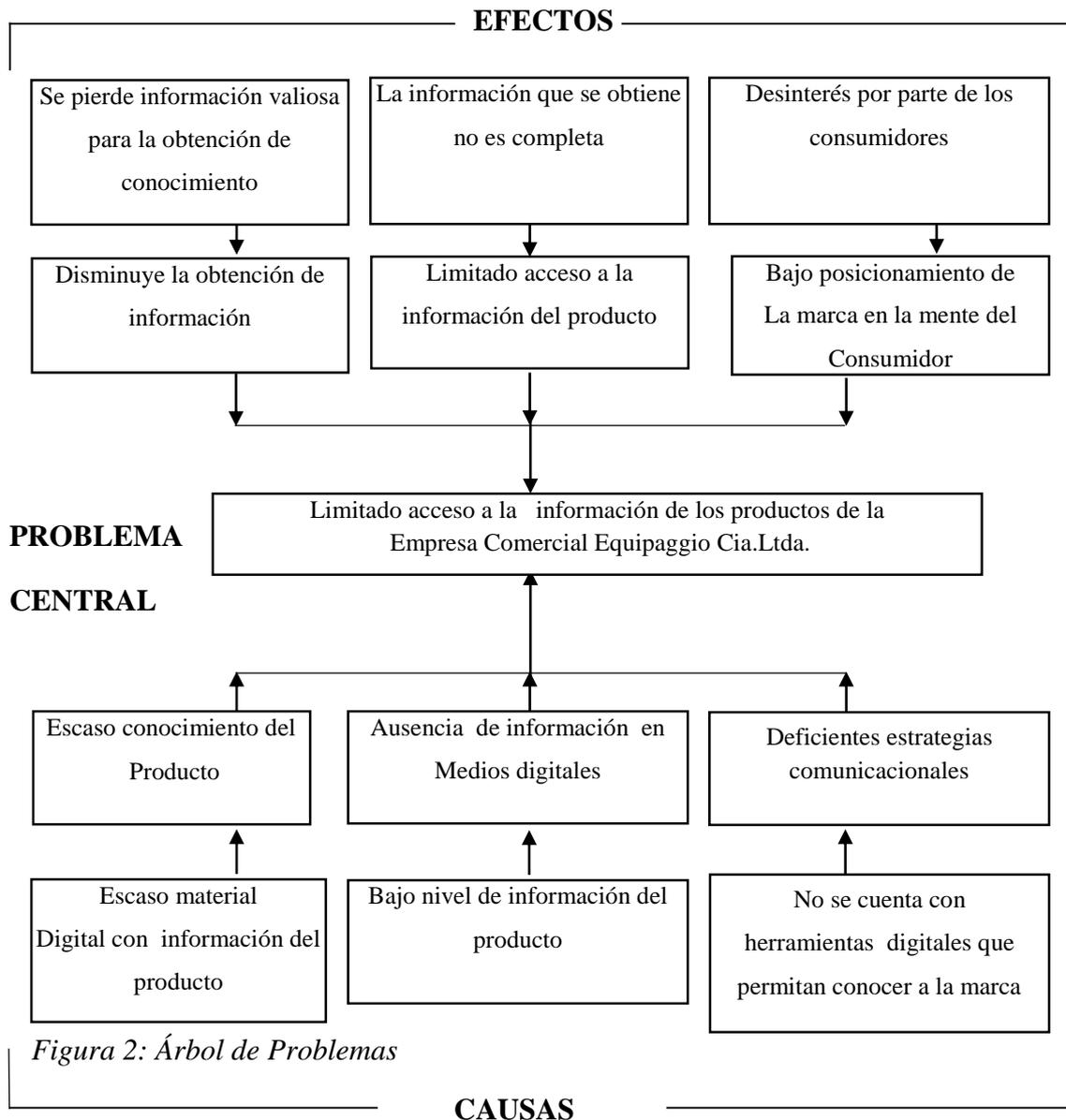


Figura 2: Árbol de Problemas

### 3.02 Árbol de objetivos

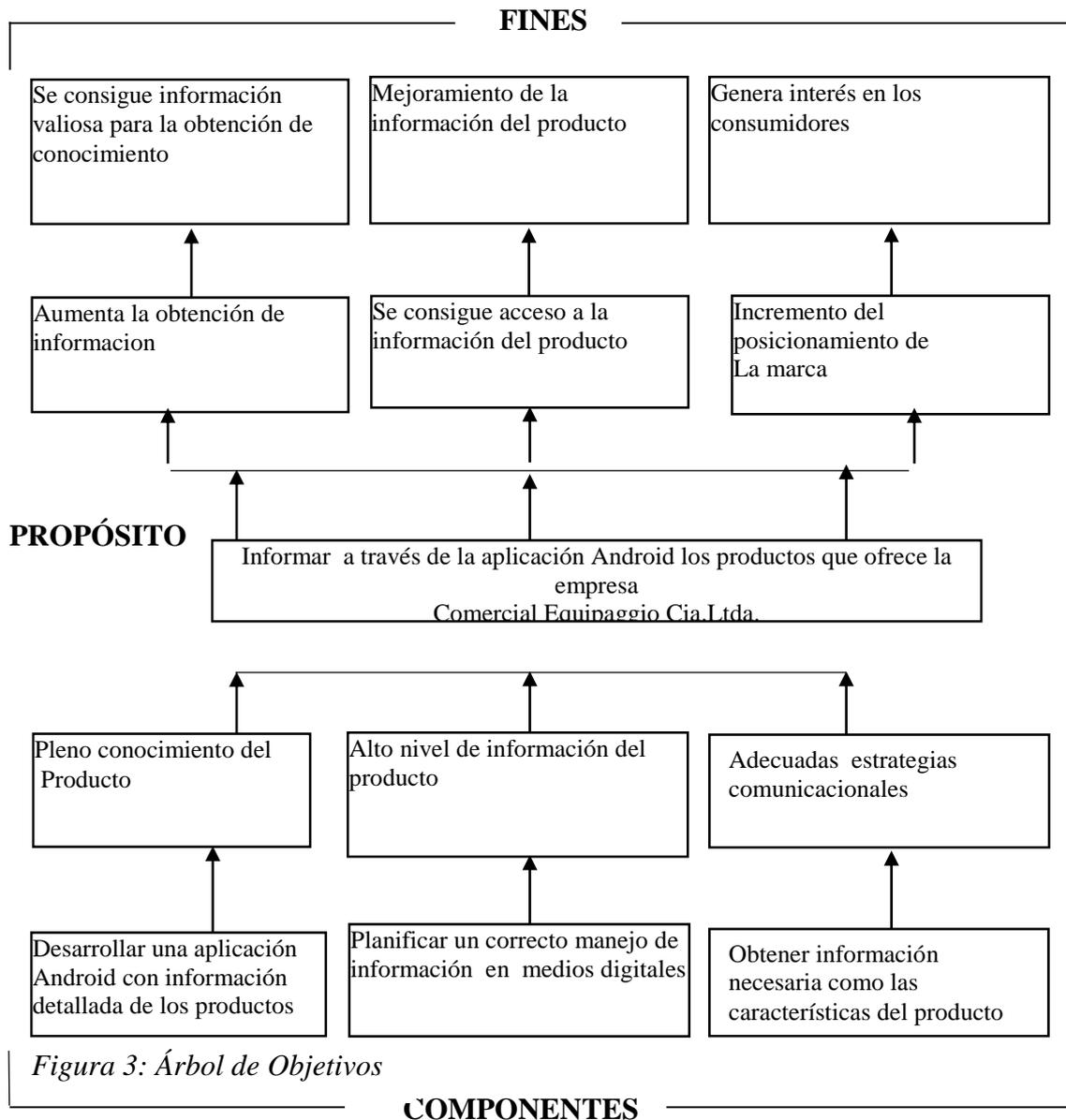


Figura 3: Árbol de Objetivos

## CAPÍTULO IV

### Análisis de Alternativas

#### 4.01 Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones

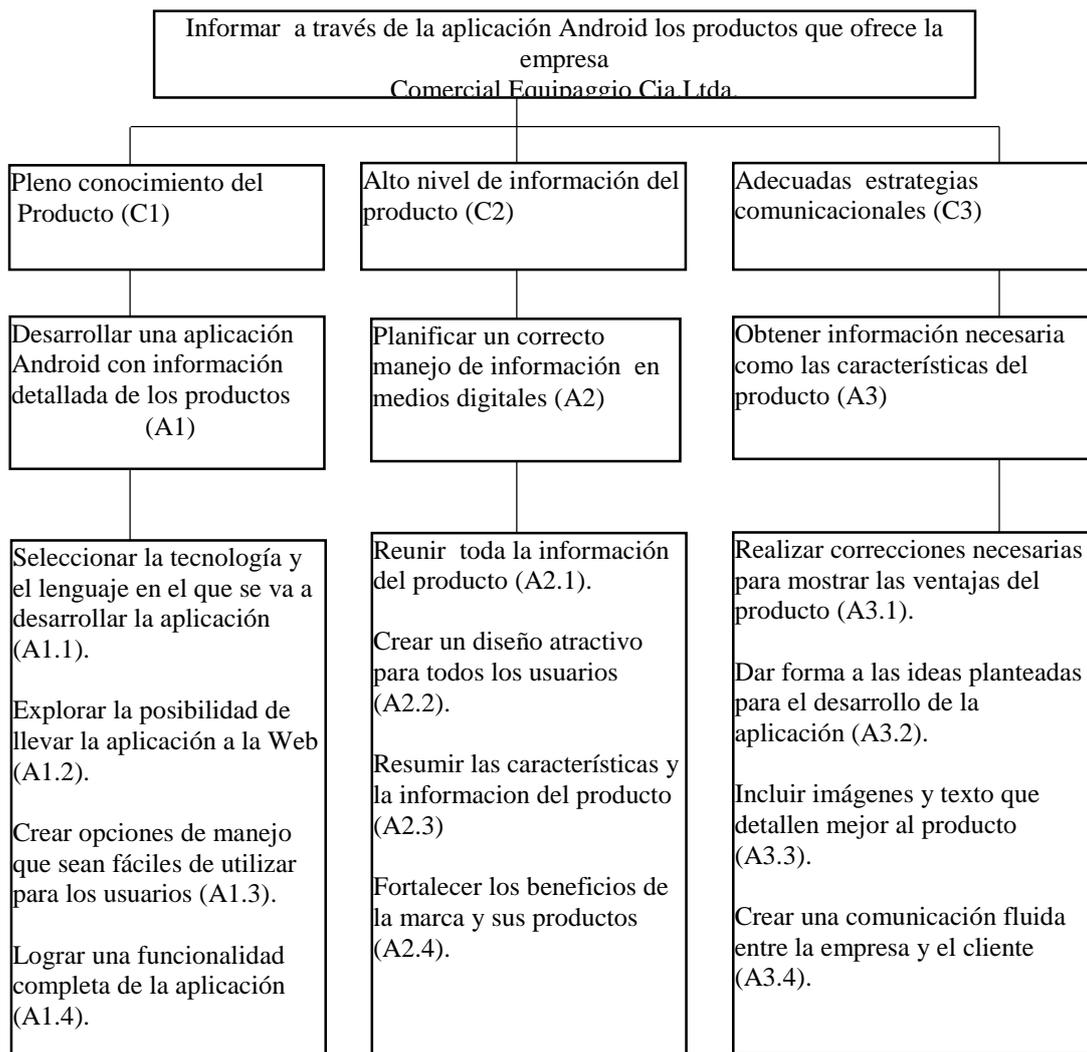
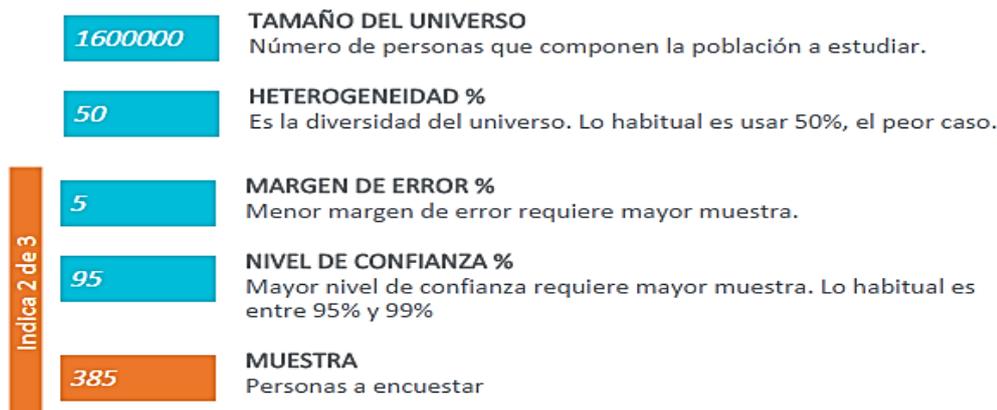


Figura 4: Acciones

#### 4.1.01 Tamaño del Proyecto

El presente proyecto tiene como objetivo dar información de los productos de la empresa a través de una aplicación Android por lo que se tomará a la siguiente población de personas que se encuentran en el sector centro norte de Quito en la parroquia Iñaquito para las cuales tenemos los siguientes según los datos Censo de Población y Vivienda (INEC, 2010)– MDMQ ( Estévez, 2016)

Dándonos un total de población de 1.6000.00 para el desarrollo del mismo



*Figura 5: Muestra*

*Fuente: Netquest*

El resultado anterior se lee así:

Si encuestas a 385 personas, el 95% de las veces el dato real que buscas estará en el intervalo  $\pm 5\%$  respecto al dato que observas en la encuesta. (Netquest, 2016)

#### 4.1.02 Localización del Proyecto

La empresa en la cual se realizará la recolección de información para el desarrollo de la aplicación es en el sector centro norte del Distrito Metropolitano de Quito, Provincia de Pichincha país Ecuador

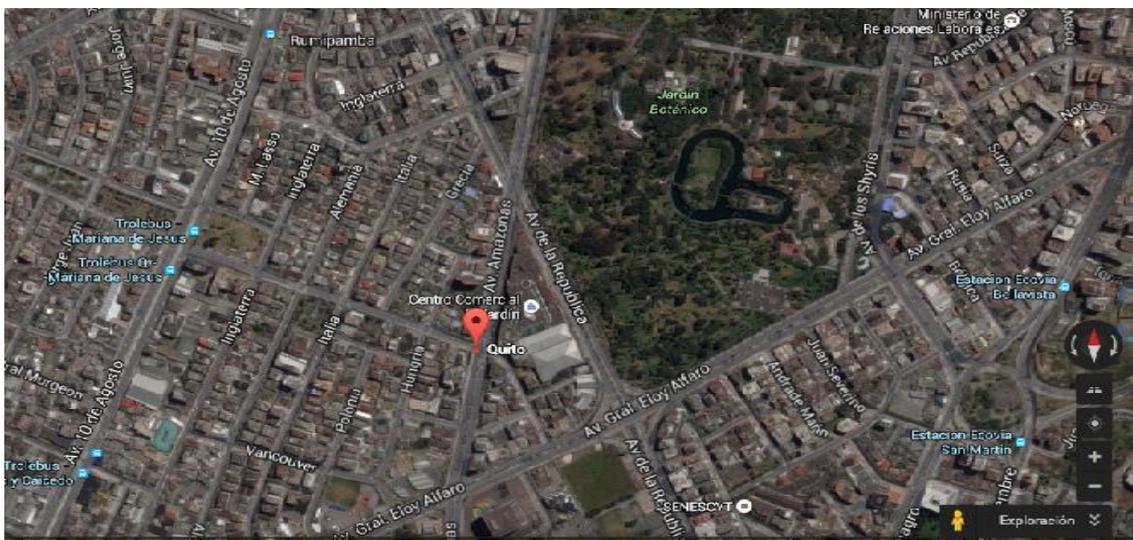


Figura 6: Centro norte de Quito

Fuente: Google Maps

#### 4.1.03 Análisis Ambiental

Considerando que la propuesta es del desarrollo de una aplicación Android en impacto ambiental es bajo, ya que se utilizaran recursos tecnológicos y así logramos disminuir el impacto al medio ambiente, el material que se utilizara para la impresión de este proyecto será de papel bond y tintas no contaminantes con esto respetaremos el cuidado de la naturaleza y de nuestro entorno.

La realización de una aplicación significa aprovechar los recursos utilizando diferentes canales y vías de comunicación que son esenciales en la actualidad para lograr llegar a los diferentes grupos objetivos, los cuales se nutren de información actual y esto les permite estar a la vanguardia de los medios de comunicación, ya estos medios que no causan gran impacto en nuestro medio ambiente.

En muchas de las ocasiones el uso de aplicaciones es mal utilizada para emitir información errónea o falsa, de la verdadera información que se maneja o con la que se cuenta llevando en algunos casos a desinformar a determinado grupo de personas. Si se habla de aplicaciones las hay de todo tipo incluso las de tema ambiental lo importante es saber qué tipo de aplicación buscamos y si esta nos resulta útil para lo que necesitamos conocer.

“El impacto ambiental es el efecto que produce la actividad humana sobre el medio ambiente. El concepto puede extenderse a los efectos de un fenómeno natural catastrófico. Técnicamente, es la alteración de la línea de base ambiental”. (fernandez, 2014)

## 4.2 Matriz de análisis de impacto de los Objetivos

Tabla 3: Matriz de Análisis de impacto de los Objetivos

Objetivos	Impacto sobre el propósito	Fact. Técnica	Fact. Financiera	Fact. Social	Fact. Política	Total	Categoría
Pleno conocimiento del producto	4	5	5	4	4	22	Alta
Alto nivel de información del producto	5	5	5	4	4	23	Alta
Adecuadas estrategias comunicacionales	4	5	5	5	4	23	Alta
Desarrollar una aplicación Android con información detallada de los productos	4	5	5	5	4	23	Alta
Planificar un correcto manejo de información en medios digitales	5	5	5	4	4	23	Alta
Obtener información necesaria como las características del producto	5	4	5	4	4	22	Alta
Total	27	29	30	26	24	136	

Nota: Para tomar en cuenta las valoraciones hemos ponderado los siguientes resultados

21-25 ALTO 16-20 MEDIO 12-16 BAJO

#### 4.03 Diagrama de estrategias

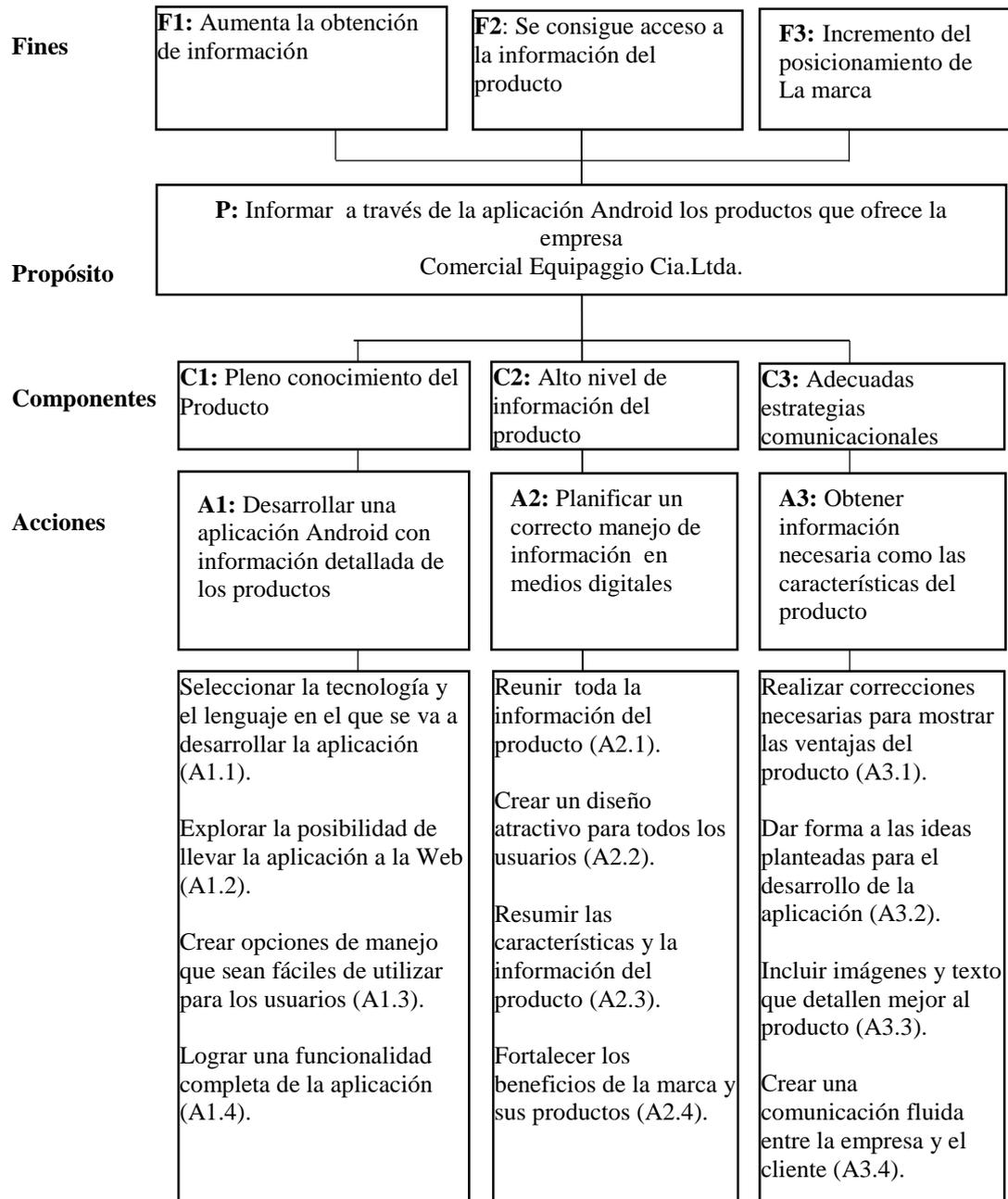


Figura 7: Diagrama de Estrategias

#### 4.04 Construcción de la matriz de marco lógico

##### 4.04.01 Revisión de los criterios para indicadores

Tabla 4: Revisión de los criterios para indicadores

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	META				
			Cantidad (Personas)	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo social
FINES	<b>F1:</b> Aumenta la obtención de información	Interés en los usuarios por obtener información del producto en un 100%	385	Muy buena	6 meses	DM Quito	Medio alto
	<b>F2:</b> Se consigue acceso a la información del producto	El 70% de los clientes accederían a la información del producto	270	Muy buena	6 meses	DM Quito	Medio alto
	<b>F3:</b> Incremento del posicionamiento de La marca	Incremento en las ventas del producto	1	Excelente	6 meses	DM Quito	Medio alto
PRÓSITO	<b>P:</b> Informar a través de la aplicación Android los productos que ofrece la empresa	El 70% de los encuestados prefieren que la aplicación sea de carácter informativo	270	Muy buena	6 meses	DM Quito	Medio alto
COMPONENTES	<b>C1:</b> Pleno conocimiento del producto	Empoderar a los usuarios de la aplicación	385	Muy buena	6 meses	DM Quito	Medio alto
	<b>C2:</b> Alto nivel de información del producto	El 90% de los clientes manejaría la información del producto	347	Muy buena	6 meses	DM Quito	Medio alto
	<b>C3:</b> Adecuadas estrategias comunicacionales	La aplicación reflejará una buena calidad gráfica	1	Muy buena	6 meses	DM Quito	Medio alto

ACTIVIDADES	<b>A1:</b> Desarrollar una aplicación Android con información detallada de los productos	Un 90% de clientes Desea información detallada de los productos	347	Muy buena	3 meses	DM Quito	Medio alto
	Seleccionar la tecnología y el lenguaje en el que se va a desarrollar la aplicación (A1.1).	Conocimiento del software a utilizar	1	Excelente	3 meses	DM Quito	Medio alto
	Explorar la posibilidad de llevar la aplicación a la Web (A1.2).	Lograr funcionalidad en la web	1	Excelente	3 meses	DM Quito	Medio alto
	Crear opciones de manejo que sean fáciles de utilizar para los usuarios (A1.3).	El 85% prefiere que la aplicación sea usable, es decir fácil de interactuar	327	Muy buena	6 meses	DM Quito	Medio alto
	Lograr una funcionalidad completa de la aplicación (A1.4).	Manejo de la interfaz de la aplicación	1	Excelente	6 meses	DM Quito	Medio alto
	<b>A2:</b> Planificar un correcto manejo de información en medios digitales	Según documentación revisada es necesario una planificación previa antes de empezar con el diseño de la aplicación	1	Excelente	6 meses	DM Quito	Medio alto

	Reunir toda la información del producto (A2.1).	La aplicación tendrá una recopilación de información	1	Excelente	3 meses	DM Quito	Medio alto
	Crear un diseño atractivo para todos los usuarios (A2.2).	En un 90% la aplicación llamara la atención de los clientes	346	Muy buena	3 meses	DM Quito	Medio alto
ACTIVIDADES	Resumir las características y la información del producto (A2.3).	Interés en el cliente por el producto y la marca	385	Muy buena	3 meses	DM Quito	Medio alto
	Fortalecer los beneficios de la marca y sus productos (A2.4).	El 70% de los encuestados está de acuerdo en recibir información adicional mediante email o redes sociales	270	Muy buena	6 meses	DM Quito	Medio alto
	A3: Obtener información necesaria como las características del producto	Según documentación revisada es necesario presentar las características del producto.	1	Muy buena	6 meses	DM Quito	Medio alto
	Realizar correcciones necesarias para mostrar las ventajas del producto (A3.1).	Una vez terminado el producto es necesario hacer correcciones y seguirlo mejorando para beneficio del usuario	1	Muy buena	6 meses	DM Quito	Medio alto

ACTIVIDADES	Dar forma a las ideas planteadas para el desarrollo de la aplicación (A3.2).	La aplicación brindará acceso a la información del producto	1	Muy buena	3 meses	DM Quito	Medio alto
	Incluir imágenes y texto que detallen mejor al producto (A3.3).	El 70% de clientes afirmaron que se necesita combinar imágenes y texto	270	Muy buena	3 meses	DM Quito	Medio alto
	Crear una comunicación fluida entre la empresa y el cliente (A3.4).	Mayor aceptación del producto a través de la aplicación	1	Excelente	3 meses	DM Quito	Medio alto

#### 4.04.03 Selección de Indicadores

Tabla 5: Selección de Indicadores

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Clasificación de indicadores					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
FINALIDADES	<b>F1:</b> Aumenta la obtención de información	Interés en los usuarios por obtener información del producto en un 100%	X		X	X	X	4	Alta
	<b>F2:</b> Se consigue acceso a la información del producto	El 70% de los clientes accederían a la información del producto	X	X	X	X	X	5	Alta
	<b>F3:</b> Incremento del posicionamiento de La marca	Incremento en las ventas del producto	X	X	X	X	X	5	Alta
PROPÓSITO	<b>P:</b> Informar a través de la aplicación Android los productos que ofrece la empresa	El 70% de los encuestados prefieren que la aplicación sea de carácter informativo	X	X	X	X	X	5	Alta
COMPONENTES	<b>C1:</b> Pleno conocimiento del producto	Empoderar a los usuarios de la aplicación	X		X	X	X	4	Alta
	<b>C2:</b> Correcto manejo de información en Medios digitales	El 90% de los clientes manejaría la información del producto	X	X	X	X	X	5	Alta
	<b>C3:</b> Adecuadas estrategias comunicacionales	La aplicación reflejará una buena calidad gráfica	X	X	X	X	X	5	Alta
ACTIVIDADES	<b>A1:</b> Desarrollar una aplicación Android con información detallada de los productos.	Un 90% de clientes Desea información detallada de los productos.	X	X	X	X	X	5	Alta

ACTIVIDADES	Seleccionar la tecnología y el lenguaje en el que se va a desarrollar la aplicación (A1.1).	Conocimiento del software a utilizar	X	X	X	X	X	5	Alta
	Explorar la posibilidad de llevar la aplicación a la Web (A1.2).	Lograr funcionalidad en la web	X	X	X	X	X	5	Alta
	Crear opciones de manejo que sean fáciles de utilizar para los usuarios (A1.3).	El 85% prefiere que la aplicación sea usable, es decir fácil de interactuar	X	X	X	X	X	5	Alta
	Lograr una funcionalidad completa de la aplicación (A1.4).	Manejo de la interfaz de la aplicación	X	X	X	X	X	5	Alta
	A2: Planificar un correcto manejo de información en medios digitales	Según documentación revisada es necesario una planificación previa antes de empezar con el diseño de la aplicación	X		X	X	X	4	Alta
	Reunir toda la información del producto (A2.1).	La aplicación tendrá una recopilación de información	X	X	X	X	X	5	Alta
	Crear un diseño atractivo para todos los usuarios (A2.2).	En un 90% la aplicación llamará la atención de los clientes	X	X	X	X	X	5	Alta
	Resumir las características y la información del producto (A2.3).	Interés en el cliente por el producto y la marca	X	X	X	X	X	5	Alta

	Fortalecer los beneficios de la marca y sus productos (A2.4).	El 70% de los encuestados está de acuerdo en recibir información adicional mediante email o redes sociales	X	X	X	X	X	5	Alta
ACTIVIDADES	<b>A3:</b> Obtener información necesaria como las características del producto	Según documentación revisada es necesario presentar las características del producto.	X	X	X	X	X	5	Alta
	Realizar correcciones necesarias para mostrar las ventajas del producto (A3.1).	Una vez terminado el producto es necesario hacer correcciones y seguirlo mejorando para beneficio del usuario	X		X	X	X	4	Alta
	Dar forma a las ideas planteadas para el desarrollo de la aplicación (A3.2).	La aplicación brindará acceso a la información del producto	X	X	X	X	X	5	Alta
	Incluir imágenes y texto que detallen mejor al producto (A3.3).	El 70% de clientes afirmaron que se necesita combinar imágenes y texto	X	X	X	X	X	5	Alta
	Crear una comunicación fluida entre la empresa y el cliente (A3.4).	Mayor aceptación del producto a través de la aplicación	X		X	X	X	4	Alta

**A:** Es claro

**B:** Existe información disponible

**C:** Es tangible y se pueden observar

**D:** La tarea de recolección de datos está al alcance y no requiere de expertos

**E:** Es representativo

**Valoración**

Alta: 4-5

Media 2-3

Baja: 0-1

#### 4.4.3 Medios de verificación

Tabla 6: Medios de verificación

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Clasificador de indicadores				
			Fuentes de información	Método de Recolección	Método de Análisis	Frecuencia de Recolección	Responsable
FINALIDADES	<b>F1:</b> Aumenta la obtención de información	Interés en los usuarios por obtener información del producto en un 100%	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Investigador
	<b>F2:</b> Se consigue acceso a la información del producto	El 70% de los clientes accederían a la información del producto	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Investigador
	<b>F3:</b> Incremento del posicionamiento de la marca	Incremento en las ventas del producto	Primaria	Observación	Cualitativo	6 meses	Investigador
PROPÓSITO	<b>P:</b> Informar a través de la aplicación Android los productos que ofrece la empresa	El 70% de los encuestados prefieren que la aplicación sea de carácter informativo	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Investigador
COMPONENTES	<b>C1:</b> Pleno conocimiento del Producto	Empoderar a los usuarios de la aplicación	Primaria	Entrevista	Cualitativo	6 meses	Investigador
	<b>C2:</b> Correcto manejo de información en Medios digitales	El 90% de los clientes manejaría la información del producto	Secundaria	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Investigador
	<b>C3:</b> Adecuadas estrategias comunicacionales	La aplicación reflejará una buena calidad gráfica	Primaria	Observación	Cualitativo	6 meses	Investigador

PROPUESTA DE DISEÑO Y DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN ANDROID DESCARGABLE PARA BRINDAR INFORMACIÓN DETALLADA DE LOS PRODUCTOS QUE OFRECE LA EMPRESA COMERCIAL EQUIPAGGIO CIA LTDA UBICADA EN EL CENTRO NORTE DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO

ACTIVIDADES	<b>A1:</b> Desarrollar una aplicación Android con información detallada de los productos	Un 90% de clientes Desea información detallada de los productos	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Investigador
	Seleccionar la tecnología y el lenguaje en el que se va a desarrollar la aplicación (A1.1).	Conocimiento del software a utilizar	Primaria	Observación	Cualitativo	6 meses	Investigador
	Explorar la posibilidad de llevar la aplicación a la Web (A1.2).	Lograr funcionalidad en la web	Primaria	Observación	Cualitativo	6 meses	Investigador
	Crear opciones de manejo que sean fáciles de utilizar para los usuarios (A1.3).	El 85% prefiere que la aplicación sea usable, es decir fácil de interactuar	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Investigador
	Lograr una funcionalidad completa de la aplicación (A1.4).	Manejo de la interfaz de la aplicación	Primaria	Observación	Cualitativo	6 meses	Investigador
	<b>A2:</b> Planificar un correcto manejo de información en medios digitales	Según documentación revisada es necesario una planificación previa antes de empezar con el diseño de la aplicación	Primaria	Documentación	Cualitativo	6 meses	Investigador

PROPUESTA DE DISEÑO Y DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN ANDROID DESCARGABLE PARA BRINDAR INFORMACIÓN DETALLADA DE LOS PRODUCTOS QUE OFRECE LA EMPRESA COMERCIAL EQUIPAGGIO CIA LTDA UBICADA EN EL CENTRO NORTE DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO

	Reunir toda la información del producto (A2.1).	La aplicación tendrá una recopilación de información	Primaria	Documentación	Cualitativo	6 meses	Investigador
ACTIVIDADES	Crear un diseño atractivo para todos los usuarios (A2.2).	En un 90% la aplicación llamara la atención de los clientes	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Investigador
	Resumir las características y la información del producto (A2.3).	Interés en el cliente por el producto y la marca	Primaria	Observación	Cualitativo	6 meses	Investigador
	Fortalecer los beneficios de la marca y sus productos (A2.4).	El 70% de los encuestados está de acuerdo en recibir información adicional mediante email o redes sociales	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Investigador
	A3: Obtener información necesaria como las características del producto	Según documentación revisada es necesario presentar las características del producto.	Primaria	Documentación	Cualitativo	6 meses	Investigador
	Realizar correcciones necesarias para mostrar las ventajas del producto (A3.1).	Una vez terminado el producto es necesario hacer correcciones y seguirlo mejorando para beneficio del usuario	Primaria	Observación	Cualitativo	6 meses	Investigador

Dar forma a las ideas planteadas para el desarrollo de la aplicación (A3.2).	La aplicación brindará acceso a la información del producto	Primaria	Observación	Cualitativo	6 meses	Investigador
Incluir imágenes y texto que detallen mejor al producto (A3.3).	El 70% de clientes afirmaron que se necesita combinar imágenes y texto	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Investigador
Crear una comunicación fluida entre la empresa y el cliente (A3.4).	Mayor aceptación del producto a través de la aplicación	Primaria	Entrevista	Cualitativo	6 meses	Investigador

#### 4.4.4 Supuestos

Tabla 7: Matriz de supuestos

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
FINALIDADES	<b>F1:</b> Aumenta la obtención de información	Disminuye obtención de información	X		X	X	X
	<b>F2:</b> Se consigue acceso a la información del producto	Dificultad para acceder a la información	X		X		X
	<b>F3:</b> Incremento del posicionamiento de la marca	Baja demanda del producto	X	X	X	X	X
PROPÓSITO	<b>P:</b> Informar a través de la aplicación Android los productos que ofrece la empresa	La aplicación no informa sobre el producto	X		X		X
COMPONENTES	<b>C1:</b> Pleno conocimiento del Producto	Mal uso de la información del producto	X		X	X	X
	<b>C2:</b> Correcto manejo de información en Medios digitales	Excesiva información en la aplicación	X		X		X
	<b>C3:</b> Adecuadas estrategias comunicacionales	Medios de comunicación con saturación	X		X	X	X
ACTIVIDADES	<b>A1:</b> Desarrollar una aplicación Android con información detallada de los productos	El tiempo de desarrollo de para la ejecución del proyecto sea demasiado corto	X		X		X

	Seleccionar la tecnología y el lenguaje en el que se va a desarrollar la aplicación (A1.1).	Deficiente manejo de la tecnología a implementar	X		X		X
	Explorar la posibilidad de llevar la aplicación a la Web (A1.2).	Acceso complicado para la descarga de la aplicación	X		X	X	X
ACTIVIDADES	Crear opciones de manejo que sean fáciles de utilizar para los usuarios (A1.3).	Otras aplicaciones con características simples de utilizar	X		X		
	Lograr una funcionalidad completa de la aplicación (A1.4).	Errores en los enlaces de cada comando	X		X		
	<b>A2:</b> Planificar un correcto manejo de información en medios digitales	Información que se recibe no comunica	X		X	X	X
	Reunir toda la información del producto (A2.1).	Limitada colaboración por parte de la empresa	X		X		
	Crear un diseño atractivo para todos los usuarios (A2.2).	Mal manejo de la comunicación visual del producto	X				X
	Resumir las características y la información del producto (A2.3).	Clientes no se sienten a gusto	X		X		X
	Fortalecer los beneficios de la marca y sus productos (A2.4).	Otras marcas con mejores propuestas y mejores beneficios	X		X	X	X
	<b>A3:</b> Obtener información necesaria como las características del producto	No conseguir los documentos que faciliten el trabajo de recolección	X		X	X	X

---

	Realizar correcciones necesarias para mostrar las ventajas del producto (A3.1).	Productos con mejores características	X		X		X
	Dar forma a las ideas planteadas para el desarrollo de la aplicación (A3.2).	Escasos recursos para la obtención del trabajo final	X	X	X	X	X
	Incluir imágenes y texto que detallen mejor al producto (A3.3).	Las gráficas propuestas sean de una mala calidad	X				X
	Crear una comunicación fluida entre la empresa y el cliente (A3.4).	Que no se enfoque bien al grupo objetivo de clientes	X		X		X

## 4.5 Matriz de Marco Lógico

Tabla 8: Matriz de Marco Lógico

Resumen Narrativo	Indicadores	Medios de Verificación			Supuestos
		Fuentes de información	Método de Recolección	Método de Análisis	
<b>F1:</b> Aumenta la obtención de información	Interés en los usuarios por obtener información del producto en un 100%	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	Disminuye obtención de información
<b>F2:</b> Se consigue acceso a la información del producto	El 70% de los clientes accederían a la información del producto	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	Dificultad para acceder a la información
<b>F3:</b> Incremento del posicionamiento de la marca	Incremento en las ventas del producto	Primaria	Observación	Cualitativo	Baja demanda del producto
<b>P:</b> Informar a través de la aplicación Android los productos que ofrece la empresa	El 70% de los encuestados prefieren que la aplicación sea de carácter informativo	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	La aplicación no informa sobre el producto
<b>C1:</b> Pleno conocimiento del Producto	Empoderar a los usuarios de la aplicación	Primaria	Entrevista	Cualitativo	Mal uso de la información del producto
<b>C2:</b> Correcto manejo de información en Medios digitales	El 90% de los clientes manejaría la información del producto	Secundaria	Encuesta	Cuantitativo	Excesiva información en la aplicación
<b>C3:</b> Adecuadas estrategias comunicacionales	La aplicación reflejará una buena calidad gráfica	Primaria	Observación	Cualitativo	Medios de comunicación con saturación

PROPUESTA DE DISEÑO Y DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN ANDROID DESCARGABLE PARA BRINDAR INFORMACIÓN DETALLADA DE LOS PRODUCTOS QUE OFRECE LA EMPRESA COMERCIAL EQUIPAGGIO CIA LTDA UBICADA EN EL CENTRO NORTE DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO

<b>A1:</b> Desarrollar una aplicación Android con información detallada de los productos	Un 90% de clientes Desea información detallada de los productos	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	El tiempo de desarrollo de para la ejecución del proyecto sea demasiado corto
Seleccionar la tecnología y el lenguaje en el que se va a desarrollar la aplicación (A1.1).	Conocimiento del software a utilizar	Primaria	Observación	Cualitativo	Deficiente manejo de la tecnología a implementar
Explorar la posibilidad de llevar la aplicación a la Web (A1.2).	Lograr funcionalidad en la web	Primaria	Observación	Cualitativo	Acceso complicado para la descarga de la aplicación
Crear opciones de manejo que sean fáciles de utilizar para los usuarios (A1.3).	El 85% prefiere que la aplicación sea usable, es decir fácil de interactuar	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	Otras aplicaciones con características simples de utilizar
Lograr una funcionalidad completa de la aplicación (A1.4).	Manejo de la interfaz de la aplicación	Primaria	Observación	Cualitativo	Errores en los enlaces de cada comando
<b>A2:</b> Planificar un correcto manejo de información en medios digitales	Según documentación revisada es necesario una planificación previa antes de empezar con el diseño de la aplicación	Primaria	Documentación	Cualitativo	Información que se recibe no comunica
Reunir toda la información del producto (A2.1).	La aplicación tendrá una recopilación de información	Primaria	Documentación	Cualitativo	Limitada colaboración por parte de la empresa

Crear un diseño atractivo para todos los usuarios (A2.2).	En un 90% la aplicación llamara la atención de los clientes	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	Mal manejo de la comunicación visual del producto
Resumir las características y la información del producto (A2.3).	Interés en el cliente por el producto y la marca	Primaria	Observación	Cualitativo	Cientes no se sienten a gusto
Fortalecer los beneficios de la marca y sus productos (A2.4).	El 70% de los encuestados está de acuerdo en recibir información adicional mediante email o redes sociales	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	Otras marcas con mejores propuestas y mejores beneficios
<b>A3:</b> Obtener información necesaria como las características del producto	Según documentación revisada es necesario presentar las características del producto.	Primaria	Documentación	Cualitativo	No conseguir los documentos que faciliten el trabajo de recolección
Realizar correcciones necesarias para mostrar las ventajas del producto (A3.1).	Una vez terminado el producto es necesario hacer correcciones y seguirlo mejorando para beneficio del usuario	Primaria	Observación	Cualitativo	Productos con mejores características
Dar forma a las ideas planteadas para el desarrollo de la aplicación (A3.2).	La aplicación brindará acceso a la información del producto	Primaria	Observación	Cualitativo	Escasos recursos para la obtención del trabajo final
Incluir imágenes y texto que detallen mejor al producto (A3.3).	El 70% de clientes afirmaron que se necesita combinar imágenes y texto	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	Las gráficas propuestas sean de una mala calidad



---

Crear una comunicación fluida entre la empresa y el cliente (A3.4).	Mayor aceptación del producto a través de la aplicación	Primaria	Entrevista	Cualitativo	Que no se enfoque bien al grupo objetivo de clientes
---	---	----------	------------	-------------	--

---

## CAPÍTULO V

### Propuesta

#### 5.01 Antecedentes de la herramienta del perfil de la propuesta

##### 5.01.01 Multimedia.

Las aplicaciones Android podemos decir que son de las herramientas más utilizadas en la actualidad por los usuarios que buscan estar a la vanguardia tecnológica ya que se pueden utilizar de diferentes formas ya sean estas para realizar compras, comunicarse gratuitamente con el resto de personas cercanas o simplemente para estar informados de los acontecimientos diarios que suceden en nuestro planeta.

“La presión de la sociedad ha logrado que las personas caminen mirando únicamente sus teléfonos móviles y utilicen como medio de trabajo los Smartphone y los ordenadores con conexión a Internet”. (umma, 2013)

Según Le App un blog de notas de la página de Wordpress “Historia de las aplicaciones móviles Las primeras aplicaciones móviles datan de finales de los 90s estas eran lo que conocemos como la agenda, arca de games”. (app, 2012) Manifiestan que en esta época se dan los primeros impulsos para empezar a desarrollar aplicaciones Android y este se hizo más fuerte con la llegada de dispositivos móviles avanzados.

Con el cambio de la tecnología y el interés del hombre por descubrir diferentes tipos de herramientas con información, se generaron este tipo de mecanismos digitales para lograr llegar a diferentes grupos sociales a nivel mundial y sobre pasar las fronteras, sin duda alguna que esta nueva manera de transmitir y comercializar todo tipo de ideas, productos, juegos y llevar información etc. Generó un gran cambio en la sociedad.

Las aplicaciones brindan a los usuarios formas rápidas de conseguir información actualizada y son fáciles de acceder a ellas por medio del internet, en la actualidad no solo hay millones de personas que las utilizan, también hay miles de personas que estudian para poder crearlas ya que la versatilidad de los diferentes tipos de programadores que se especializan en esta rama tienen diferentes tipos de ideas lo cual les permite desarrollarlas según como ellos creen conveniente ya sea para dar a conocer un producto como para cumplir con lo que los clientes les piden que creen.

Podemos decir que las aplicaciones Android seguirán mejorando cada día y se convertirán en un plus vital para las empresas que decidan mostrar sus servicios, para los miles de usuarios que ya las utilizan; se convertirán en una ayuda para resolver sus necesidades y en ciertos casos para ayudar a preservar nuestro planeta, mientras la imaginación del hombre por alcanzar la perfección y crear mejores tecnologías.

Las aplicaciones Android seguirán evolucionando con el transcurso de los años y seguirán perfeccionándose según las exigencias de la sociedad que cada vez es más futurista y no tiene límites para implementar nuevos medios de comunicación digital.

“La ventaja es que tienes toda la funcionalidad con mucho menos espacio de almacenamiento”. (Ramirez, 2015)

## 5.2 Descripción de la Herramienta

El desarrollo de esta aplicación Android es para dar información los diferentes productos que ofrece la empresa COMERCIAL EQUIPAGGIO CIA. LTDA. Para lo cual hemos considerado utilizar algunos programas del paquete de adobe para el manejo adecuado de imágenes, encuestas para medir el nivel de aceptación, así también office 2013 para la digitación de información.

A continuación detallamos cada uno de ellos:

- **Adobe Ilustrador CS6**



Es un programa que nos ayudara con la diagramación y manejo de imagen de los productos que se van a implementar en este proyecto, ya que con él se pueden obtener resultados de mucha calidad debido a que posee diferentes tipos de herramientas y manipulación de vectores que permitirán hacer una mejor propuesta del producto.

- **Adobe Photoshop CS6**



Este programa nos será de mucha ayuda para la edición y diseño de las imágenes que se incluirán en la aplicación, también nos permite hacer retoque fotográfico lo cual es importante para que las imágenes se reflejen de una calidad y podamos tener resultados profesionales.

- **Adobe Flash CS6**



Este es el programa principal en donde vamos a generar toda la información que se logre reunir sobre el producto que vamos a dar a conocer, ya que nos permite trabajar sobre fotogramas los cuales podemos modificar según el diseño y la propuesta que planteemos, también nos permitirá dar animaciones y sonido a los diferentes tipos de enlaces que coloquemos en la aplicación

- **ActionScript 3.0**

Según la página de ayuda de adobe ActionScript 3.0 “Es un lenguaje orientado a objetos que permite ampliar las funcionalidades de flash. ActionScript 3.0” (Software, 2016) Este programa nos ayudara con la programación de la aplicación y los tipos de eventos que agreguemos a nuestro proyecto

- **Word office 2013**

Es documentación de todo tipo ya sean estos legales o documentos de presentación desarrollo de tesis etc. Un procesador de texto que es utilizado comúnmente para desarrollar documentos legales o documentos de presentación. Este programa lo utilizaremos para editar toda la documentación de los productos que vamos a incluir en la aplicación

## Encuestas

El objetivo de la siguiente encuesta es para medir el nivel de aceptación y de interés que tienen los clientes por la aplicación informativa de los productos que ofrece la empresa COMERCIAL EQUIPAGGIO CIA. LTDA. Para lo cual hemos tomado a un grupo determinado de personas de 385 para la elaboración de la encuesta.

Edad: 18-25  25-39  40-50   
 Sexo: Masculino  Femenino

### 1. ¿Cree usted que con la realización de la aplicación se obtendrá la información del producto completa?

SI  NO



Gráfico 1: Resultado de obtención de información

El 100% considera que está interesado en la información completa del producto.

Con este resultado podemos concluir que a los clientes les interesa contar con una aplicación para tener información del producto.

## 2. ¿La aplicación es necesaria para acceder a la información del producto?

SI  NO 



Gráfico 2: Resultado de acceso a información

En su mayoría de los encuestados el 70% estuvo de acuerdo en que la aplicación les permitirá acceder a la información mientras que el 30% estuvo en desacuerdo.

Con esta otra pregunta podemos concluir que la aplicación les permitirá tener acceso a la información del producto.

## 3. ¿Cree usted que la aplicación logrará informar de manera adecuada?

SI  NO 



Gráfico 3: Resultado de adecuada información

El 70% de los encuestados considera que la aplicación tiene que ser informativa mientras que el 30% considera que se muestre más al producto.

De esta respuesta podemos deducir que a los clientes les será de utilidad la aplicación para obtener mayores conocimientos del producto.

#### 4. ¿Cree que la aplicación comunicara de manera correcta la información de los productos?

SI  NO 



Gráfico 4: Resultado de correcta información

El 90% de clientes está de acuerdo que la aplicación es un medio adecuado para manejar información actualizada del producto, mientras que el 10% restante prefiere hacerlo de manera directa a través de otro tipo de medios como la web.

Con esta pregunta se analizó que en su gran mayoría están de acuerdo en contar con la aplicación como medio para mostrar los diferentes productos de la empresa.

## 5. ¿Le agradaría la idea de que se coloque información detallada del producto?

SI

NO



*Gráfico 5: Resultado de detallar información*

Los encuestados en un 90% consideran que se tiene que colocar la mayor cantidad de información del producto, el 10% restante no lo considero así y prefiere información básica.

Concluimos que los clientes quieren tener mayor información del producto por lo tanto nuestra aplicación será informativa.

**6. ¿Le gustaría que la aplicación sea fácil de manejar?**

SI  NO 



*Gráfico 6: Resultado facilidad de manejo*

El 85% prefiere que la aplicación sea lo más fácil de manejar puesto que prefieren llegar a la información de una manera fácil, mientras que el 15% restante prefirió que se aumenten accesos a la información.

Con esta respuesta se dedujo que los clientes prefieren una aplicación que les ayude a llegar a la información de manera fácil y rápida.

### 7. ¿Le gustaría que la aplicación tenga un diseño llamativo?

SI  NO 



Gráfico 7: Resultado diseño llamativo

Los encuestados en un 90% consideran que el diseño de la aplicación tiene que ser novedoso mientras que el 10% no toma en cuenta el diseño se basa más en la información que pueda tener la aplicación.

Con esta respuesta podemos concluir que el diseño que se implemente en la aplicación tiene que ser llamativo para el agrado de los clientes.

## 8. ¿Cree que la aplicación ayudara a fortalecer la marca y sus productos?

SI  NO 

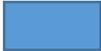


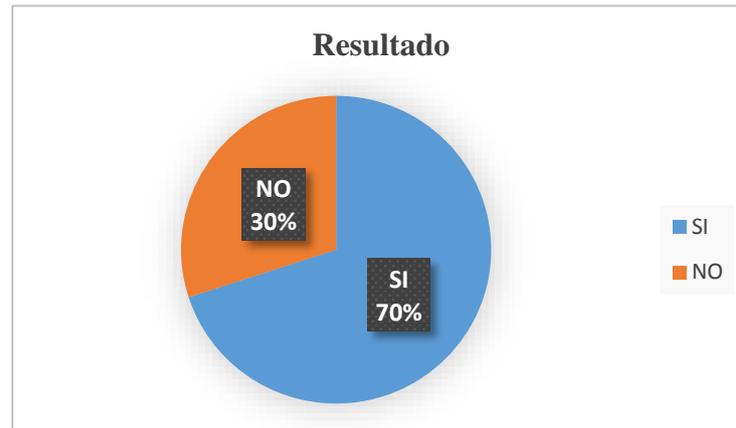
*Gráfico 8: Resultado fortalecer marca y productos*

Los encuestados respondieron en un 70% que para que se fortalezca la marca y producto es necesario incluir información en medios como redes sociales y email mientras que el 30% prefiere mantenerse con la información que se detalle en la aplicación.

Con este resultado podemos concluir que a los clientes les interesa también la información que les dé en redes sociales y sus correos personales.

**9. ¿Está de acuerdo en se incluyan imágenes y texto para detallar mejor al producto?**

SI  NO 



*Gráfico 9: Resultado incluir imagen y texto de productos*

Los encuestados en un 70% están de acuerdo que es necesario que se combinen imágenes y texto para dar una mejor información, mientras que el 30% está en desacuerdo prefieren que estén por separado.

Con este resultado se puede concluir que los clientes prefieren una combinación de imágenes y texto para tener un detalle claro del producto.

## **Entrevista**

Esta entrevista se la realizo a la Srta. Pamela Torres empleada de la empresa "COMERCIAL EQUIPAGGIO CIA. LTDA."

### **¿Puede la aplicación darle un pleno conocimiento del producto?**

Los productos que ofrece la empresa son de mucha utilidad para nuestros clientes y el contar con una aplicación que nos facilite la información de toda nuestra mercadería sin duda que nos ayudara a tener mayor conocimiento del que ya tenemos.

### **¿Por qué la aplicación generara mayor aceptación del producto?**

Cuando se tiene a la mano la posibilidad de informarse sobre un producto o un artículo tomamos en cuenta las características y cuál es el que nos conviene mediante la aplicación el cliente sabrá que nuestro producto es de alta calidad.

### **¿Cuál sería la ventaja de contar con esta aplicación?**

Las ventajas son muchas para clientes y para nosotros los vendedores ya que si los clientes se han informado del producto se nos facilitan las ventas y tendremos clientes satisfechos.

### **¿Qué beneficios traería la aplicación a la empresa?**

Para la empresa le traería innovación y estar a la vanguardia de las empresas que cada día optan por medios de comunicación como lo son las aplicaciones Android.

La entrevistada nos comunicó la variedad de productos que ofrece la empresa y la falta de dar información a los clientes a través de un medio digital, así como la importancia que sería para la empresa contar con la aplicación. En conclusión encontramos una necesidad de información del producto una vez terminada la entrevista.

## Observación

Se hizo una visita formal a la empresa “COMERCIAL EQUIPAGGIO CIA. LTDA.” para poder tener una idea clara de cómo se maneja la información que se le da a los clientes, se hizo una observación a un experto sobre el producto tomando en cuenta las siguientes observaciones a mejorar para lograr un desarrollo correcto de la aplicación

## Elementos a observar

- Posicionamiento de la marca
- Adecuadas estrategias comunicacionales
- Presentación del producto

## Características

- Explorar la posibilidad de llevar la aplicación a la Web ya que no tiene esa opción.
- Alta demanda de clientes
- Ubicación correcta para la venta del producto

## Observaciones

- Resumir las características y la información del producto
- Realizar correcciones necesarias para mostrar las ventajas del producto
- Dar forma a las ideas planteadas para el desarrollo de la aplicación

### 5.03 Formulación del proceso de aplicación

La metodología propuesta para el desarrollo de nuestra aplicación se basa en las investigaciones previas que se han realizado, toda la recolección de datos del producto que hemos obtenido, y aplicaciones móviles ya hechas que nos sirvieron como guía, información por internet y libros de aplicaciones móviles, han sido de ayuda fundamental para desarrollar y crear una aplicación nueva.

Para el desarrollo del presente proyecto nos basamos en las normas de calidad ISO 9126 para el desarrollo de software, tomando en cuenta las características mínimas para su elaboración:

- **Funcionalidad:** capacidad del software de proveer los servicios necesarios para cumplir con los requisitos funcionales.
- **Fiabilidad:** capacidad del software de mantener las prestaciones requeridas del sistema, durante un tiempo establecido y bajo un conjunto de condiciones definidas.
- **Usabilidad:** esfuerzo requerido por el usuario para utilizar el producto satisfactoriamente.
- **Eficiencia:** relación entre las prestaciones del software y los requisitos necesarios para su utilización.
- **Mantenibilidad:** esfuerzo necesario para adaptarse a las nuevas especificaciones y requisitos del software.
- **Portabilidad:** capacidad del software ser transferido de un entorno a otro.

### **5.03.01 Planificación**

La correcta investigación previa y recolección de los elementos principales tales como imágenes, gráficos, bocetos, y datos que nos darán un correcto manejo de información para el desarrollo y la creación de la aplicación, lo que nos permitirá crear una adecuada interfaz y un diseño novedoso para los usuarios.

### **5.03.02 Propósito**

Desarrollar una aplicación Android la cual nos permitirá dar información de los productos que ofrece la empresa COMERCIAL EQUIPAGGIO CIA. LTDA. Lo que le permitirá a la empresa darse a conocer y lograr un mejor posicionamiento.

Los clientes de la empresa actualmente cuentan con información limitada, el propósito es que la aplicación de a los consumidores esa información que necesitan y que ellos se sientan satisfechos por el producto que van a adquirir.

### **5.03.03 Usuario**

El proyecto está dirigido a un grupo de usuarios de entre los 18-45 años de edad los cuales tengan interés y necesiten información del producto.

### **5.03.04 Herramientas**

Para la realización de la aplicación Android y tener una correcta funcionalidad al momento de descargarla y tener un correcto manejo en un dispositivo móvil utilizaremos los siguientes recursos tangibles e intangibles.



## Hardware

- Computador marca Lenovo Intel Core i5: Para la realización de la aplicación y el desarrollo del proyecto
- Disco duro de 500 GB: Para almacenar la información
- Teclado, Mouse, Batería de carga: Útiles para el desarrollo del proyecto
- Flash memory Kingston 16 GB: Para el traslado de información

## Software

- **Adobe Ilustrador CS6:** Para la creación de vectores
- **Adobe Photoshop CS6:** Para la edición de imágenes
- **Adobe Flash CS6:** Para el desarrollo de la aplicación
- **ActionScript 3.0:** Para realizar la programación de la aplicación
- **Word office 2013:** Para el desarrollo del proyecto

#### 5.04 Desarrollo

Para el desarrollo de este proyecto hicimos una investigación previa de la marca y del producto, y una vez hecha la investigación realizamos las siguientes actividades las que nos permitieron la elaboración del mismo.

**Paso 1.-** Investigación del sector y población

Investigamos todo lo referente al sector y la cantidad de población.

**Paso 2.-** Realizamos encuestas a clientes frecuentes de la empresa

Las encuestas nos ayudaron a medir la viabilidad del proyecto

**Paso 3.-** Análisis de las encuestas

Las encuestas que realizamos fueron satisfactorias para este proyecto

**Paso 4.-** Entrevista a un experto del producto

El entrevistado nos ayudó a conocer las necesidades que tiene la empresa por mostrar el producto

**Paso 5.-** Realizamos un análisis de Observación

Según la observación pudimos tener una mejor visión de cómo encaminarnos al desarrollo del proyecto

**Paso 6.-** Propuesta de la aplicación

Realizamos la propuesta de la aplicación para satisfacer la necesidad de información del producto.

**Paso 7.-** Boceto de la propuesta

Realizamos distintas propuestas de diseño para la aplicación.

**Paso 8.-** Diagramación de la propuesta

Realizamos todo el contenido de la propuesta.

**Paso 9.-** Seleccionar el lenguaje de programación

Definimos el lenguaje que utilizamos para el desarrollo de la aplicación

**Paso 10.-** Pruebas de manejo

Realizamos simulaciones del funcionamiento de la aplicación

**Paso 11.-** Pruebas en equipos

Realizamos distintas pruebas en diferentes dispositivos reales

**Paso 12.-** Proceso de carga en la web

Se lo realizó para cumplir con el objetivo del proyecto

**Paso 13.-** Proceso de descarga de la web

Se lo realizó para verificar su efectividad al momento de la instalación

**Paso 14.-** Instalación

Realizamos instalaciones en dispositivos para medir el tiempo de descarga y verificar la ejecución de la aplicación.

## 5.05 Contenido

### Página de inicio

Nuestra página de inicio contiene tres botones principales los cuales nos direccionan a diferentes submenús que contienen diferentes tipos de información y contenido de interés para el cliente.

- **Home (Página principal)**

Contiene tres botones que serían los submenús en los que se encuentra la mayor cantidad de información que la aplicación va a mostrar y que nos direccionan a diferentes contenidos de imágenes y texto.

- Marcas
- Galería
- Ofertas
- **About ( Sobre la empresa )**

Este segundo botón principal nos muestra la información de los locales con las direcciones exactas y los horarios de atención al público, que tiene la empresa tanto en la ciudad de Quito como en la ciudad de Guayaquil Ecuador.

- **Contact ( Contactos)**

Al presionar este tercer botón principal el cliente tendrá acceso a un formulario el cual le permitirá enviar mensajes diversos referentes a los productos y a la aplicación.

## 5.06 Mapa de contenido

### Menú

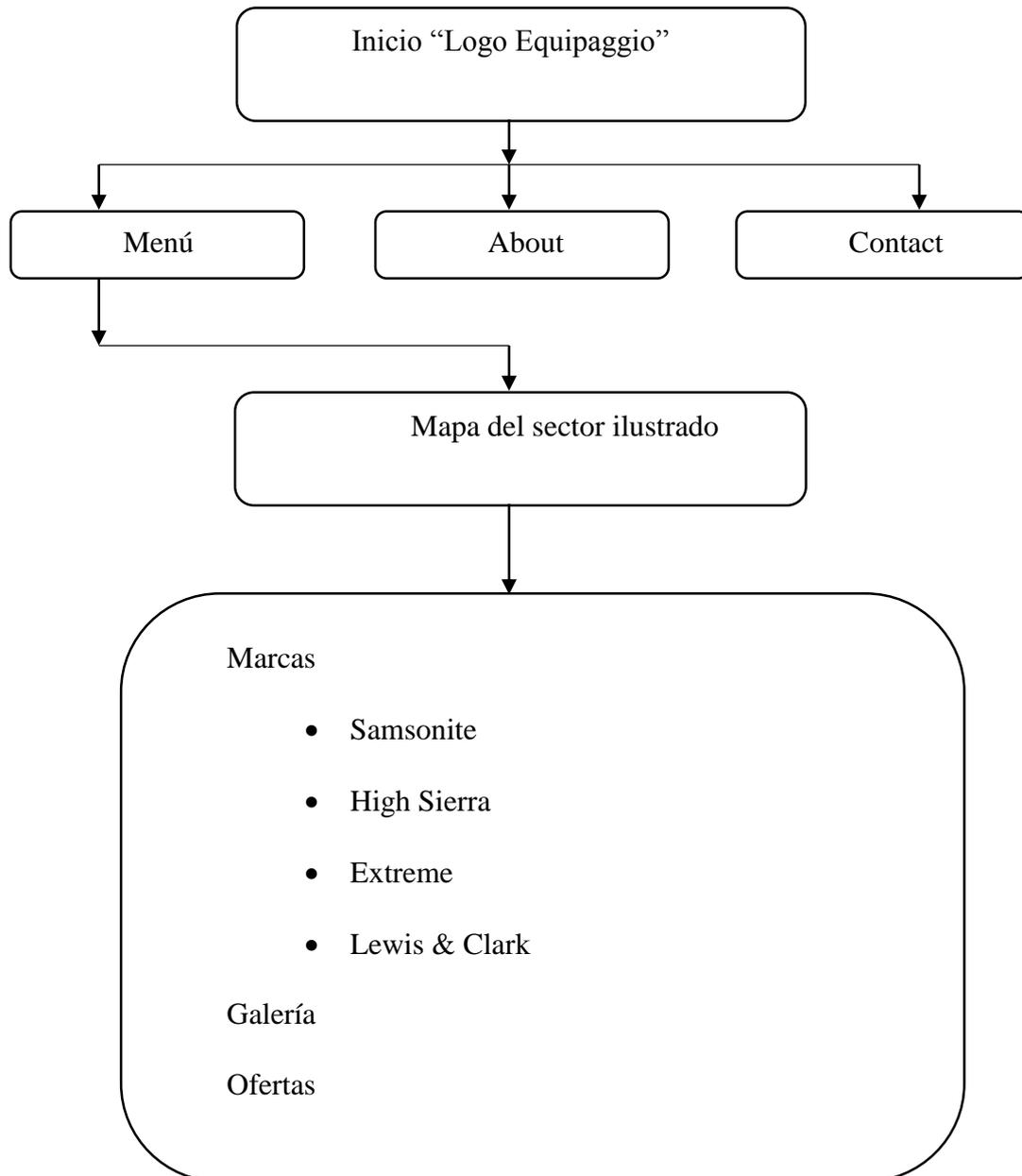
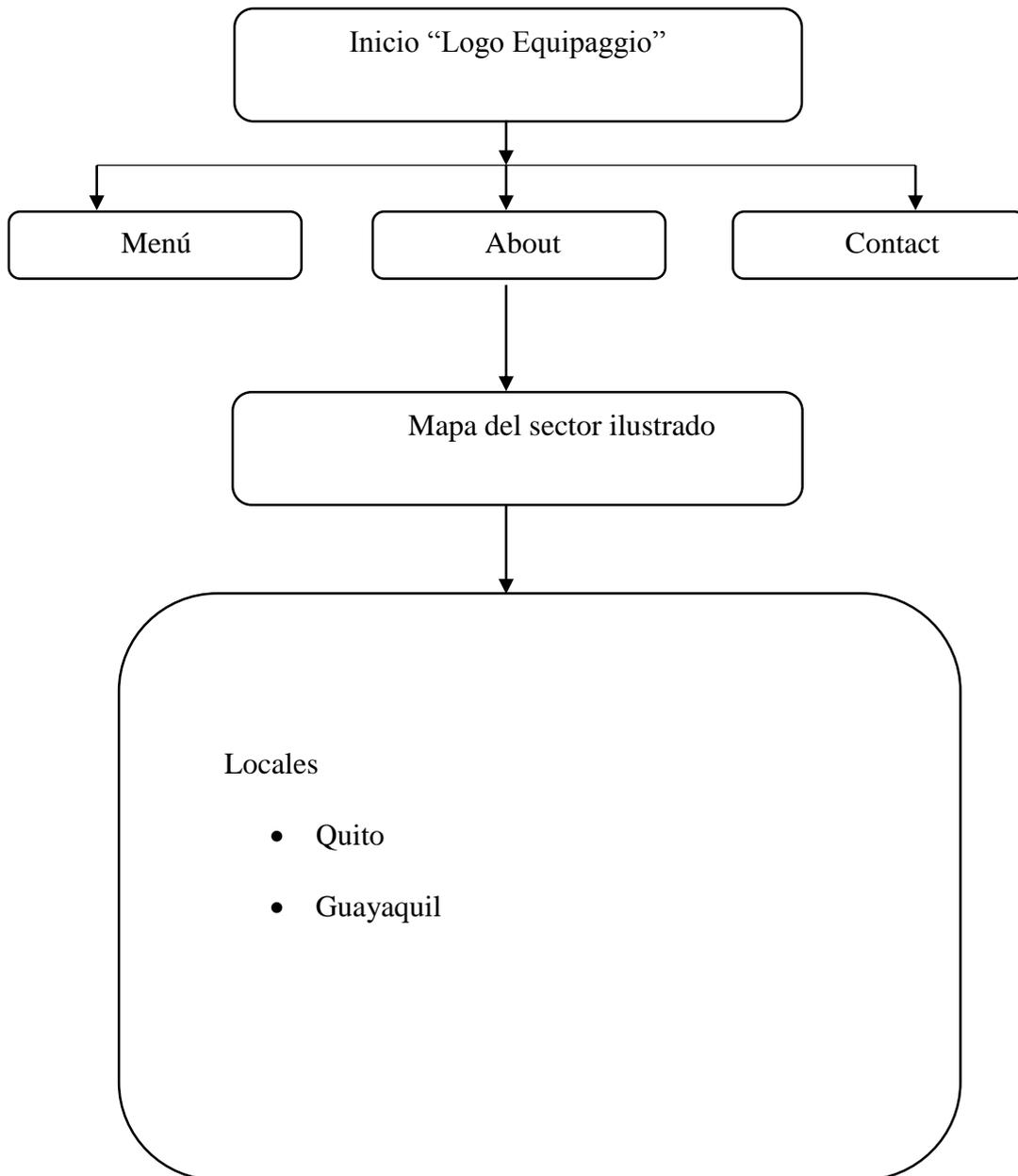


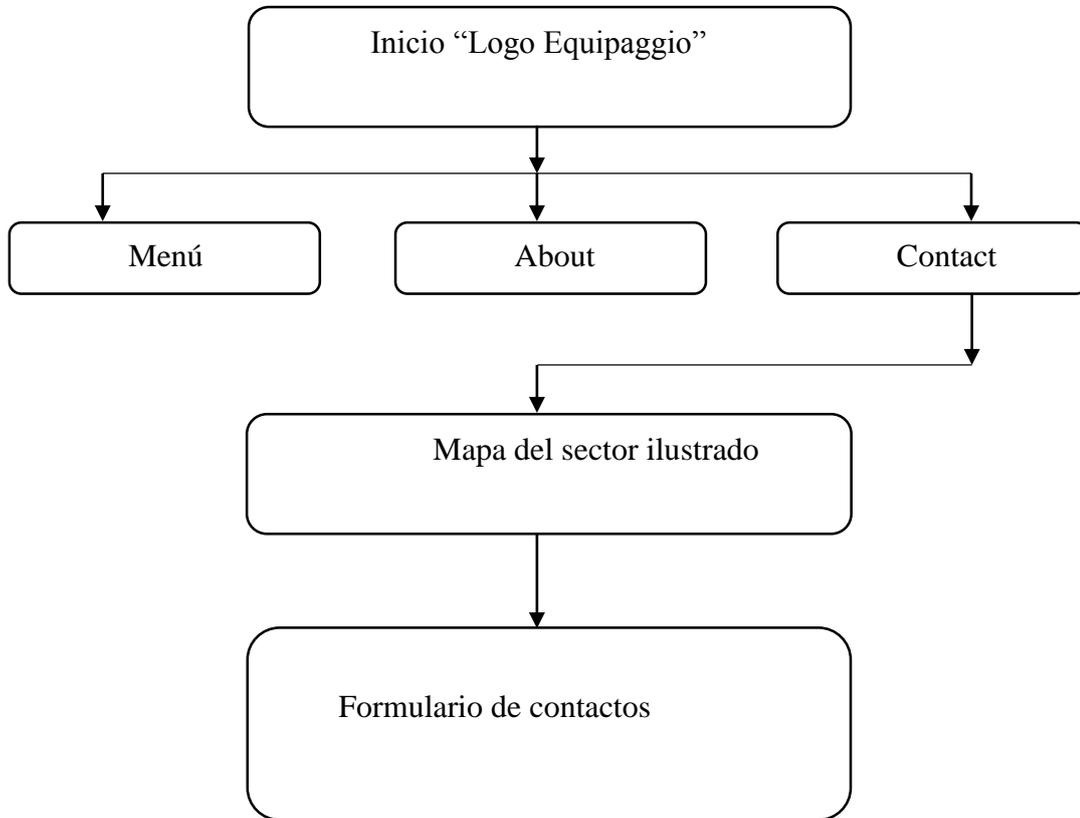
Figura 8: Mapa de contenidos menú

## About



*Figura 9: Mapa de contenidos About*

## Contact



*Figura 10: Mapa de contenidos Contacto*

## 5.07 Diseño de interfaz

### 5.07.01 Imagen corporativa

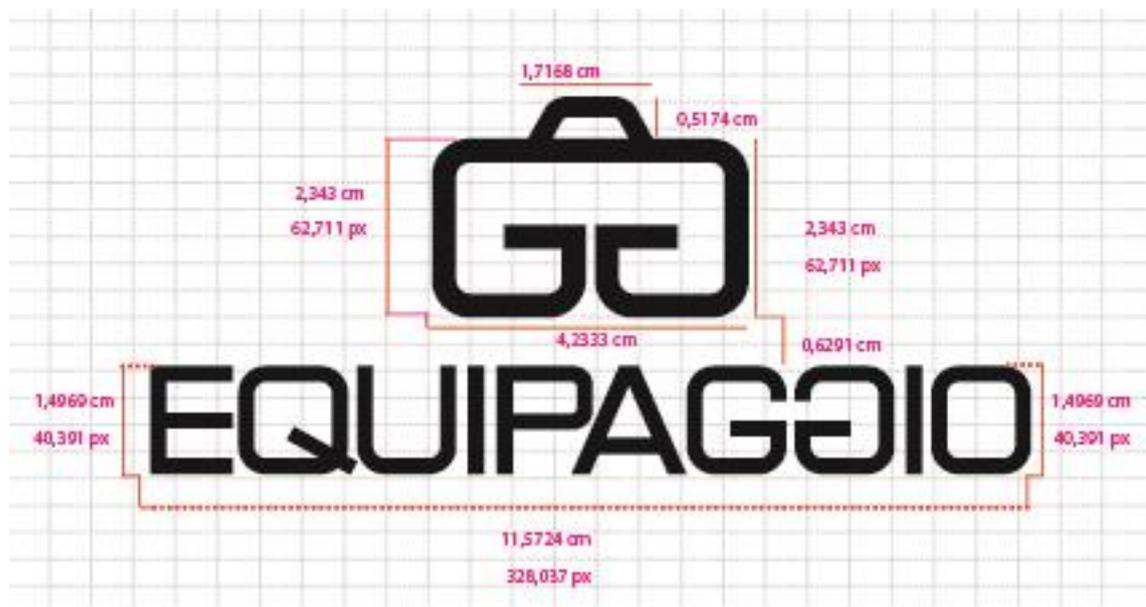
#### Logotipo

La empresa COMERCIAL EQUIPAGGIO CIA. LTDA. Ya cuenta con imagen corporativa la cual vamos a utilizar para la ejecución de nuestra aplicación, tomaremos en cuenta colores, tipografía y los elementos corporativos que necesitemos emplear.

Los logotipos son fundamentales ya que nos ayudan a mostrar el significado que se le quiere dar a una empresa tanto en tipografía como en su forma y color.

Este isologotipo está construido por una palabra expresa la actividad que realiza la empresa el cual sería nuestro logotipo y lo que se genera, haciendo de esta más representativa, y un Isotipo en forma de una maleta el cual refleja el producto principal que se oferta en la empresa.

Isologotipo empresarial con medidas correspondientes:



*Imagen 1: Isologotipo*

PROPUESTA DE DISEÑO Y DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN ANDROID DESCARGABLE PARA BRINDAR INFORMACIÓN DETALLADA DE LOS PRODUCTOS QUE OFRECE LA EMPRESA COMERCIAL EQUIPAGGIO CIA LTDA UBICADA EN EL CENTRO NORTE DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO

## Separación

- **Isotipo**

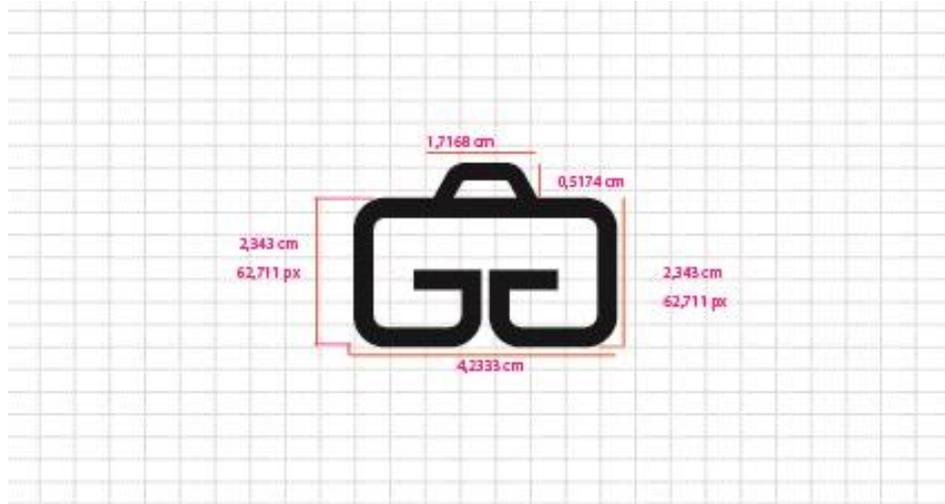


Imagen 2: Isotipo

- **Logotipo**

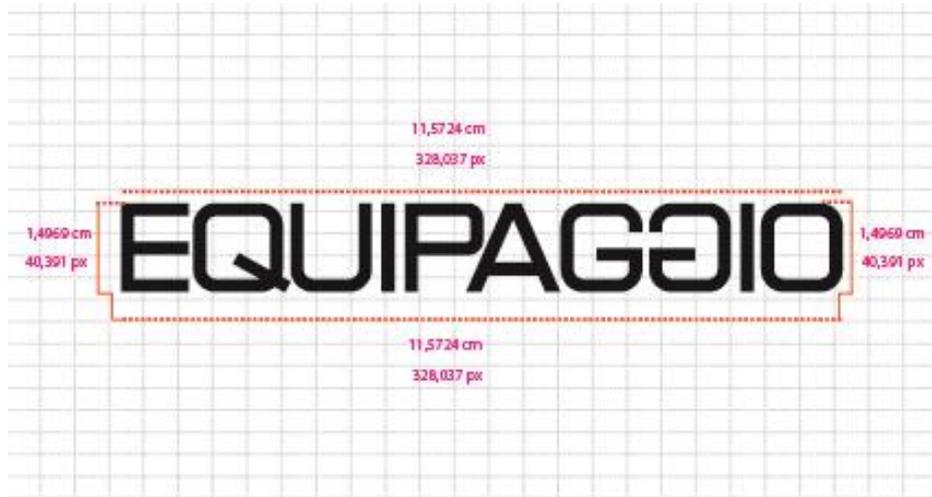


Imagen 3: Logotipo

### 5.07.02 Colores

#### RGB

Pantone Black



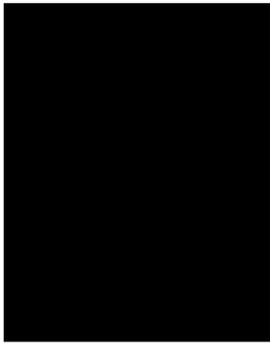
R: 0

G: 0

B: 0

#### CMYK

Pantone Black



C: 0

M: 0

Y: 0

K: 100



### 5.07.03 Tipografía

La tipografía que utilizamos en el texto de la aplicación es Century Gothic es una tipografía geométrica sin serif, (o sans-serif) la cual es amena y fácil de comprender su lectura.

Las tipografías son una parte principal de logotipos ya que no solo ayudan a diferenciar una marca también van de la mano con lo que refleja la empresa en ciertos casos.

“Dicho de otro modo, es la tipografía por excelencia de la lectura, si bien es cierto y está demostrado, que para las familias tipográficas de palo seco un corte a media altura dificulta mucho su lectura ya que no permite discernir bien los caracteres”. (makertan, 2013)

A,B,C,D,E,F,G,H,I,J,K,L,M,N,Ñ,O,P,Q,R,S,T,V,W,X,Y,Z

a,b,c,d,e,f,g,h,i,j,k,l,m,n,ñ,o,p,q,r,s,t,v,w,x,y,z

0123456789

/\*@#+-\$%&'()\*!0

### 5.07.04 Botones

Los botones son una parte principal de la aplicación ya que permiten tener interactividad, para poder acceder a los contenidos de información los cuales necesita el cliente.

Tamaño de los botones principales: 80,886 px X 69 px

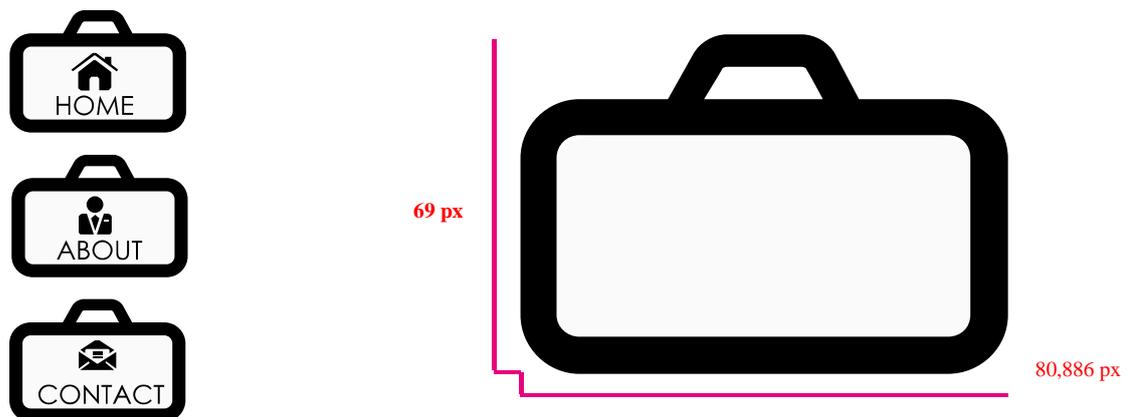


Imagen 4: Tamaño de botones principales

Tamaño de los botones secundarios: 206,015px X 206,015 px



Imagen 5: Tamaño de botones secundarios

### 5.07.05 Retículas

Las retículas son importantes para la elaboración de nuestro contenido, podemos decir que las retículas son la estructura sobre la cual vamos a colocar todos nuestros elementos visuales, tales como imágenes y texto, tienen como función principal separar y organizar toda nuestra interfaz dejando espacios de oxigenación para la colocación de toda nuestra información, permitiéndonos tener una mejor usabilidad en la aplicación.

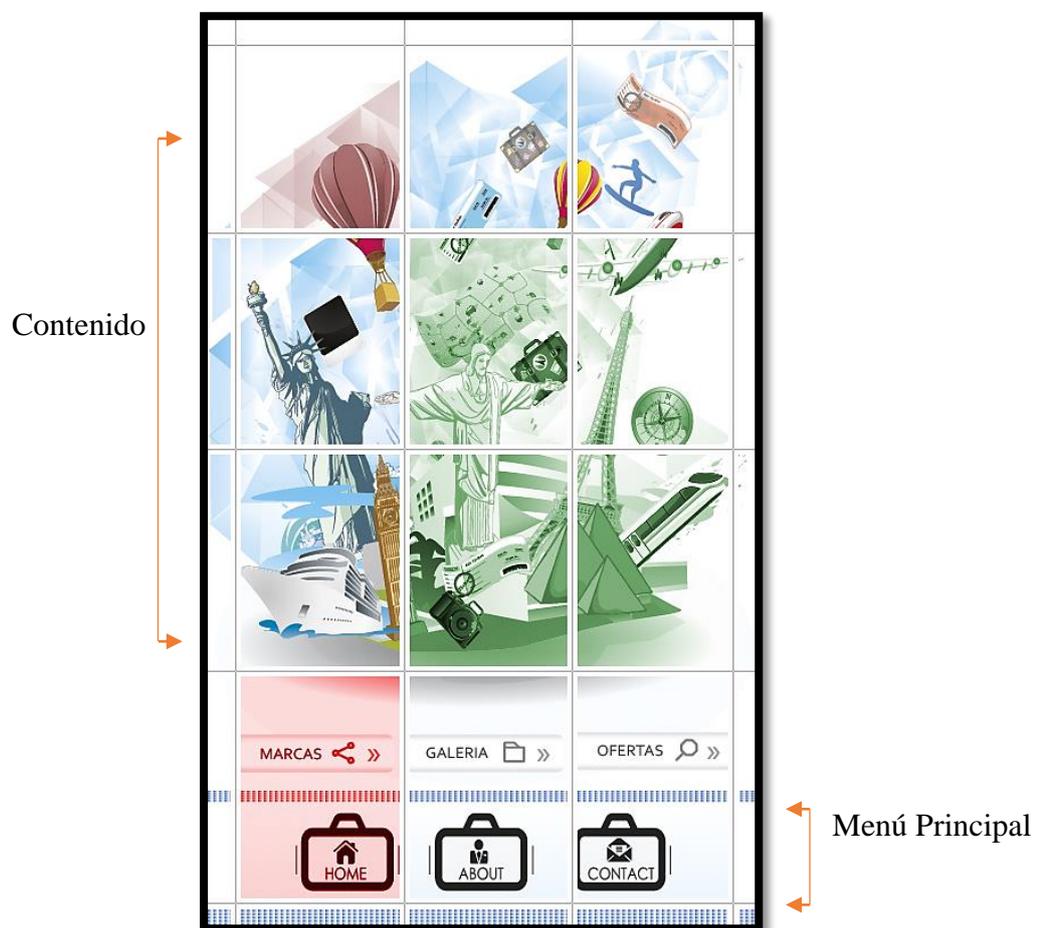


Imagen 6: Retícula



## Marcas



Imagen 8: Página de marcas

## Locales



Imagen 9: Página de Locales

## Contacto

COMENTARIOS Y SUGERENCIAS

NOMBRE:

CORREO:

MENSAJE:

HOME ABOUT CONTACT

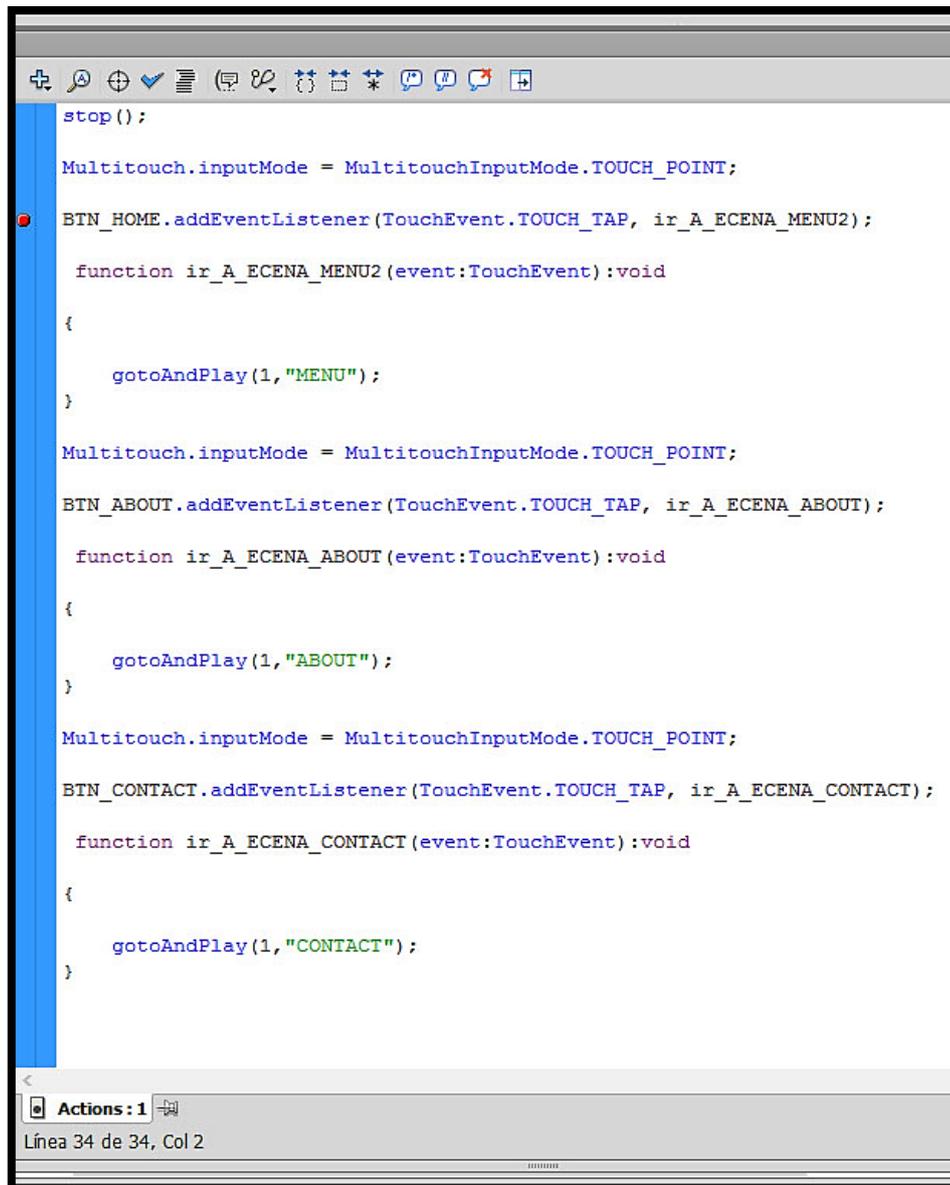
The image shows a contact form titled "COMENTARIOS Y SUGERENCIAS" (Comments and Suggestions). It features three input fields: "NOMBRE:" (Name), "CORREO:" (Email), and "MENSAJE:" (Message). A blue "Enviar" (Send) button is positioned below the message field. The background is a collage of travel-related icons including a hot air balloon, the Statue of Liberty, Big Ben, the Eiffel Tower, the Pyramids, a camera, a compass, and a train. At the bottom, there is a navigation bar with three icons: a house for "HOME", a person for "ABOUT", and an envelope for "CONTACT".

Imagen 10: Página de contacto

### 5.07.07 Programación

El lenguaje de programación que se utilizó fue el de Action Script 3.0 este lenguaje nos permitirá crear los hipervínculos necesarios para lograr una correcta navegación y conseguir la información que se requiere en la aplicación.

- **Botonera principal**



```
stop();

Multitouch.inputMode = MultitouchInputMode.TOUCH_POINT;

BTN_HOME.addEventListener(TouchEvent.TOUCH_TAP, ir_A_ECENA_MENU2);

function ir_A_ECENA_MENU2(event:TouchEvent):void
{
    gotoAndPlay(1, "MENU");
}

Multitouch.inputMode = MultitouchInputMode.TOUCH_POINT;

BTN_ABOUT.addEventListener(TouchEvent.TOUCH_TAP, ir_A_ECENA_ABOUT);

function ir_A_ECENA_ABOUT(event:TouchEvent):void
{
    gotoAndPlay(1, "ABOUT");
}

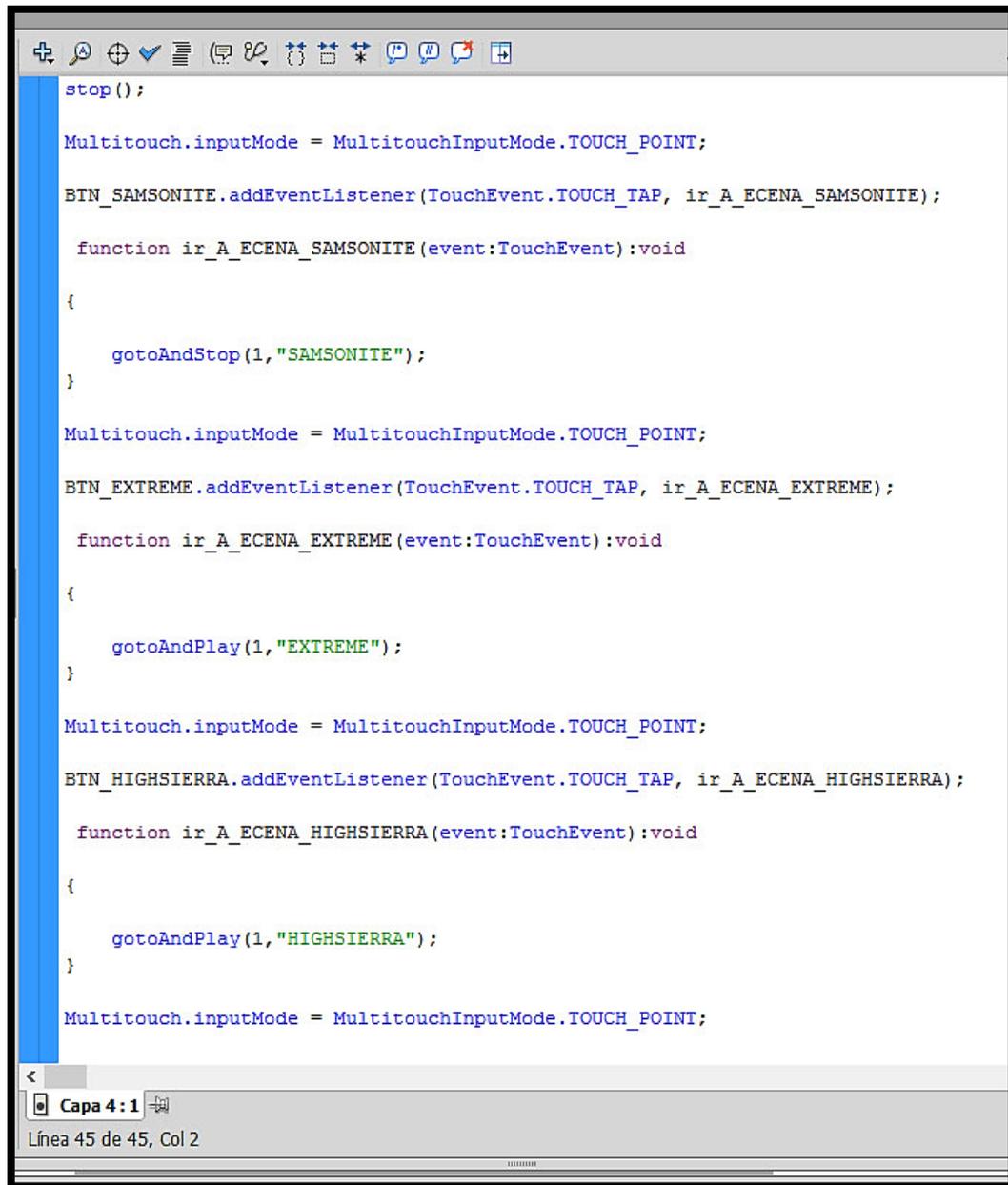
Multitouch.inputMode = MultitouchInputMode.TOUCH_POINT;

BTN_CONTACT.addEventListener(TouchEvent.TOUCH_TAP, ir_A_ECENA_CONTACT);

function ir_A_ECENA_CONTACT(event:TouchEvent):void
{
    gotoAndPlay(1, "CONTACT");
}
```

Imagen 11: Código de botonera principal

- **Botonera de marcas**



```
stop();

Multitouch.inputMode = MultitouchInputMode.TOUCH_POINT;

BTN_SAMSONITE.addEventListener(TouchEvent.TOUCH_TAP, ir_A_ECENA_SAMSONITE);

function ir_A_ECENA_SAMSONITE(event:TouchEvent):void
{
    gotoAndStop(1,"SAMSONITE");
}

Multitouch.inputMode = MultitouchInputMode.TOUCH_POINT;

BTN_EXTREME.addEventListener(TouchEvent.TOUCH_TAP, ir_A_ECENA_EXTREME);

function ir_A_ECENA_EXTREME(event:TouchEvent):void
{
    gotoAndPlay(1,"EXTREME");
}

Multitouch.inputMode = MultitouchInputMode.TOUCH_POINT;

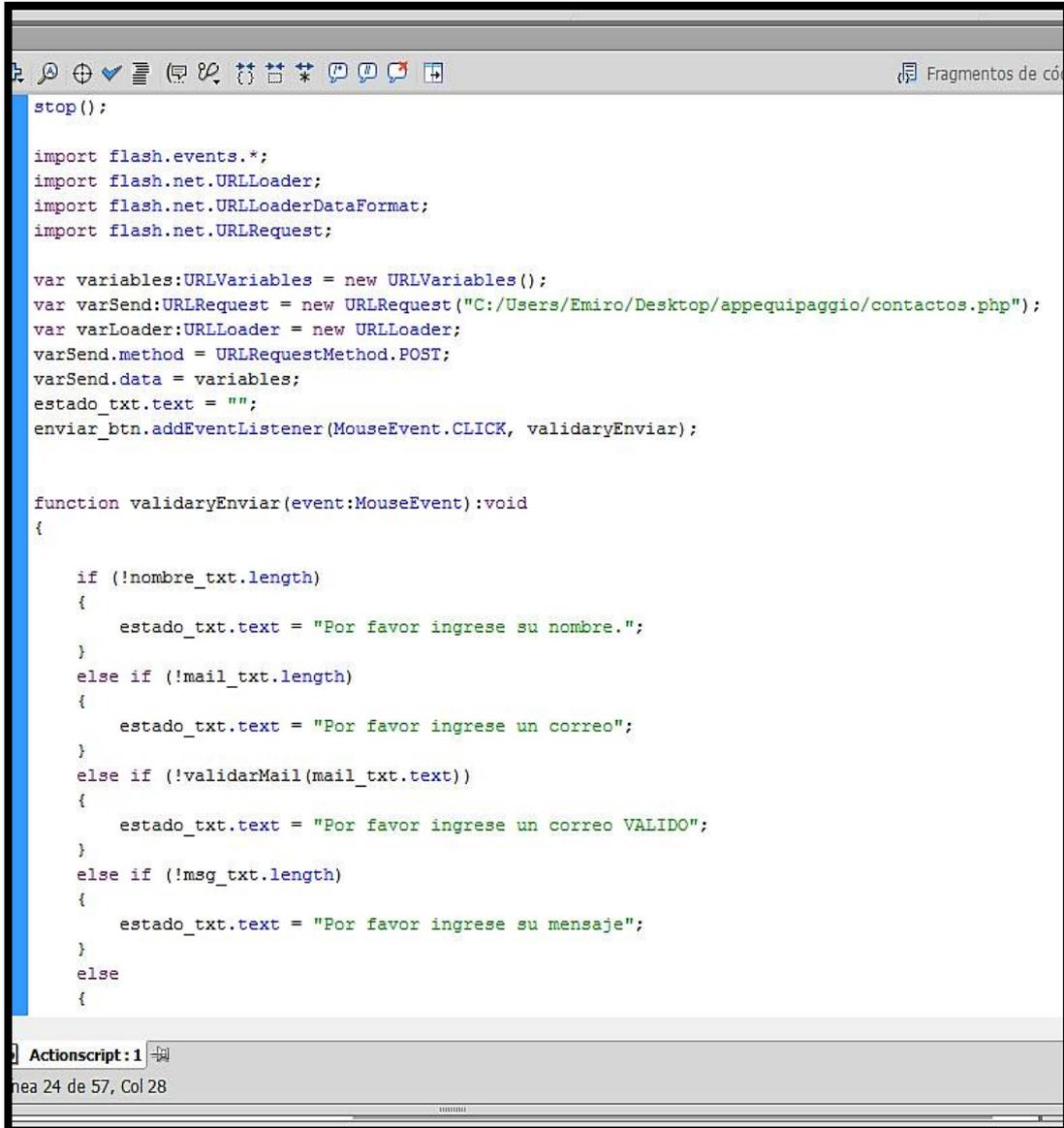
BTN_HIGHSIERRA.addEventListener(TouchEvent.TOUCH_TAP, ir_A_ECENA_HIGHSIERRA);

function ir_A_ECENA_HIGHSIERRA(event:TouchEvent):void
{
    gotoAndPlay(1,"HIGHSIERRA");
}

Multitouch.inputMode = MultitouchInputMode.TOUCH_POINT;
```

*Imagen 12: Código de botonera de Marcas*

- **Botonera de contactos**



```
stop();

import flash.events.*;
import flash.net.URLLoader;
import flash.net.URLLoaderDataFormat;
import flash.net.URLRequest;

var variables:URLVariables = new URLVariables();
var varSend:URLRequest = new URLRequest("C:/Users/Emiro/Desktop/appequipaggio/contactos.php");
var varLoader:URLLoader = new URLLoader;
varSend.method = URLRequestMethod.POST;
varSend.data = variables;
estado_txt.text = "";
enviar_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, validaryEnviar);

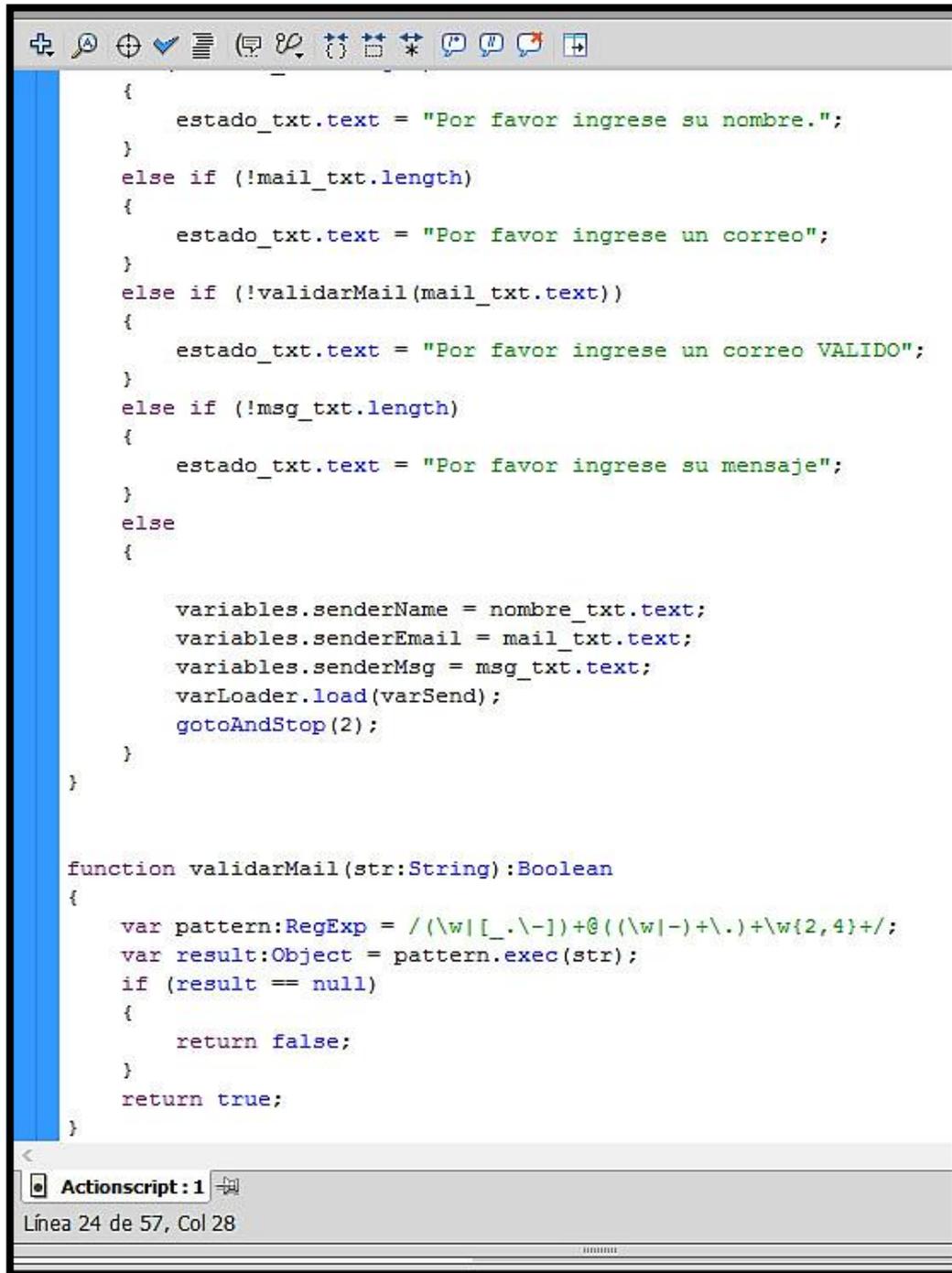
function validaryEnviar(event:MouseEvent):void
{

    if (!nombre_txt.length)
    {
        estado_txt.text = "Por favor ingrese su nombre.";
    }
    else if (!mail_txt.length)
    {
        estado_txt.text = "Por favor ingrese un correo";
    }
    else if (!validarMail(mail_txt.text))
    {
        estado_txt.text = "Por favor ingrese un correo VALIDO";
    }
    else if (!msg_txt.length)
    {
        estado_txt.text = "Por favor ingrese su mensaje";
    }
    else
    {

```

Actionscript: 1  
línea 24 de 57, Col 28

*Imagen 13: Código de botonera de Contacto*



```
{
    estado_txt.text = "Por favor ingrese su nombre.";
}
else if (!mail_txt.length)
{
    estado_txt.text = "Por favor ingrese un correo";
}
else if (!validarMail(mail_txt.text))
{
    estado_txt.text = "Por favor ingrese un correo VALIDO";
}
else if (!msg_txt.length)
{
    estado_txt.text = "Por favor ingrese su mensaje";
}
else
{
    variables.senderName = nombre_txt.text;
    variables.senderEmail = mail_txt.text;
    variables.senderMsg = msg_txt.text;
    varLoader.load(varSend);
    gotoAndStop(2);
}
}

function validarMail(str:String):Boolean
{
    var pattern:RegExp = /(\w|[_.\-])+\@((\w|-)+\.)+\w{2,4}/;
    var result:Object = pattern.exec(str);
    if (result == null)
    {
        return false;
    }
    return true;
}
```

Actionscript : 1  
Línea 24 de 57, Col 28

Imagen 14: Código de botonera de Contacto

### **5.07.07 Navegación e Interactividad**

La navegación de nuestra aplicación se basa en facilitar el acceso a la información de los productos que se ofertan, el cliente tiene la opción de poder acceder a cada página de la aplicación mediante botones, los cuales le permiten desplazarse de una manera rápida y sencilla.

Esta aplicación se ha tratado de hacerla lo más amena e interactiva posible, para cumplir con el objetivo de informar a los clientes ya que las nuevas tendencias de medios digitales están encaminadas a presentar información clara y detallada de lo que están publicando.

El que las aplicaciones cuenten con un contenido específico de información las hace sin duda alguno más interesante y que estas sean de gran utilidad.

El contenido y el manejo de navegación se lo puede modificar a medida que se valla actualizando la información y según las exigencias que presente el cliente.

### **5.07.08 Servicios**

Para dar un excelente servicio del producto que se está informando hemos tomado en cuenta herramientas como las redes sociales como Facebook y Twitter.

Estas herramientas que en la actualidad son muy útiles para realizar diferentes acciones como dar a conocer productos de una empresa y también para realizar diferentes tipos de negocios.

Estos medios digitales nos servirán de mucha ayuda como complemento de la aplicación para dar al cliente mayor información del producto.

### 5.07.09 Imágenes



*Imagen 15: Productos principales Samsonite*



*Imagen 16: Productos principales High Sierra*

PROPUESTA DE DISEÑO Y DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN ANDROID DESCARGABLE PARA BRINDAR INFORMACIÓN DETALLADA DE LOS PRODUCTOS QUE OFRECE LA EMPRESA COMERCIAL EQUIPAGGIO CIA LTDA UBICADA EN EL CENTRO NORTE DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO



*Imagen 17: Productos principales Extreme*

PROPUESTA DE DISEÑO Y DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN ANDROID DESCARGABLE PARA BRINDAR INFORMACIÓN DETALLADA DE LOS PRODUCTOS QUE OFRECE LA EMPRESA COMERCIAL EQUIPAGGIO CIA LTDA UBICADA EN EL CENTRO NORTE DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO

## 5.08 Marketing y Difusión

### 5.08.01 Estrategia Creativa

**Beneficio Emocional:** Acceso a información

**Mensaje Básico:** Accede a información útil de Equipaggio

**Tono:** Indiferente

**Estilo:** Semiformal

**Insight:** Información interactiva

**Eje de campaña:** Acceso a información interactiva y útil de Equipaggio

**Slogan:** Escanea el "CÓDIGO QR" Y accede a la información de nuestros productos

### 5.08.02 Plan de Medios

**Medios Principales:**

Roll Up

**Medio Secundario:**

Flyer

**Medios Auxiliares:**

Facebook, Twitter

### 5.08.03 Estrategia de Difusión

- **Estrategia**

Se elaboraran flyers impresos con enlaces QR que direccionaran a las redes sociales en los que encontraran mayor información.

Se elaborara un roll up con un mensaje de descarga en la tienda Google play

- **Acciones**

Se entregará a los clientes que visiten el local los flyers como ayuda de información de la aplicación.

Se colocará dos roll up en los locales principales con su respectivo mensaje de descarga de la aplicación

## Medios Principales:

### Roll up



The roll up advertisement features a blue background with a pattern of light blue icons representing various services like a magnifying glass, a house, a briefcase, and a mail envelope. At the top, a black banner contains the Equipaggio logo (a stylized 'G' with a briefcase) and the name 'EQUIPAGGIO'. Below this, the text 'Descarga nuestra nueva aplicación en la tienda de:' is followed by the Google Play logo. A central image shows a smartphone displaying the app's interface, which includes a search bar, a grid of product images, and a bottom navigation bar with icons for 'Marcas', 'Salida', and 'Ofertas'. To the left of the smartphone, a list of features is presented: 'Marcas', 'Locales', 'Ofertas', 'Contacto', and 'Productos'. Below the smartphone, a horizontal line separates the text 'Escanea el "CÓDIGO QR" Y accede a la información de nuestros productos.' from the social media section. This section includes two QR codes: one for the app (labeled 'Equipaggioapp') and one for the Twitter account (labeled '@Equipaggioapp'), each accompanied by its respective social media icon. At the bottom, a black banner displays the website 'www.equipaggio.com'.

Imagen 18: Roll up

## Medios Secundarios Flyers



The flyer features a blue background with a white wave at the bottom. At the top center is the Equipaggio logo, a stylized 'G' inside a briefcase, with the word 'EQUIPAGGIO' below it. Below the logo, the text reads 'Descarga nuestra nueva aplicación en la tienda de:' followed by the Google Play logo. To the left of the smartphone is a list of app features: 'LOCALES', 'MARCAS', 'OFERTAS', 'MALETAS', and 'CONTACTOS'. On the right is a smartphone displaying the app's interface, which includes a search bar, a list of items, and a bottom navigation bar with three icons. Below the smartphone, the text says 'Escanea el "CÓDIGO QR" Y accede a la información de nuestros productos.' At the bottom, there are two QR codes: one for Facebook with the handle 'Equipaggioapp' and one for Twitter with the handle '@Equipaggioapp'. The website 'www.equipaggio.com' is displayed at the very bottom.

**EQUIPAGGIO**

Descarga nuestra nueva aplicación  
en la tienda de:

ANDROID APP ON  
Google play

- LOCALES
- MARCAS
- OFERTAS
- MALETAS
- CONTACTOS

Escanea el "CÓDIGO QR" Y accede  
a la información de nuestros productos.

Equipaggioapp

@Equipaggioapp

www.equipaggio.com

Imagen 19: Flyer informativo

## CAPÍTULO VI

### ASPECTOS ADMINISTRATIVO

#### 6.01 Recursos

##### 6.01.01 Recursos técnicos

##### Hardware

El computador en el que realizamos todo nuestro diseño y la interfaz de la aplicación contó con características aptas para el desarrollo del mismo las cuales detallamos a continuación.

- Procesador Intel Core i5
- Disco duro de 500 GB
- Teclado, Mouse, Batería de carga
- Flash memory Kingston 16 GB

##### Software

- Adobe Flash CS6
- Adobe Dreamweaver
- Adobe Ilustrador CS6
- Adobe Photoshop CS6
- ActionScript 3.0
- Word office 2013

### **6.01.02 Recursos Humanos**

#### **Investigador**

- Diseño
- Maquetación
- Animación
- Elaboración
- Desarrollo
- Recolección de información

#### **Empresa**

- Ing. Pamela Torres (Proporcionó la información para el desarrollo del proyecto).

### **6.01.03 Recursos Económicos**

Para la realización del proyecto todos los recursos económicos corrieron por cuenta propia del investigador Emiro Bravo.

## 6.02 Presupuesto

### 6.02.01 Gastos Operativos

Tabla 9: Gastos Operativos

Cantidad	Detalle	V.Unt	V.Total	Financiamiento
Varios	Impresiones/Copias	0.10	30.00	Propio
2	Anillado	8.00	16.00	Propio
3	Empastado	30.00	90.00	Propio
Meses	Internet	24.00	96.00	Propio
Varios	Suministros de Oficina	10.00	200.00	Propio
Varios	Servicios Básicos	60.00	180.00	Propio
Varios	Alimentos	2.50	200.00	Propio
VALOR TOTAL			812.00	

### 6.02.02 Aplicación del proyecto

Tabla 10: Aplicación del Proyecto

Cantidad	Detalle	Valor Unitario	Valor Total	Financiamiento
1	Tienda Google Play	30.00	30.00	Propio
1	Roll Up	45.00	90.00	Propio
100	Flyers	0.15	15.00	Propio
Subtotal			135.00	
Imprevistos			10%(13.50)	
VALOR TOTAL			148.50	

### 6.02.03 Cronograma

Tabla 11: Cronograma

No	Actividad	Responsable	Tiempo					Resultados Esperados
			Mes	Semana				
				1	2	3	4	
1	Aprobación del tema del proyecto	Dirección de escuela	Sep.				X	Dar visto bueno para iniciar el proyecto
2	<b>Capítulo I</b> Antecedentes	Autor	Oct.		X	X		Definimos el Problema, Matriz3 T
3	<b>Capítulo II</b> Análisis de involucrados	Autor	Nov.	X				Realizamos análisis, mapeo, matriz de análisis
4	<b>Capítulo III</b> Elaboración de problemas y objetivos de la propuesta	Autor	Nov.		X	X		Analizamos problema central y árbol de objetivos
5	<b>Capítulo IV</b> Análisis de alternativas	Autor	Dic.	X	X	X	X	Realizamos el análisis de alternativas, tamaño del proyecto, análisis ambiental, estrategias, medios de verificación, supuesto y concluimos con la matriz del marco lógico.
			Ene.	X	X	X	X	
6	<b>Capítulo V</b> Elaborar la propuesta, con el tema escogido, recolección de información, edición de imágenes	Autor	Feb.	X	X	X	X	Redactar la metodología, descripción de la herramienta, se realizó encuestas, entrevistas análisis de observación, planificación para todo el desarrollo de la interfaz, el marketing y difusión.
			Mar.	X	X	X	X	
7	<b>Capítulo VI</b> Desarrollar los aspectos administrativos	Autor	Abril	X	X			Plasmar los aspectos administrativos, recursos técnicos, humanos, económicos
8	<b>Capítulo VII</b> Ejecutar las conclusiones en base al árbol de estrategias	Autor	Abril		X	X		Se procederá a sacar conclusiones, recomendaciones y colocar anexos que se han obtenido del proyecto realizado.
9	Primer borrador	Autor	Abril			X		Se presentara el primer borrador para su aprobación final.

PROPUESTA DE DISEÑO Y DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN ANDROID DESCARGABLE PARA BRINDAR INFORMACIÓN DETALLADA DE LOS PRODUCTOS QUE OFRECE LA EMPRESA COMERCIAL EQUIPAGGIO CIA LTDA UBICADA EN EL CENTRO NORTE DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO

---

## CAPÍTULO VII

### Conclusiones y Recomendaciones

#### 7.01 Conclusiones

- Se cumplió con el objetivo de aumentó y la obtención de información ya que la que anteriormente se tenía era escasa
- La aplicación permitió el acceso a la información del producto sin necesidad de estar consultando en diferentes medios.
- El cliente consigue información valiosa para el conocimiento del producto que piensa adquirir ya que la aplicación cuenta con varias opciones de productos.
- Se mejoró la información del producto añadiendo características, tamaños y colores los cuales son fundamentales para los clientes.
- Se logra el incremento de posición de la marca en la mente del consumidor al ver que el producto que ofrece es de primera calidad.
- Se logra un interés en los consumidores al implementar redes sociales, que ayudaran a posicionarse rápidamente en el mercado.
- La aplicación permite tener un pleno conocimiento del producto.
- Se tiene una alta cantidad de información del producto, lo que generara una mayor demanda por parte de los consumidores.
- La interfaz de la aplicación permite que se comuniquen la información de una manera adecuada.



- 
- Se investigó información detallada del producto para tener un excelente desarrollo del proyecto.
  - Se planificó un correcto manejo de información en los medios digitales ya que los medios digitales son pieza clave para la comunicación de productos.
  - Se colocaron características específicas de cada producto dando un mejor servicio al cliente antes de la compra.



## 7.02 Recomendaciones

- Hacer la actualización de información del producto periódicamente con el fin de mejorar la calidad de la aplicación
- Estar en constante contacto con las redes sociales ya que las redes sociales son un medio de actualización casi permanente y por el cual se genera un tráfico de información constante.
- De forma posible incrementar la cantidad de productos y de información según las temporadas, logrando un beneficio mutuo para la aplicación y la empresa.
- Informar y capacitar al personal administrativo sobre el manejo de la aplicación para que puedan dar información al cliente sobre la aplicación.
- Utilizar imágenes e información de nuevos productos en páginas principales con el fin de que estos tengan una acogida rápida.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS NETGRÁFICA

AMBROSE – HARRIS, Bases del diseño (Colección), Parramón, 2008.

AMBROSE – HARRIS, Fundamentos del diseño gráfico, Parramón, 2009.

BALDWIN, J. ROBERTS, L., Comunicación visual. De la teoría a la práctica, Parramón, 2007.

COOPER, J.C., Diccionario de símbolos, Gustavo Gili, 2007.

LABUDOVIC, A. VUKUSIC, N., El todo-en-uno del diseñador gráfico. Secretos y directrices para una buena práctica profesional, Promopress, 2009

RUSSEL, Edward, Fundamentos de marketing, índex Book, 2010.

SAMARA, Timothy, Los elementos del diseño. Manual de estilo para diseñadores gráficos, Gustavo Gili, 2008

TUNGATE, Mark, El universo publicitario. Una historia global de la Publicidad, Gustavo Gili, 2007.

Estévez, E. (9 de Marzo de 2016). *POBLACION E INDICADORES DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO*. Obtenido de <http://sthv.quito.gob.ec/images/indicadores/parroquia/Demografia.htm>

Acosta. (2010). La comunicación, un derecho necesario para el Buen Vivir. 109.

app, l. (15 de 05 de 2012). *WordPress.com*. Obtenido de <https://leapp.wordpress.com/2012/04/30/historia-de-las-aplicaciones-moviles/>

fernandez, E. f. (30 de Abril de 2014). *Preszi.com*. Obtenido de <https://prezi.com/8hbwklfyz2nq/estudio-de-impacto-ambiental-importancia-y-aplicaciones/>

HARRIS, A. (2009). *Fundamentos del diseño grafico* . parramon.

INEC. (2010). *Hábitat y Vivienda*. Obtenido de <http://www.ecuadorencifras.gob.ec/censo-de-poblacion-y-vivienda/>

makertan. (2013). *laprestampa.wordpress.com*. Obtenido de <https://laprestampa.wordpress.com/2013/12/11/caracteristicas-palo-seco/>

Netquest. (Febrero de 2016). *Netquest.com*. Obtenido de <http://www.netquest.com/es/panel/calculadora-muestras/calculadoras-estadisticas.html>

Ramirez, U. R. (05 de Junio de 2015). *Platzi Blog*. Obtenido de <https://platzi.com/blog/futuro-desarrollo-movil/>

Software, C. ©. (2016). *help.adobe.com*. Obtenido de [http://help.adobe.com/es\\_ES/ActionScript/3.0\\_ProgrammingAS3/WS5b3ccc516d4fbf351e63e3d118a9b90204-7ec7.html](http://help.adobe.com/es_ES/ActionScript/3.0_ProgrammingAS3/WS5b3ccc516d4fbf351e63e3d118a9b90204-7ec7.html)

umma, A. (2013). *www.agenciaumma.com*. Obtenido de <http://www.agenciaumma.com/la-importancia-de-las-aplicaciones-web/>

## ANEXOS

### Encuesta

El objetivo de la siguiente encuesta es para medir el nivel de aceptación y de interés que tienen los clientes por la aplicación informativa de los productos que ofrece la empresa COMERCIAL EQUIPAGGIO CIA. LTDA.

- 1.- ¿Cree usted que con la realización de la aplicación se obtendrá la información del producto completa?
- 2.- ¿La aplicación es necesaria para acceder a la información del producto?
- 3.- ¿Cree usted que la aplicación logrará informar de manera adecuada?
- 4.- ¿Cree que la aplicación comunicara de manera correcta la información de los productos?
- 5.- ¿Le agradecería la idea de que se coloque información detallada del producto?
- 6.- ¿Le gustaría que la aplicación sea fácil de manejar?
- 7.- ¿Le gustaría que la aplicación tenga un diseño llamativo?
- 8.- ¿Cree que la aplicación ayudara a fortalecer la marca y sus productos?
- 9.- ¿Está de acuerdo en se incluyan imágenes y texto para detallar mejor al producto?

Si tiene algún comentario o sugerencia sea tan amable de escribirlo aquí.

---

---

¡Gracias por su tiempo y esperamos contar con su opinión en otra ocasión!

## **Entrevista**

El objetivo de esta entrevista a usted Sr(a) experto del producto nos servirá de valiosa ayuda para desarrollar este proyecto el cual tiene como fin informar de los productos que ofrece la empresa COMERCIAL EQUIPAGGIO CIA. LTDA.

**NOMBRE:**

**EDAD:**

**CARGO:**

**¿Puede la aplicación darle un pleno conocimiento del producto?**

---

**¿Por qué la aplicación generara mayor aceptación del producto?**

---

**¿Cuál sería la ventaja de contar con esta aplicación?**

---

**¿Qué beneficios traería la aplicación a la empresa?**

---

Si tiene algún comentario o sugerencia para mejorar nuestra aplicación informativa sea tan amable de escribirlo aquí.

---

---

**¡Gracias por su tiempo y esperamos contar con su opinión en otra ocasión!**

## Resultado de Urkund



### Urkund Analysis Result

**Analysed Document:** TESIS EMIRO BRAVO.pdf (D19663707)  
**Submitted:** 2016-05-02 09:37:00  
**Submitted By:** bravoemiro24@gmail.com  
**Significance:** 3 %

**Sources included in the report:**

cap1\_2\_3\_4\_5\_6\_7 (1).pdf (D19612696)  
proyecto1dedicatoria.pdf (D15702384)  
<http://www.ministeriointerior.gob.ec/wp-content/plugins/download-monitor/download.php?id=924&force=0>  
[http://www.indiansnacks.in/flotacion/n\\_13022.html](http://www.indiansnacks.in/flotacion/n_13022.html)  
<http://ceslava.com/blog/69-libros-de-diseo-bibliografa/>  
<https://leapp.wordpress.com/2012/04/30/historia-de-las-aplicaciones-moviles/>  
<https://prezi.com/8hbwkifyz2nq/estudio-de-impacto-ambiental-importancia-y->  
<https://laprestampa.wordpress.com/2013/12/11/caracteristicas-palo-seco/>  
<https://platzi.com/blog/futuro-desarrollo-movil/>  
<http://www.agenciaumma.com/la-importancia-de-las-aplicaciones-web/>

**Instances where selected sources appear:**

16