



UNIVERSIDAD  
Privada  
DR. RAFAEL BELLOSO CHACÍN

---

# Capítulo I

## DEFINICIÓN

## **CAPÍTULO I**

### **DEFINICIÓN**

#### **1. DESCRIPCIÓN SITUACIÓN OBJETO DE ESTUDIO**

Según Echeverría, R. (11/10/2012) Las aplicaciones móviles tanto como el contenido digital que generan representan un potencial extenso dentro de la cadena de valor de telecomunicaciones, debido al creciente tráfico de Internet e inversiones en redes que realiza un operador, quienes verdaderamente se están beneficiando de los ingresos por publicidad en línea y aplicaciones son los desarrolladores de contenido. El aumento de ventas del mercado de aplicaciones móviles está teniendo un crecimiento asombroso en sus distintas plataformas: iOS, Android o Windows Phone.

Aproximadamente desde el año 2012 el desarrollo de aplicaciones móviles es un negocio totalmente activo y novedoso, ya que beneficia al mercado en su totalidad, siendo un excelente canal de comunicación entre la empresa y el cliente, facilitando así su promoción y marketing.

Debido a esta novedad, las aplicaciones móviles se han vuelto imprescindibles ya que las empresas las toman como canales de ventas, siendo así más prácticos con los clientes y facilitándoles el acceso a cualquier tipo de información o servicio de manera rápida y sencilla.

Rodríguez, L. (2014) señala que cada Smartphone cuenta con un promedio de 41 aplicaciones de distintas marcas, y empresas de

desarrollo a nivel mundial. El 61% de los usuarios de smartphone que poseen aplicaciones móviles ofrecen una mejor referencia a una empresa cuando brindan una "buena experiencia móvil".

Siguiendo con la idea de Rodríguez, L. (2014) En Venezuela existe una variedad de empresas que benefician las inversiones en recursos tecnológicos y humanos para entrar al negocio de desarrollo de aplicaciones móviles, pero de acuerdo a CONATEL, aunque sea algo complejo cuantificar la cifra que genera el mercado de aplicaciones en Venezuela, se puede decir que en el primer semestre del año 2014 los ingresos que recibieron algunas empresas fueron de 19,000.00 millones aproximadamente, aumentando un 35% más que el año anterior.

Siendo Venezuela uno de los peores países para hacer negocios según Doing Business (2014) <http://espanol.doingbusiness.org/> no lo es si de desarrollo de aplicaciones móviles se trata, ya que para esto sólo se necesita una computadora y alguien que sepa de programación de software.

Partiendo de la necesidad de tener un medio de comunicación que representara a la sociedad marabina y su enérgico estilo de vida, se creó en el año 2000 la revista "Tendencia". En ella se encontró una ventana que se encarga de estampar en sus páginas con orgullo, calidad y dedicación los temas de interés para la región, dejando un espacio para transmitir el vigoroso estilo de vida marabino, plasmando con compromiso, entusiasmo y lucidez en cada artículo publicado, y cuidando la diagramación de sus páginas en cada edición.

Hace ya 15 años desde su primera publicación, y contando con 76

ediciones en su repertorio, la revista “Tendencia” sigue cumpliendo con el reto de representar a Maracaibo.

Lo que se plantea a continuación, es el diseño de una plataforma móvil para la revista “Tendencia” que impulse el desarrollo de ésta, y llegue a más usuarios, por medio de una aplicación a través de una suscripción, que genere contenido multimedia y exponga las ediciones de la revista, para de esta manera llegar a más personas, y mantener conectados a usuarios que se encuentren fuera del país, y quieran seguir en contacto con la cultura marabina.

## **2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **2.1. OBJETIVO GENERAL**

Diseñar la propuesta de una plataforma móvil para la revista “Tendencia” orientado hacia un público juvenil.

### **2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Recopilar información sobre la Revista "Tendencia" para mantener la relación entre el concepto de la revista y el diseño tecnológico de la aplicación.

Determinar los elementos técnicos e interactivos que deben estar presentes en una plataforma móvil orientada a la revista “Tendencia”.

Establecer un concepto gráfico que defina a la revista “Tendencia” Maracaibo desde un dispositivo móvil.

Diagramar la estructura acorde con el concepto estético y funcional de la revista “Tendencia”.

Desarrollar el diseño digital de una plataforma móvil para la Revista "Tendencia"

### **3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

Desde el punto de vista teórico, la siguiente investigación ofrece conocimientos actualizados en cuanto a la elaboración de plataformas móviles, los cuales serán sustentados mediante autores reconocidos quienes son destacados en dicha área, y dándole un valor agregado a futuros investigadores y proyectos relacionados con el desarrollo de aplicaciones móviles.

Con respecto al aporte metodológico, la siguiente investigación servirá como referencia, ofreciendo técnicas, métodos y conocimientos de importancia en el tema de diseño de aplicaciones.

En el aspecto práctico, se desea ser un facilitador entre la comunicación del público en general o aquellos que estén interesados en la temática que ofrece la revista "Tendencia" mediante la creación de una interfaz móvil en la cual se muestre un portafolio de lo que ofrece la revista.

Por otro lado, en el ámbito social, todo trabajo de investigación, debe servir como base para afrontar o resolver un problema. Por ello, la visión de este proyecto primordialmente es llegar a mayor cantidad de personas, no solo a través de un medio físico, sino también virtual.

#### 4. DELIMITACIÓN

Este trabajo especial de grado se encuentra delimitado en la ciudad de Maracaibo Edo. Zulia, Venezuela y será realizado en la, Escuela de Diseño Gráfico, Facultad de Ciencias de la Informática de la Universidad Privada Dr. Rafael Bellosó Chacín, dentro del período académico 2015-2016, y se basará en el “Diseño de una Plataforma Móvil para la Revista Tendencia”, la cual está dirigida hacia un público juvenil para promover la comercialización de la revista "Tendencia" desde dispositivos móviles, **integrándose al Plan de la Patria 2013-2019 en su estratégico 4.1.9. Concerniente al objetivo general 4.1.9.3, en el cual se fomenta las redes de cadenas informativas y comunicativas a la región, así como redes de medios editoriales.**