

INSTITUTO TECNOLÓGICO Y DE ESTUDIOS SUPERIORES DE OCCIDENTE

Departamento de electrónica, sistemas e informática

Desarrollo tecnológico y generación de riqueza sustentable

PROYECTO DE APLICACIÓN PROFESIONAL (PAP)

Programa de Ciudades Inteligentes



ITESO

Universidad Jesuita
de Guadalajara

4L05 PAP VIDA DIGITAL

Bosque ITESO, aplicación móvil de paisajismo del ITESO

PRESENTAN

Programas educativos y Estudiantes

Lic. Diseño, Alejandra Ceja Arellano

Lic. Diseño, Susana Elizabeth Velázquez Fabián

Profesor PAP: Mtro. Luis Eduardo Pérez Bernal

Tlaquepaque, Jalisco, mayo de 2017

ÍNDICE

Contenido

REPORTE PAP	2
Presentación Institucional de los Proyectos de Aplicación Profesional	2
Resumen	2
1. Introducción	3
1.1. Objetivos	3
1.2. Justificación.....	3
1.3 Antecedentes	3
1.4. Contexto.....	4
2. Desarrollo	6
2.1. Sustento teórico y metodológico	6
2.2. Planeación y seguimiento del proyecto	20
3. Resultados del trabajo profesional.....	28
4. Reflexiones del alumno o alumnos sobre sus aprendizajes, las implicaciones éticas y los aportes sociales del proyecto	29
5. Conclusiones	32
6. Bibliografía.....	33
Anexos (en caso de ser necesarios).....	34

REPORTE PAP

Presentación Institucional de los Proyectos de Aplicación Profesional

Los Proyectos de Aplicación Profesional (PAP) son una modalidad educativa del ITESO en la que el estudiante aplica sus saberes y competencias socio-profesionales para el desarrollo de un proyecto que plantea soluciones a problemas de entornos reales. Su espíritu está dirigido para que el estudiante ejerza su profesión mediante una perspectiva ética y socialmente responsable.

A través de las actividades realizadas en el PAP, se acreditan el servicio social y la opción terminal. Así, en este reporte se documentan las actividades que tuvieron lugar durante el desarrollo del proyecto, sus incidencias en el entorno, y las reflexiones y aprendizajes profesionales que el estudiante desarrolló en el transcurso de su labor.

Resumen

En este documento se pretende presentar la propuesta de solución que se dio de la página jardines.iteso.mx a bosque.iteso.mx. El objetivo de este trabajo fue diseñar una página web que le dé al usuario una experiencia de nostalgia al recordar el ITESO como un bosque, que se sientan identificados con cada uno de sus espacios, también surgió la necesidad de diseñar una aplicación móvil del paisajismo del ITESO para que los alumnos y personas externas pudieran identificar las diferentes áreas de paisajismo que se tiene.

INTRODUCCION I.

1.1. Objetivos

El objetivo del proyecto es la transición del libro conmemorativo de los 60 años del ITESO con el portal bosque ITESO, y la diseño de una aplicación móvil de paisajismo del campus donde se pueda admirar la belleza de la naturaleza que conforma al ITESO. Utilizamos los siguientes pasos;

- localizar la problemática
- lluvia de ideas de diferentes soluciones
- Resultados de la lluvia de idea
- Producto final

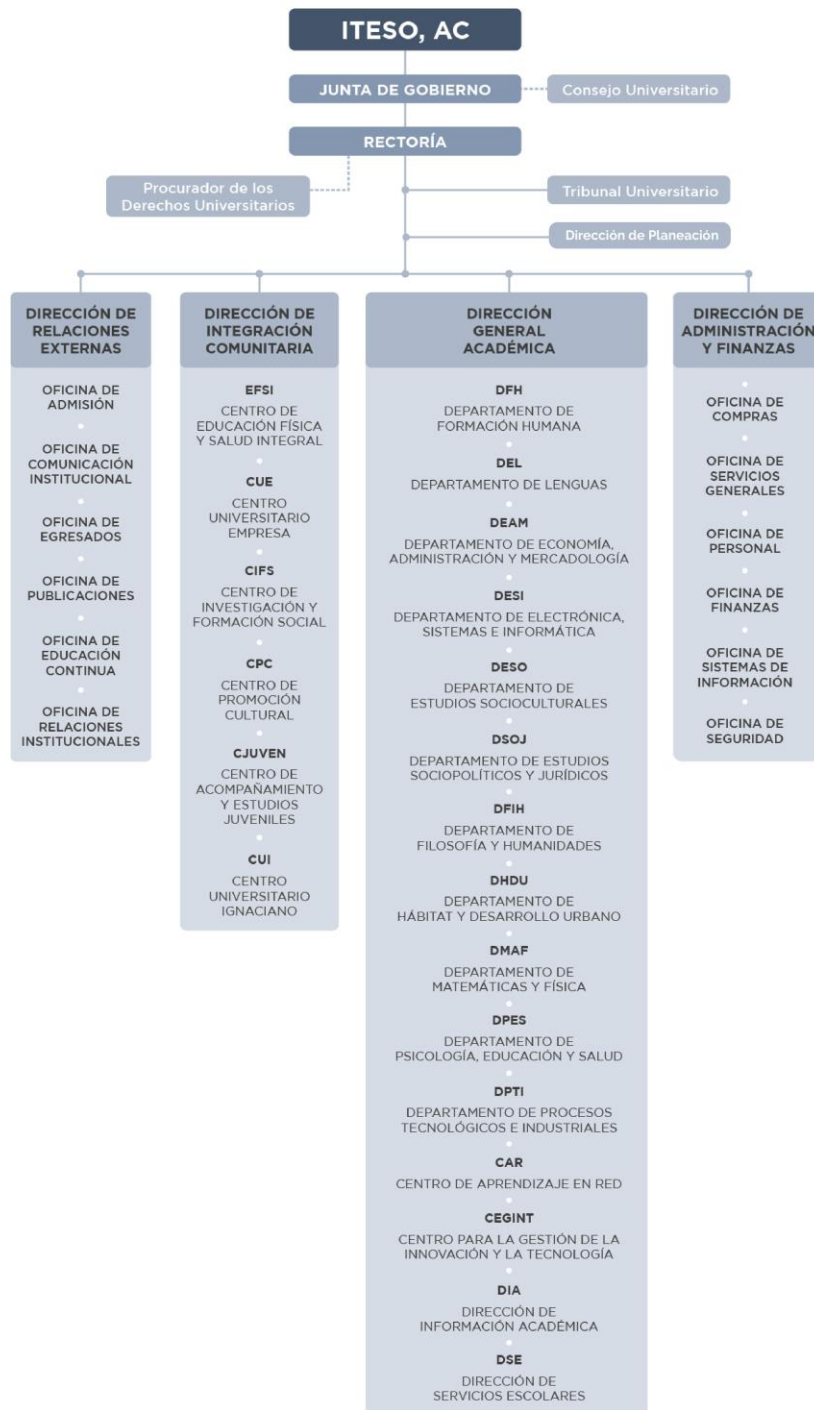
1.2. Justificación

El ITESO es una pequeña comunidad de estudiantes y es importante que los estudiantes, egresados y personas externas puedan conocer la biodiversidad de especies, así como la calidad del aire que obtenemos del bosque ITESO. Este proyecto beneficia a la comunidad de ITESO y a personas externas para que conozcan las características que tiene el bosque ITESO.

1.3 Antecedentes

La problemática surge cuando comenzó la transición de Jardines ITESO a Bosque ITESO, se percató de la decadencia de diseño en el portal y surgió la necesidad de elaborar una propuesta que resaltara a las especies, jardines y zonas con paisajismo dentro del campus, este diseño también debía ser similar al libro conmemorativo de los 60 años de la institución y es así como surge también la necesidad de realizar una aplicación sobre el paisajismo que se vive en el ITESO, dando a conocer las especies y los elementos que conforman el paisajismo.

1.4. Contexto



El campus de ITESO es el más sustentable entre todas las universidades de Jalisco, y se encuentra en el 4to lugar nacional según el ranking internacional 2016 “Green Metrics” realizado por Universitas Indonesia. El departamento de comunicación comenzó la transición de la página Jardines ITESO a Bosques ITESO, el PAP programa de ciudades inteligentes decidió participar en el diseño de la plataforma desglosándose en los dos siguientes productos.

Bosque ITESO

El portal jardines ITESO tiene oportunidad de mejora en el diseño, en él se pueden encontrar diferentes categorías como las diferentes especies de árboles, mapa para localizar los jardines, galerías de jardines y áreas de paisajismo. Mediante el proyecto se pretende generar una transición del portal jardines ITESO al portal bosque ITESO, rediseñándolo para que sea un portal atractivo al usuario, y utilizando los criterios del libro conmemorativo de los 60 años del ITESO.

Aplicación móvil paisajismo

Diseñar una aplicación móvil para dar a conocer los espacios verdes y el paisajismo del ITESO, como antecedente de tal se presenta el libro conmemorativos de los 60 años de la institución.

DESARROLLO II.

2.1. Sustento teórico y metodológico

Diseño UI/UX

Previo a la implementación es necesario tener totalmente definido el diseño estructural de la aplicación y su comportamiento. Para ello se utilizan programas de diseño de aplicaciones móviles como el Adobe Ilustrador o Photoshop y luego prototipados como Invision que mostrarán el aspecto y la usabilidad de la aplicación.

El diseño consiste tanto en la confección del aspecto y usabilidad como en la correcta aplicación de las guías de diseño de Apple y las guías de diseño de aplicaciones de Android, además de la correcta adaptación a todas las densidades de pantallas (por ejemplo Android tiene MDPI(160 DPI), HDPI(240 DPI), XHDPI(320 DPI), XXHDPI(480 DPI), XXHDPI (640 DPI) y su tratamiento para que sean aptas para la programación.

El diseño de aplicaciones móviles es una de las fases más importantes pues nada tiene que ver con el diseño para programas de escritorio Windows o incluso diseños web y es lo que lo hace especialmente interesante pues se ha de hacer específico para cada aplicación ya que cada una de estas tiene un propósito diferente.

Desarrollo

Es la programación del proyecto. Esta fase se hará de acuerdo a la tecnología que se haya decidido emplear para cada plataforma de programación y los entornos de desarrollo empleados serán acordes con ello (Android Studio, Xcode, Visual Studio...); se pueden desarrollar aplicaciones nativas o híbridas , y llevará mayor esfuerzo de trabajo en función de lo anterior. Esto es lógico ya que si se decide desarrollar una aplicación nativa y además que sea para múltiples plataformas (Android e iOS) se necesitarán ingenieros especialistas en cada una de estas áreas, pues Android se programa en Java e iOS en SWIFT 3 Si el proyecto

además requiere de backend, un gestor de contenidos y página web se necesitarán ingenieros con conocimientos en PHP o Java, SQL y HTML5. A la vista de lo anterior el equipo de desarrollo, de una aplicación, por muy sencilla que sea, puede llegar a estar compuesto por 5 ingenieros informáticos (Android, iOS, Windows iPhone, Backend, Frontend) y un diseñador, además del director del proyecto que coordine a todos ellos. De ahí que el coste de una aplicación sea totalmente dependiente de la tecnología que empleemos en el desarrollo y de la complejidad del proyecto en sí.

Prueba de aplicaciones

Una vez desarrollada la aplicación es necesario hacer una prueba profunda de todas las partes del mismo. La prueba se puede dividir en: - Prueba funcional: para asegurar que la aplicación trabaja como debería y sigue todos los flujos debidos. -Prueba de rendimiento: para comprobar que el comportamiento de la aplicación bajo ciertas condiciones (múltiples peticiones de acceso simultáneas, poca cobertura, poca batería...) es el correcto. -Comprobaciones de fugas de memoria, cruciales en móviles pues los recursos son mucho más limitados que en programas para computadoras de escritorio. Para esta tarea se utilizan habitualmente programas automatizadores de tareas y programas que reportan el código de error, además de la prueba de manual intensivo.

Implantación y distribución

A la finalización del desarrollo la aplicación será apta para darse a conocer y comercializarse y el último paso será subirlo a las tiendas de aplicaciones correspondientes. Para este último paso habrá que firmar digitalmente las aplicaciones con la cuenta de desarrollador, crear certificados para notificaciones push en Apple (si la app lleva esta funcionalidad implementada)compilar el paquete y subirlo a Google Play, App Store, así como preparar el resto de requisitos necesarios tales como

las imágenes, logos, descripciones etc. Requeridos por las tiendas de apps.

Promoción

Uno de los pasos más importantes y que es conveniente hacerlo durante el desarrollo y una vez que está publicada es: la promoción de aplicaciones. La promoción son todas las medidas que van a causar impacto para el lanzamiento de la aplicación y que ayudarán a aumentar la visibilidad y por lo tanto las descargas. Ya que aumentando la visibilidad, aumentas las descargas y las posiciones en los rangos, y ello trae más descargas.

QODE. (15 OCTUBRE DE 2014)

Diseñando apps para móviles

La belleza simple de Android

El diseño en Android está basado en una pulcritud brillante en la composición de la interfaz. Cada gráfico, botón y texto está acompañado por la idea de limpieza visual pero, a la vez, deslumbra con pequeños detalles.

iPhone, en busca de la ligereza visual

Dejando atrás el estilo que lo marcó hasta su versión 6, iOS defiende actualmente una ideología compartida también con otros sistemas operativos: despojarse de elementos innecesarios, privilegiando el contenido sobre el contenedor.

Íconos y pantalla inicial

Dicen que la primera impresión es la que cuenta. En el mundo de las aplicaciones esa primera impresión está limitada a dos componentes visuales: el ícono de lanzamiento y la pantalla inicial —también llamada splash screen— que se mostrará muchas veces al abrir la aplicación.

Íconos interiores

Los íconos interiores tienen un papel menos estelar y más funcional que los de lanzamiento, el ícono resume visualmente algo que en forma de texto sería muy extenso o complejo de entender, los íconos tienen que transmitir por sí solos la acción que ejecutan y esto depende del contexto.

Grilla o retícula de construcción

La grilla o retícula —grid en inglés— es la estructura invisible sobre la cual se apoyan todos los elementos visuales. Su función es la de separar cada uno de los componentes de la interfaz en un espacio ordenado, organizando los sitios que quedarán en blanco y aquellos que contendrán formas. Una retícula bien definida se transforma en una ayuda al diseño que, generando orden y simplicidad, mejora la usabilidad de la app.

Android

En Android, el módulo base es de 48dp que equivale aproximadamente a nueve milímetros, tamaño mínimo recomendado para elementos interactivos.

iPhone

Los diseños para iPhone también se basan en una retícula, solo que en este caso el tamaño del módulo base es de 44px, asegurando que botones y elementos en listas puedan ser pulsados sin problemas.

Tipografía

En Android, el tamaño tipográfico se mide en sp —scaled pixels o píxeles escalados—, una forma de modificar la escala de las fuentes de acuerdo al tamaño de pantalla y a las preferencias definidas por el usuario en su configuración del teléfono. Los tamaños más comunes van desde 12sp hasta 22sp.

El tamaño es variable en iOS, dependiendo de dónde está ubicado el texto. En el caso de la densidad «retina», los títulos principales rondan los 34px y el tamaño en etiquetas dentro de botones importantes es aproximadamente 28px. A partir de allí, va disminuyendo en los diferentes elementos hasta llegar al tamaño más pequeño, cercano a los 14px. Sin

embargo, se recomienda no usar dimensiones inferiores a 20px en los textos de lectura.

Colores reservados

Hay ciertos colores que deben emplearse de forma cuidadosa porque tienen connotaciones que no pueden obviarse. Se llaman justamente «colores reservados» porque su uso debería limitarse especialmente a los nombrados a continuación:

Rojo: Para errores y alertas importantes. Es un color que naturalmente indica peligro y llama la atención para centrarse inmediatamente en lo que está ocurriendo.

Amarillo: Prevención. Señala que la acción que va a realizarse implica la toma de una decisión que ocasiona alguna consecuencia, por lo cual hay que estar alerta.

Verde: Mensajes de éxito y confirmación de que una acción se ha realizado correctamente.

Prueba de usabilidad

A medida que se diseña la aplicación, el equipo necesita comprobar si a los usuarios les resulta fácil de usar y si cumple la finalidad para la que fue pensada originalmente; por eso, hace falta realizar pruebas con ellos.

Estos test de usabilidad se llevan a cabo para obtener retroalimentación de los usuarios, de forma tal que, tras la observación de su comportamiento al usar la aplicación, sea posible corregir y mejorar aspectos de usabilidad.

Las pruebas se efectúan en laboratorios o espacios preparados para tal fin, donde un usuario voluntario realiza tareas concretas, previamente establecidas por un moderador que guía la prueba, mientras un grupo de observadores realiza anotaciones acerca de lo que ve.

Test de los cinco segundos

La primera impresión sobre un diseño aporta mucha información valiosa, principalmente sobre jerarquías de contenidos. El test de los cinco segundos consiste en explicar al usuario una situación concreta e inmediatamente después, enseñar el diseño de la aplicación por solo cinco segundos. A continuación, se pide al participante que diga rápidamente todo lo que recuerda de lo que ha visto.

Las reacciones del usuario luego de este rápido vistazo ayudan a establecer qué cosas le resultan más llamativas para determinar si coinciden con lo que el equipo había pensado inicialmente.

Vittone, J. C.(2017)

Características de una Aplicación exitosa

1. Solucionan una necesidad

Las apps más populares ofrecen soluciones prácticas a necesidades que hace unos años no eran importantes y se ganan la confianza de los usuarios.

2. Son fáciles de usar

Fácil de usar, simplemente hay que desplazar fotos a la izquierda o a la derecha. Este tipo de visión sobre cómo debe funcionar una app es fundamental en el éxito. Por eso casi no hay apps complicadas.

3. Están disponibles en varias plataformas

Las apps con mejores resultados están disponibles para el mayor número de dispositivos posibles.

4. Parten de una idea simple

Las apps ofrecen a creativos y desarrolladores de innovar frente a necesidades antiguas y nuevas de formas en las que los consumidores se enganchen al sentirse parte de una comunidad y obtener diversión.

5. Menos botones de registro, mejor

Los usuarios impacientes buscarán cualquier excusa para arrepentirse de descargar tu aplicación por lo que debes facilitarles hacer el registro.

6. Evita elementos innecesarios

Una buena app está diseñada en base a una serie de propósitos en mente, por lo que cuando añades elementos innecesarios, disminuyes su funcionalidad.

7. Ofrece funcionalidades únicas

Para atraer usuarios leales, debes ofrecer algo que nadie más tiene y al mismo tiempo asegurarte que sea flexible, personalizable e intuitiva.

Oswaldo Olivas (Marzo 10, 2015)

Aplicaciones Sustentables

Realizamos una investigación de aplicaciones sustentables para conocer las características de diseño que están presentando y poder guiarnos para realizar nuestras propuestas de diseño.

- a. *Carbon tracker: para calcular nuestra huella de carbono*



Una aplicación que va a calcular la huella de carbono diaria o semanal. Te recomienda cómo ahorrar energía, cómo puedes tener un comportamiento más sostenible o qué alternativas tienes para disminuir tu gasto, como las alternativas en transporte público.

- b. *iRecycle, pasión por el reciclaje*



Esta aplicación s te enseñará cómo, cuándo y dónde reciclar cada material.

- c. *GoodGuide, la aplicación que te muestra los productos ecológicos*



Incluye una base de datos de 210.000 productos debes introducir lo que necesitas comprar y te indicará con una escala del 0 al 10 el daño ambiental que hace la fabricación de ese producto.

- d. *Seafood Watch, de Monterey Bay Aquarium, para comer marisco de forma responsable*



Esta aplicación te ayudará a saber dónde comer marisco sostenible, tanto en restaurantes como en supermercados.

- e. *Green outlet, ahorrando en la factura de la luz*



Sirve para ahorrar en la factura energética de nuestro hogar o nuestro negocio.

f. *AppliFish:*



Proporciona información para consumir pescado de forma sostenible, con datos de más de 550 especies marinas. Para iOS (el sistema operativo de Apple y sus dispositivos iPhone, iPad o iPod) y Android. Una iniciativa similar es Seafood Watch, aunque solo ofrece información para consumir pescado sostenible en Estados Unidos.

g. *AIRNow:*



la Agencia de Protección Ambiental Estadounidense (EPA) facilita en esta app datos en tiempo real en forma de semáforo (verde, buena calidad; amarillo, moderada; y rojo, mala) de la calidad del aire de la zona en que se encuentra el usuario. Utilizable en Android y iOS. La EPA ofrece en su página web más de 230 apps ambientales de todo tipo.

h. *NoiseWatch*:



Desarrollada por la Agencia Ambiental Europea (EEA), esta aplicación mide la contaminación acústica con el móvil. Registra el ruido en decibelios a través de su micro y lo envía a la web de datos y mapas ambientales de la EPA, "Eye on Earth". Disponible en iOS, Android y Windows Phone (el sistema operativo de Microsoft para teléfonos).

i. *Pollution*:



Ofrece datos sobre diferentes tipos de contaminación de 1.380 ciudades de todo el mundo. También proporciona información sobre las principales normas ambientales sobre calidad del aire. Solo en iOS.

j. *ecoFootprint*:



Esta app, con datos de WWF, cuenta la huella de carbono de sus usuarios. Listo en iOS y Android.

k. *Atlas de Naturaleza:*



Esta app permite visualizar sobre Google Maps y ver en realidad aumentada todos los puntos de interés de la página web Naturatlas.com. Disponible en Android.

l. *Audubon Guides:*



La empresa Audubon, especializada en guías de animales, ofrece sus productos para los dispositivos móviles más comunes.

m. *Fotopedia Wild Friends:*



Una enciclopedia visual sobre "animales salvajes como nunca los habías visto". Solo en iOS.

n. *Project Noah:*



Los usuarios de esta app descubren la naturaleza local y pueden ayudar a este proyecto de investigación para mejorar el conocimiento ambiental. Disponible en iOS y Android.

Fernandez Muerza, Alex (2013)

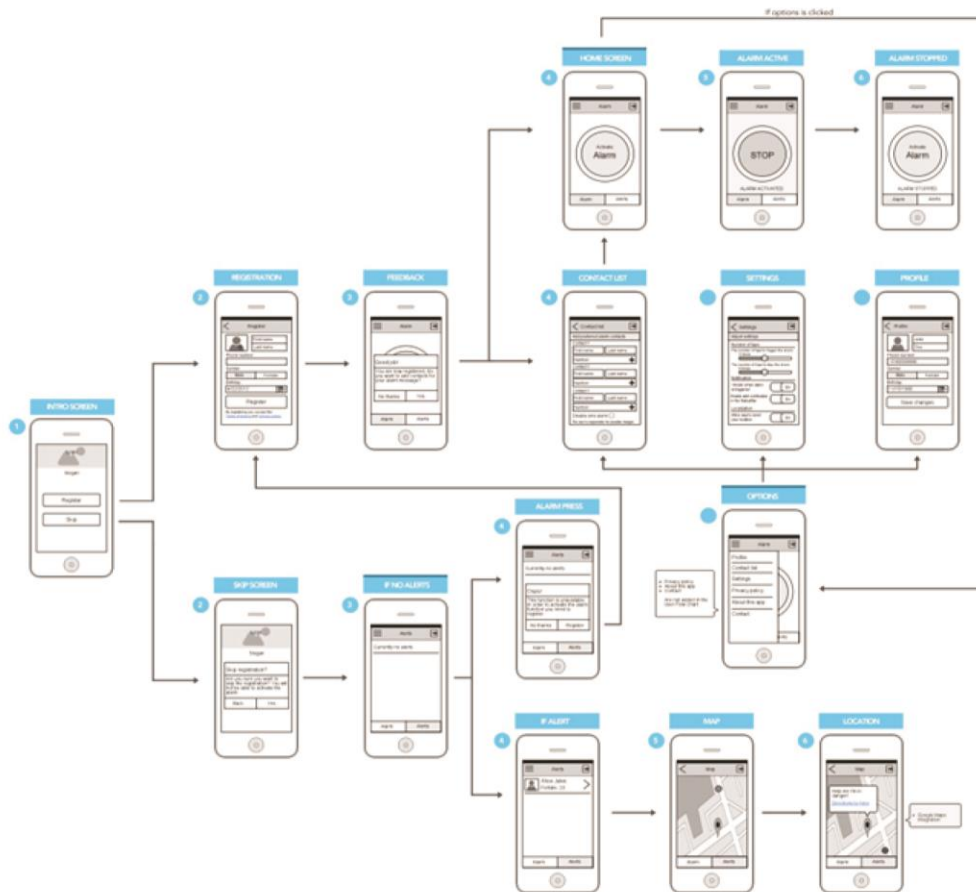
Flujograma de una aplicación

Flujograma

Los flujogramas de aplicaciones funcionan para visualizar las pantallas que una aplicación necesita, además de botones, iconos y funcionalidad.

Tipos

1. Por jerarquía



Este flujograma se representa por jerarquía, comienza con la pantalla de inicio que te lleva a diferentes secciones, se organiza de la función más importante a las menos importantes.

2. Por navegación



En este flujograma se puede distinguir que desde la pantalla inicial se manejan iconos diferentes, los cuales tienen una función que te ayuda a navegar por la aplicación.

2.2. Planeación y seguimiento del proyecto

Etapa 1

Lluvia de ideas

Idea principal

Etapa 2

Hacer una investigación sobre el tema (idea principal) que se hablo

Iniciar benchmarking

Etapa 3

Brief (Requisitos del cliente)

Pensar en posibles nombres para la aplicación

Pensar en los servicios y necesidades en base a la investigación previa

Etapa 4

Flujograma

Bocetaje

Desarrollo (Diseño)

Pruebas de usuario

Cambios

Mockups

Etapa 5

Presentación

Flujo con Mockups

Descripción del proyecto

Bosque ITESO

Bosque ITESO es un portal que pretende dar a conocer los espacios verdes, que son un gran representativo de la universidad, en esta plataforma se clasificaran las 84 especies más representativas del campus, además de especies exóticas, trasladadas y endémicas. Bosque ITESO anteriormente llamado jardines ITESO hace una transición, para dar una mejora al portal. Para crear la transición de las páginas se tomó en cuenta el libro conmemorativo de los 60 años del ITESO, en donde el diseño y el portal van de la mano.

Aplicación móvil paisajismo

Con la aplicación móvil se pretende que personas internas y externas al ITESO conozcan las zonas y jardines en donde se puede apreciar el paisajismo de ITESO, así como conocer las diferentes categorías de paisajismos.

Plan de trabajo

Semana 1 (15 – 21 Enero)	Introducción y presentación
Semana 2 (22 – 28 Enero)	Investigar sobre desarrollo de aplicaciones
Semana 3 (29 - 4	Revisar la investigación

Enero)	Correcciones
Semana 4 (5 –11 febrero)	Brief y moodboards
Semana 5 (12-18 febrero)	Junta informativa acerca de la problemática
Semana 6 (19-25 febrero)	Resolver dudas con Sergio y Ulises
Semana 7 (26-4 febrero)	Inicio de bocetaje (platilla)
Semana 8 (5-11 marzo)	Junta con Sergio acerca de los criterios de evaluación Avanzar el reporte PAP
Semana 9 (12- 18 marzo)	Reporte de fotografías (tomas y lugares) Resumen del reporte PAP (anexos) Presentar la definición del proyecto
Semana 10 (19-25 marzo)	Iniciar el diseño de la plantilla Reporte PAP Junta con Sergio (aprobó la plantilla)
Semana 11 (26-1 marzo)	Junta con Ulises y Jorge
Semana 12 (2-8 abril)	Terminar el diseño de la plantilla
Semana 13 (16-22 abril)	Junta con Madelline para permiso de fotos Tomar fotos de espacios para aplicación paisajismo

Semana 14 (23-29 abril)	Iniciar con el diseño de la aplicación móvil
Semana 15 (30-6 mayo)	Concluir con las presentaciones de los proyectos del portal y la aplicación

Bosque ITESO

Página web	Descripción	Criterios de aceptación
1. Flujograma 1.1 Funcionalidad	El flujograma se utiliza para visualizar las pantallas, en este caso de la página web, que son necesarias además de botones iconos y funcionalidad.	-Ubicar las distribuciones de cada una de las especies en la página.
2. Plantilla de página web 2.1 Menú 2.1.2 Submenú 2.2 Favicon 2.3 Imágenes principales 2.4 Contacto 2.5 Introducción	Es el portal visual de la página web.	-Narrar una historia -Transmitir las emociones que una especie o un espacio dentro del ITESO pueda causar en el usuario -Mapa de especies -Galería
4. Documento de pruebas de usabilidad	Tiene el fin de ver si el portal cumple la finalidad	-Que la aplicación sea fácil de entender para el

<p>4.1 Prueba de usabilidad</p> <p>4.2 Análisis de resultados</p>	<p>para la cual fue pensada originalmente.</p>	<p>usuario.</p>
<p>5. Manual de Identidad</p> <p>5.1 Identidad visual</p> <p>5.1.2 ¿Que es la identidad visual?</p> <p>5.1.3 Importancia</p> <p>5.1.4 ¿Para que un manual de identidad?</p> <p>5.1.5 ¿Cómo usar?</p> <p>5.2 Índice</p> <p>5.3 Medidas</p> <p>5.3.2 Retícula</p> <p>5.3.3 Medidas</p> <p>5.3.4 Tamaños</p> <p>5.4 Colores</p> <p>5.4.1 Pantones, CMYK, RGB</p> <p>5.5 Tipografía</p> <p>5.5.1 Fuente principal</p> <p>5.5.2 Fuente secundaria</p> <p>5.6 Versiones</p> <p>5.6.1 Original</p> <p>5.6.2 Monocromático</p> <p>5.6.3 Blanco y negro</p>	<p>Contiene las normas para ser utilizadas en cualquier medio de una marca.</p>	<p>-Tener todos los temas y subtemas completos.</p> <p>-Fácil de entender para los usuarios.</p>

5.7 Usos incorrectos		
----------------------	--	--

Aplicación móvil paisajismo

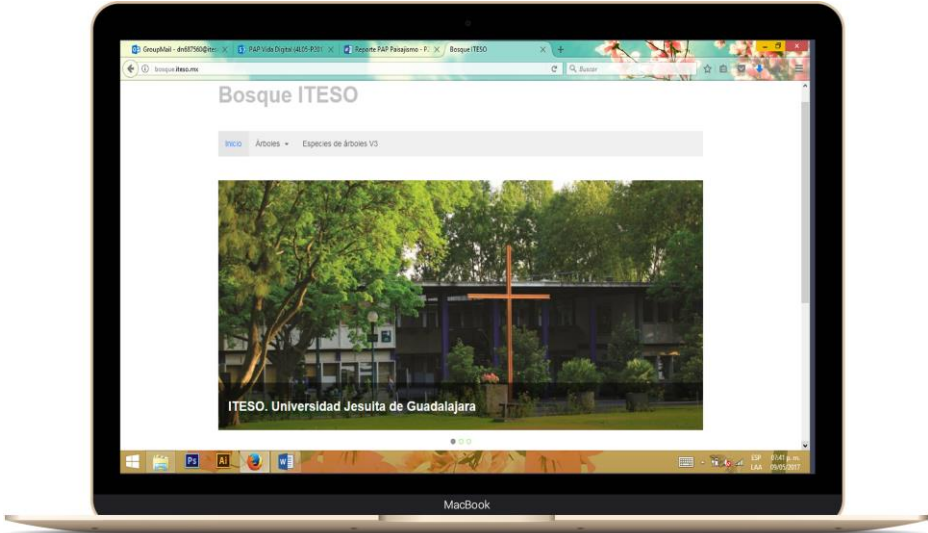
Aplicación Móvil Paisajismo	Descripción	Criterios de aceptación
1. Flujograma 1.1 Funcionalidad	Funciona para visualizar las pantallas, en este caso de la aplicación móvil web, que son necesarias además de botones iconos y funcionalidad.	Ubicar las distribuciones de cada una de las especies en la aplicación.
2. Aplicación móvil 2.1 Menú 2.1.2 Submenú 2.2 Icono 2.3 Imágenes principales 2.4 Contacto 2.5 Introducción	Es la aplicación móvil con la información del paisajismo del ITESO.	Narrar una historia Transmitir sensaciones Mapa de categorías del paisajismo Galería
4. Documento de pruebas de usabilidad	Tiene el fin de ver si la aplicación cumple la	-Que la aplicación sea fácil de entender para el

<p>4.1 Prueba de usabilidad</p> <p>4.2 Análisis de resultados</p>	<p>finalidad para la cual fue pensada originalmente.</p>	<p>usuario.</p>
<p>5. Manual de Identidad</p> <p>5.1 Identidad visual</p> <p>5.1.2 ¿Que es la identidad visual?</p> <p>5.1.3 Importancia</p> <p>5.1.4 ¿Para que un manual de identidad?</p> <p>5.1.5 ¿Cómo usar?</p> <p>5.2 Índice</p> <p>5.3 Medidas</p> <p>5.3.2 Retícula</p> <p>5.3.3 Medidas</p> <p>5.3.4 Tamaños</p> <p>5.4 Colores</p> <p>5.4.1 Pantones, CMYK, RGB</p> <p>5.5 Tipografía</p> <p>5.5.1 Fuente principal</p> <p>5.5.2 Fuente secundaria</p> <p>5.6 Versiones</p> <p>5.6.1 Original</p> <p>5.6.2 Monocromático</p> <p>5.6.3 Blanco y negro</p>	<p>Contiene las normas para ser utilizadas en cualquier medio de una marca.</p>	<p>-Tener todos los temas y subtemas completos.</p> <p>-Fácil de entender para los usuarios.</p>

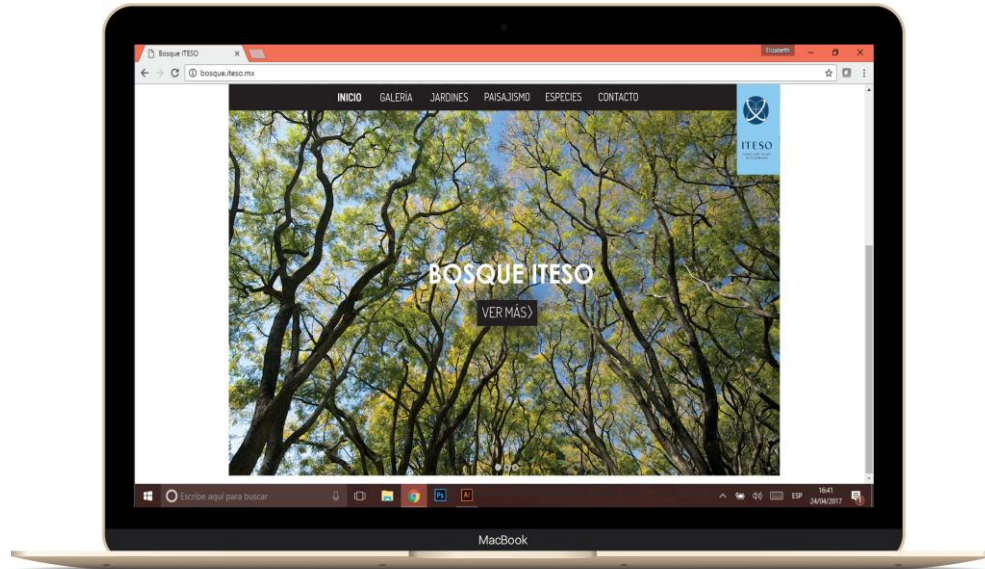
5.7 Usos incorrectos		
----------------------	--	--

Desarrollo de propuesta de mejora

Se modificó todo el diseño de la página bosque ITESO, por lo que se diseñó una página más actual, y novedosa para que los usuarios se interesaran en ella. Se modificó el menú incluyendo; galería, jardines, paisajismo, especies, por medio de la colorimetría se logró obtener una apariencia más fresca que invita al usuario a conocer más sobre la página. (Todos los mockups pueden verse en anexos)



Plantilla vieja



Plantilla actual

3. Resultados del trabajo profesional

Los resultados fueron los siguientes

Diseño de plantilla del portal Bosque ITESO, logramos diseñar una plantilla que fuera amigable al usuario, incorporando las características del libro conmemorativo de los 60 años del ITESO. Logramos implementar todas las especificaciones que se necesitaban en el portal, mediante juntas con los encargados de cada área encontramos la problemática que se tenía en el portal e implementamos distintas soluciones, uno de ellas fue la elegida con la que trabajamos el resto del semestre. Otros de los resultados fueron el diseño de aplicación móvil Paisajismo ITESO, ante la necesidad que se tenía de lograr ubicar los espacios paisajísticos del ITESO, se realizó una propuesta de diseño para la aplicación móvil, tomando en cuenta todos los requerimientos que se pidieron. Mediante pruebas de usabilidad logramos que los usuarios entendieran el flujograma de la aplicación.

4. Reflexiones del alumno o alumnos sobre sus aprendizajes, las implicaciones éticas y los aportes sociales del proyecto

Aprendizajes profesionales

Alejandra Ceja

Uno de los mayores aprendizajes que obtuve del proyecto, fue la importancia del medio ambiente en el ITESO, con la necesidad de diseñar un portal para dar a conocer las especies que se tienen dentro del campus, pude desarrollar mis conocimientos profesionales para la elaboración de plantillas, manuales de identidad, también aprendí a organizar los tiempos de entrega de los productos y contactarme con distintas áreas de mi profesión, para solicitar permisos y obtener los materiales para seguir desarrollando el proyecto.

Susana Velázquez

Mi aprendizaje del PAP fue bastante amplio creo que principalmente logre reforzar mis habilidades en el diseño gráfico y en hacer una investigación para lograr entender el contexto de un proyecto, creo que la competencia que más desarrollé fue hacer contacto con un cliente principalmente porque en diseño nos dejan un proyecto y nosotros lo resolvemos a nuestro criterio pero en el PAP fue un poco más realista porque teníamos que seguir los criterios del cliente y teníamos que desarrollar un proyecto juntos, no solo el diseñador. Otra habilidad fue entender un lenguaje diferente y también tratar de hacer que otros entendieran nuestro lenguaje a pesar de que no fue tan difícil aprendí términos nuevos que no se relacionaban con mi carrera. Creo que uno de los mayores retos fue que no podíamos avanzar en el proyecto sin la aprobación del cliente, entonces teníamos que estar constantemente haciendo citas para ir viendo los avances y conseguir aprobaciones.

Aprendizajes sociales

Por medio de la innovación y la creatividad que hemos adquirido durante nuestra carrera en el ITESO hemos logramos destacar en varias áreas del PAP, ahora somos

capaces de poder dirigir un proyecto, de estar en contacto con diferentes áreas que nos han permitido aprender de cada una de ellas y brindar un servicio que mejora la calidad del campus, los saberes que aplicamos durante el PAP pueden ser aplicados en diferentes instituciones. La aportación social del proyecto fue generada dentro del campus, por medio del proyecto realizado la comunidad del ITESO podrá identificar la gran biodiversidad que tiene el campus, así como los beneficios que tenemos gracias al bosque ITESO.

Aprendizajes éticos

Este proyecto se tomó como proyecto consecutivo al libro conmemorativo de los 60 años del ITESO, lo que fue la página de bosque ITESO y la aplicación de paisajismo fueron proyectos basados en el proyecto del libro conmemorativo pero cada proyecto tuvo un propósito diferente y criterios diferentes, las medidas que tomamos para decidir los elementos que el proyecto llevaría estaban en su mayoría atados a los criterios asignados por el cliente y por consecuencias las decisiones tomadas respecto a los proyectos no fueron tan al azar si no que fueron pensadas en lo que el cliente necesitaba para resolver la problemática principal dando como resultado un producto satisfactorio. Este proyecto se vincula mucho con una experiencia profesional ya que la interacción cliente-proveedor fue muy activa y bastante cercana a la realidad, nos dio una noción de cómo funcionan las cosas y como el proveedor debe estar siempre en contacto con el cliente para saber qué es lo que necesita, en general esta experiencia te da un vistazo a cómo funciona la vida profesional para un diseñador.

Aprendizajes en lo personal

Alejandra Ceja

Con el PAP aprendí a trabajar y colaborar con distintas profesiones a la mía, a dialogar para llegar a acuerdos que beneficien a una comunidad social que es el ITESO, con la experiencia de los involucrados pude mejorar varios aspectos en los que tenía duda para llegar a ser un profesional y poder liderar problemáticas sociales.

Susana Velázquez

En este PAP aprendí a reforzar mis habilidades sociales porque no solo tuve que trabajar en equipo si no que constantemente teníamos que mostrar avances a nuestros clientes y de alguna manera trabajar con ellos, creo que aprendí a saber cuáles eran mis debilidades y cuales mis mejores cualidades al trabajar en equipo y aprendí que la comunicación es vital para poder avanzar en un proyecto donde se incluyen diferentes puntos de vista, además de no solo hablar en lenguaje profesional sino también a saber explicar las funciones del diseño de una manera más amigable a otras personas que no conozcan acerca de ese tema. En general mi mayor aprendizaje fue a saber organizarme y a saber cómo hacer las preguntas correctas para saber qué es lo que quiere el cliente además de formar un criterio personal para saber si lo que necesita y lo que quiere el cliente son ideas compatibles.

5. Conclusiones

Para concluir pudimos cumplir con los objetivos que tuvimos en el PAP, aunque no pudimos trabajar con varias áreas que se pretendían trabajar, logramos resolverlo con especialistas de otras áreas que nos ayudaron a completar los objetivos del PAP, los tiempos de revisiones de nuestro proyecto variaron ya que en ocasiones no se lograba coincidir con tiempos o permiso para continuar con los proyectos, a pesar de eso, por medio de juntas y diálogos logramos obtener los recursos necesarios para concluir con los objetivos previstos del PAP.

6. Bibliografía

Javier Cuello, Jose Vittone. (26 de julio de 2013). Diseñando apps para móviles. Español: José Vittone.

Olivas, Oswaldo. (2015). "5 características de las apps exitosas" [DE disponible en: <https://www.merca20.com/5-caracteristicas-de-las-apps-exitosas/>, consultada el 6 de mayo 2017].

Wang, Jennifer. (2013). "6 lecciones para crear una app exitosa" [DE disponible en: <https://www.entrepreneur.com/article/265943>, consultada el 6 de mayo 2017].

Fernandez Muerza, Alex (2013). "18 aplicaciones para cuidar el medio ambiente" [DE disponible en: http://www.consumer.es/web/es/medio_ambiente/urbano/2013/05/09/216663.php, consultada el 6 de mayo 2017].

Apple. (2017). "Developer" [DE disponible en: <https://developer.apple.com/ios/human-interfaceguidelines/overview/design-principles/>, consultada el 6 de mayo 2017].

Forbes . (2014). "10 claves para desarrollar una aplicación exitosa" [DE disponible en: <https://www.forbes.com.mx/10-claves-para-desarrollar-una-aplicacion-exitosa/#gs.nLlnw34>, consultada el 6 de mayo 2017].

QODE. (2015). "Cómo se diseña una app móvil multiplataforma" [DE disponible en: <http://qode.pro/blog/como-se-disena-una-app-movil-multiplataforma/>, consultada el 6 de mayo 2017].

QODE. (2014). "Pasos para el desarrollo de apps" [DE disponible en: <http://qode.pro/blog/pasos-para-el-desarrollo-de-aplicaciones-moviles/>, consultada el 6 de mayo 2017].

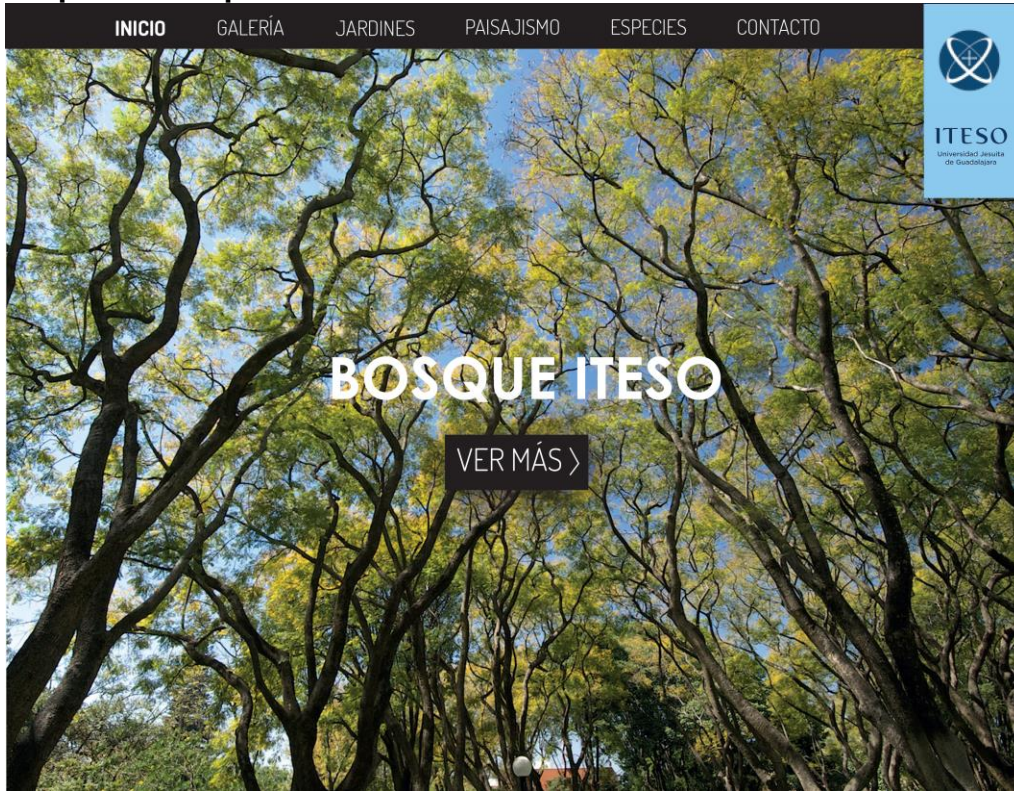
Ramallo, F. (2015). "Consejos para crear una app exitosa, por la líder de google play" [DE disponible en: <http://www.infotechnology.com/mobile/Consejos-para-crear-una-app-exitosa-por-la-lider-de-Google-Play-20150623-0007.html>, consultada el 6 de mayo 2017].

Anexos (en caso de ser necesarios)

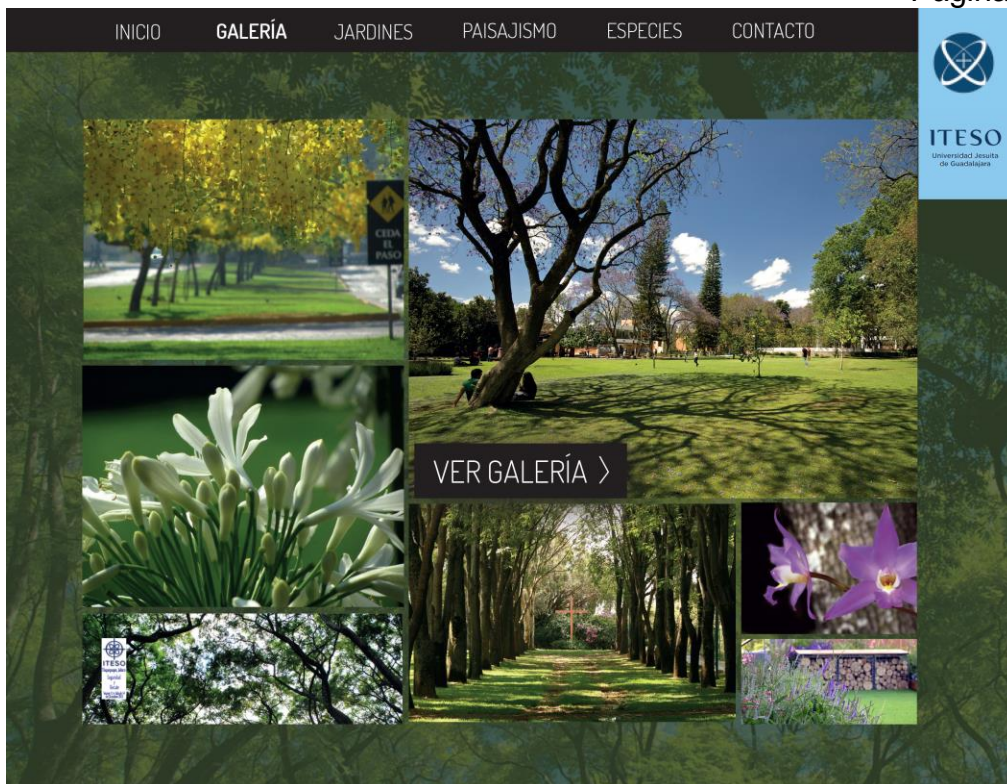
Índice:

1. Plantilla portal bosque ITESO
2. Mockups diseño final
3. Flujograma aplicación paisajismo
4. Escenarios aplicación paisajismo
5. Mockups aplicación paisajismo
6. Reportes de junta

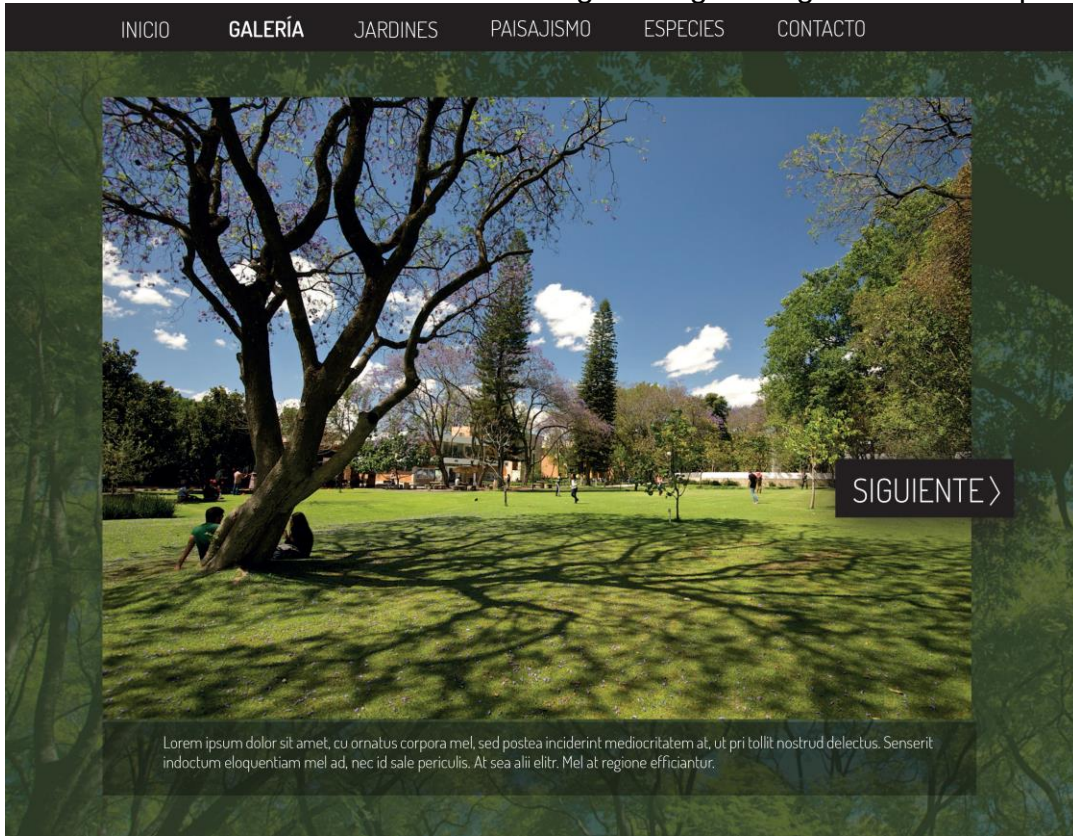
1. Plantilla portal bosque ITESO



Página de inicio



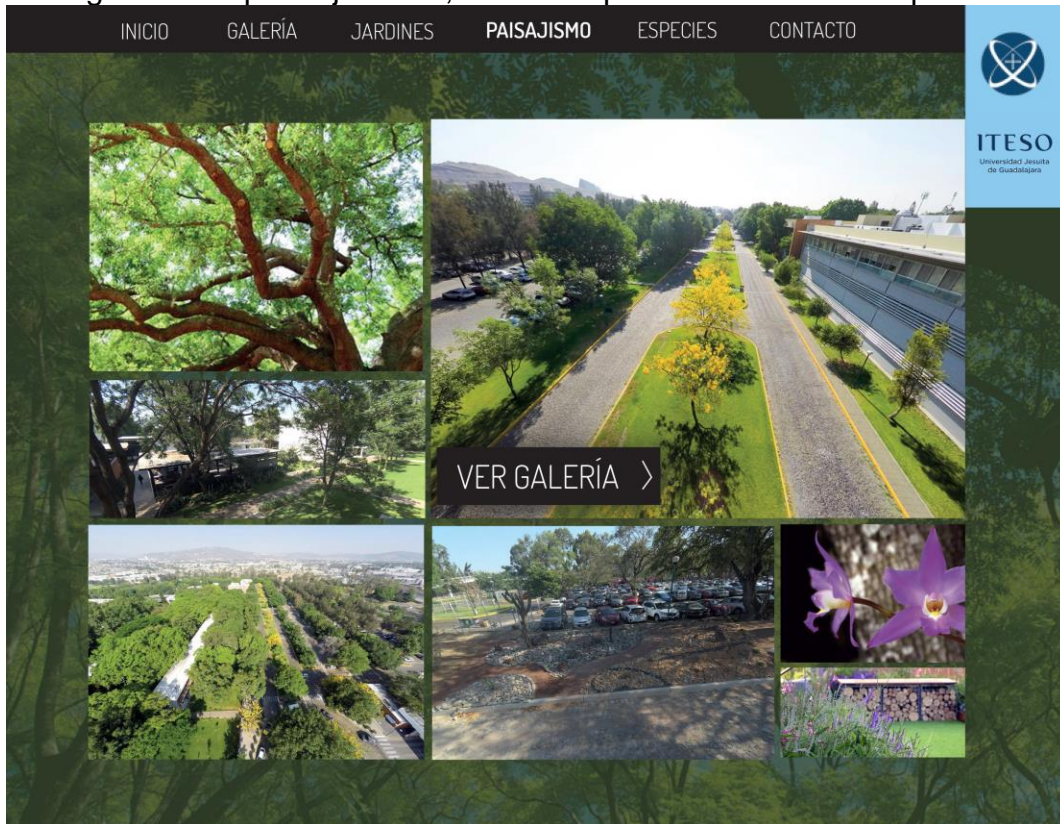
Página de galería general de bosque ITESO



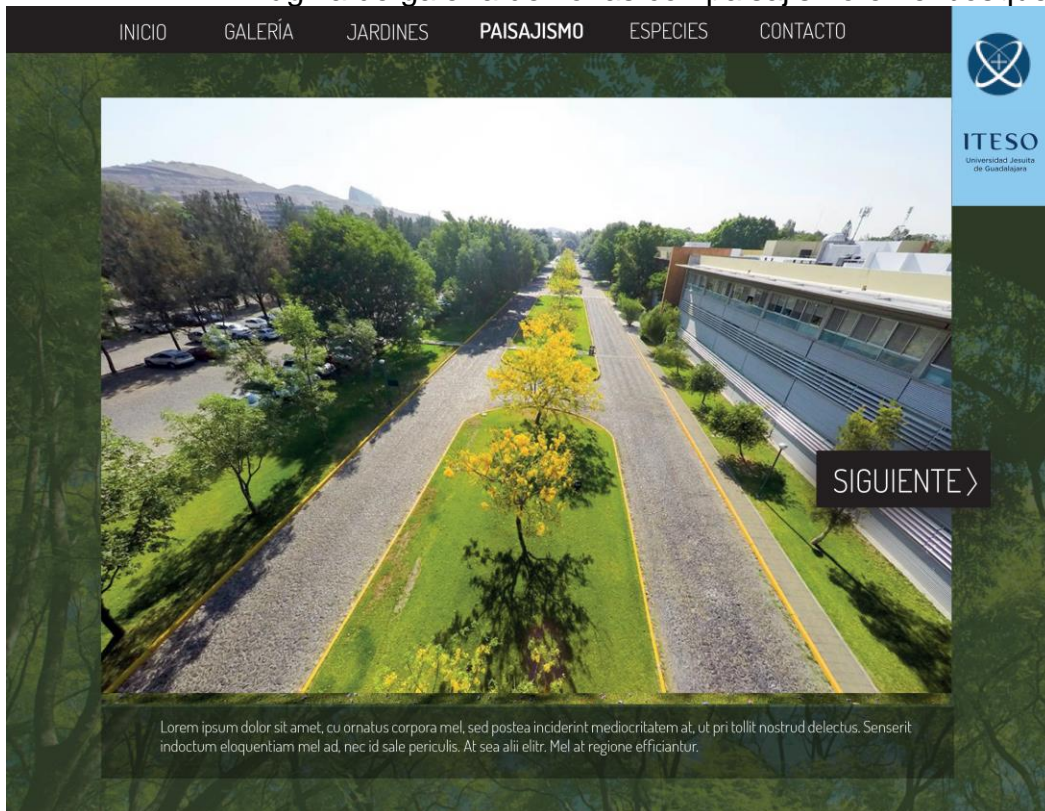
Página de foto seleccionada en galería general bosque ITESO



Página de mapa de jardines, donde se puede localizar las especies de arboles




Página de galería de zonas con paisajismo en el bosque ITESO



Página de foto seleccionada en galería paisajismo del bosque ITESO

INICIO
GALERÍA
JARDINES
PAISAJISMO
ESPECIES
CONTACTO




ITESO
Universidad Jesuita
de Guadaluajara

- Aceitunilla
- Caoba
- Cuereño
- Achioté
- Capiro
- Culebro
- Aguacate
- Capulín
- Cupaniopsis
- Aguacate cimarrón
- Capulín blanco
- Durazno
- Ahuehuete
- Capulincillo
- Ébano
- Ahuilote
- Casahuate
- Encino
- Aile
- Casuarina
- Encino
- Albizia
- Cedro
- Encino de asta
- Alcornoque
- Cedro blanco
- Encino siempre verde
- Aleurites
- Cedro de la Sierra
- Enebro chino
- Algarrobo
- Cedro limón
- Espino verde
- Alkatzeltzer
- cedro rojo
- Eucalipto
- Almendro
- Ceiba brasileña
- Eucalipto limón
- Anona de la costa
- Ceiba mexicana
- Eugenia
- Aralia
- Chicotillo
- Ficus
- Araucaria
- Chicozapote
- Ficus variegata
- Araucaria
- Chirimoyo
- Flama china
- Árbol de jazmín
- Chirimoyo silvestre
- Floripondio
- Árbol de la mora
- Chivo
- Fresno
- Árbol de la salchicha
- Churumbel
- Fresno de hoja chica
- Árbol de la uva
- Cicua
- Galeana
- Árbol de la vainilla
- Cicua
- Galeana
- Árbol María
- Cicua de la Sierra
- Garabatillo
- Arcer
- Ciprés
- Garra de león
- Arrayán
- Cirián
- Gato
- Atmosférica
- Clavellina
- Gordillo
- Ayacahuite
- Clavellina de la barranca
- Granadillo
- Ayoote
- Clavo
- Granado
- Bernulia
- Codo de fraile
- Grevillea
- Bolitario
- Colorín
- Guácima
- Bonete
- Colorín
- Guaje
- Cabrito
- Colorín de infiernillo
- Guaje
- Cacaloxochitl
- Colorín flama
- Guamúchil
- Cacaloxochitl
- Cordia roja
- Guarumbo
- Calistemon
- Cortapico
- Guayaba fresa
- Camichin
- Cuajote
- Guayabillo

Página de especies del bosque ITESO

INICIO
GALERÍA
JARDINES
PAISAJISMO
ESPECIES
CONTACTO



ITESO
Universidad Jesuita
de Guadaluajara

Liquidámbar

By ITESO on 9 agosto, 2016 in

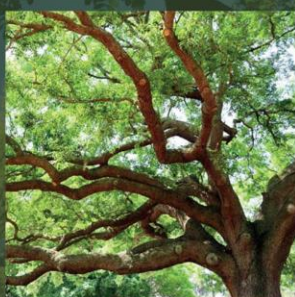
Familia	Nombre científico	Nombre común
Altingiaceae Horan.	Liquidambar styraciflua L.	Liquidámbar










Algo más: El nombre viene del latín liquidus (líquido) y del árabe ambar (ámbar) debido a la secreción aromática que de él emana.

Número y ubicación de ejemplares

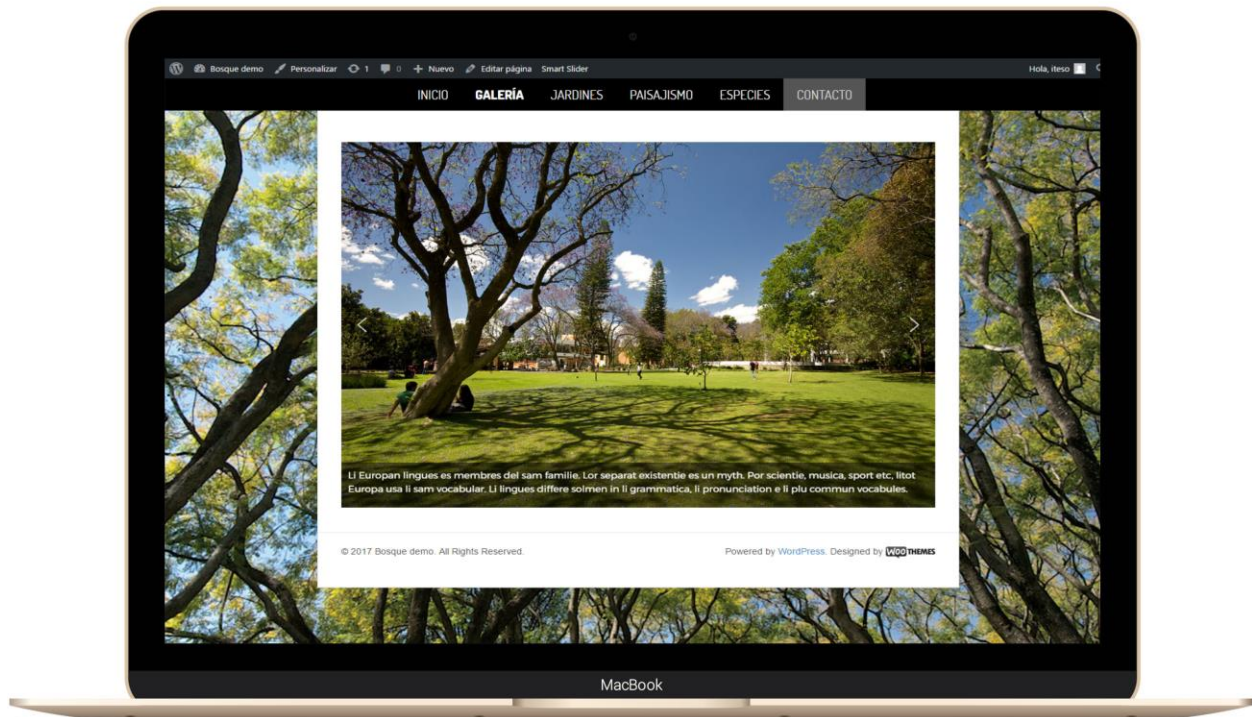
Cuántos	Dónde	Cuándo y cómo llegan
9	Edificio Maestrías	En la época en que se construye

Historia: Llega cuando se construye el Edificio de Maestrías; se siembran cinco en su patio central. Los ve el padre Xavier Scheffler y pide otros cinco.



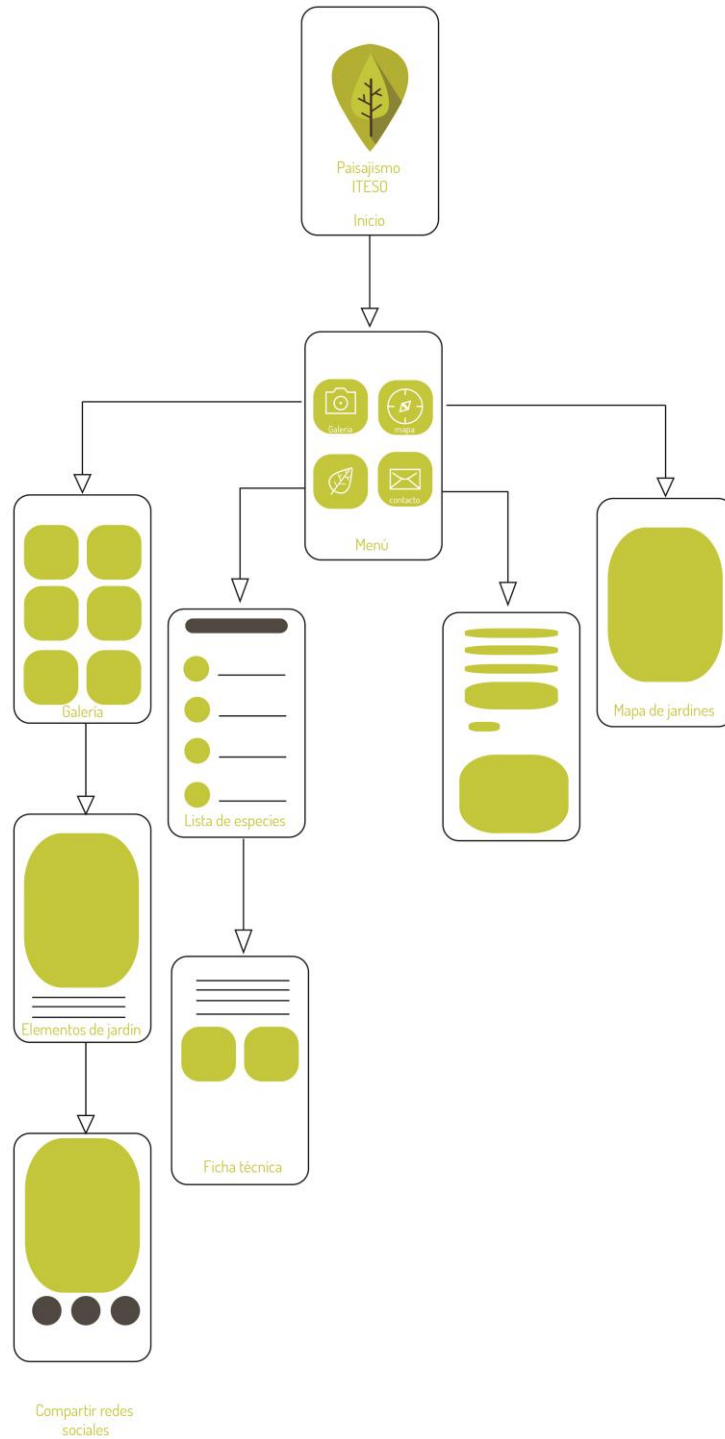










2. Mockups diseño final



3. Flujograma aplicación móvil

El flujograma cumple con la función de jerarquizar cada una de las categorías que se tiene en una aplicación, por ejemplo en esta se accede a la pantalla de inicio que posteriormente te manda al menú en donde tú puedes elegir que categoría quieres navegar y dentro de estas categorías existen subcategorías con más detalles de la aplicación.



4. Escenarios aplicación móvil



Escenario 1 Inicio



Propósito:

Le permitirá al usuario conocer el nombre de la aplicación.

Justificación:

El usuario podrá reconocer el nombre de la aplicación para irse familiarizando con él.

Prerrequisito:

Haber descargado la aplicación.

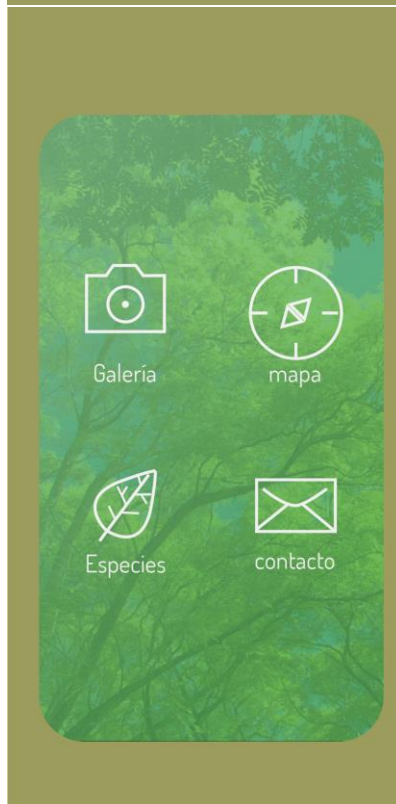
Contenido de la pantalla:

El usuario podrá ver el logotipo de Paisajismo ITESO por pocos segundos como inicio de la aplicación.

Resultados

Escenario 2:

El usuario podrá ver un menú para poder elegir entre una serie de apartados como galería, especies, mapa y contacto.



Escenario 2 Menú



Propósito:

Dar a las personas a elegir entre las diferentes opciones que se encuentran en el menú para visualizar algo.

Justificación:

Es la pantalla de menú para elegir la siguiente pantalla según se elija.

Prerrequisito:

Haber descargado la aplicación y haber visto la pantalla de inicio.

Contenido de la pantalla:

El usuario podrá ver los botones de cada apartado de la aplicación y así poder ver la información que quiera.

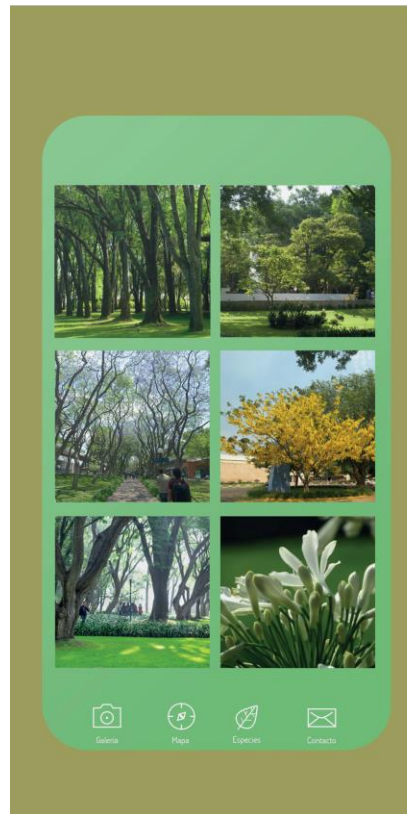
Resultados

Escenario 3: El usuario podrá ver una galería sobre el paisajismo del ITESO

Escenario 4: El usuario podrá ver un listado de especies pertenecientes al arboterum del ITESO.

Escenario 5: El usuario podrá ver un mapa del Iteso y sus jardines.

Escenario 6: El usuario podrá comunicarse a través de la aplicación para contactarse y hacer preguntas.



Escenario 3 Galería



Propósito:

Mostrar al usuario la diversidad de especies que hay en el ITESO y la forma en la que pueden mostrarse estos elementos en forma de paisajismo.

Justificación:

En esta pantalla se muestra una plantilla con la galería de imágenes que existen del ITESO para ser seleccionadas y ver la información.

Prerrequisito:

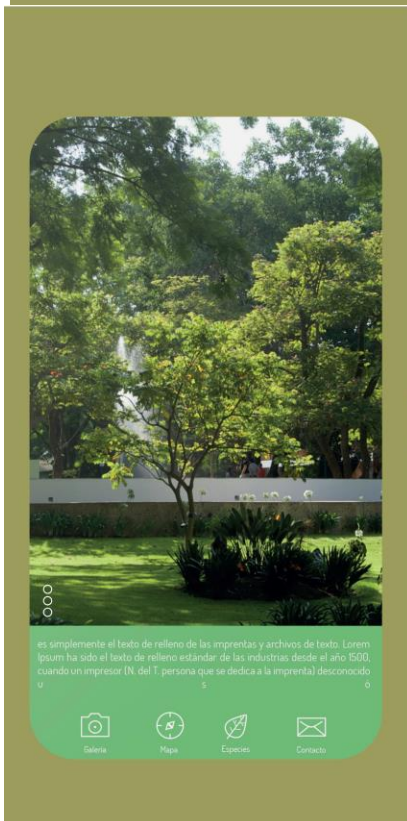
Haber descargado la aplicación y haber visto la pantalla de inicio y elegir la opción galería.

Contenido de la pantalla:

El usuario podrá ver la galería de imágenes que hay del ITESO.

Resultados

Escenario 3.1: el usuario podrá ver la pantalla y elegir entre las diferentes imágenes para ver de manera individual.



Escenario 3.1 Elementos de jardín



Propósito:

Mostrar al usuario la imagen seleccionada de galería de manera más detallada.

Justificación:

Esta pantalla muestra al usuario la imagen seleccionada además de una breve descripción de los elementos que conforman ese jardín.

Prerrequisito:

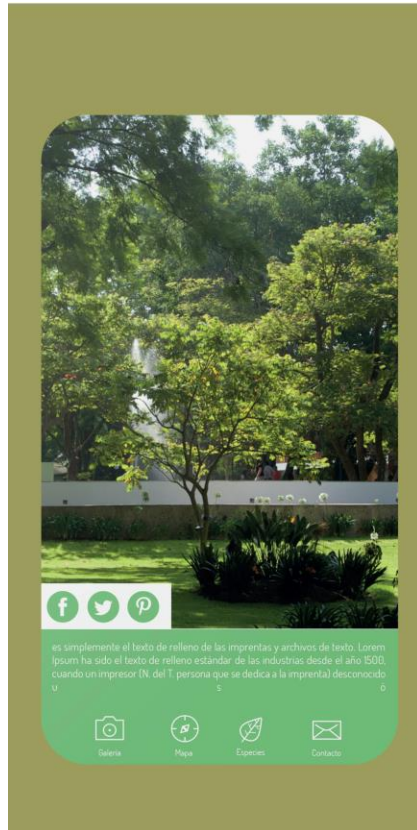
Haber descargado la aplicación, haber visto la pantalla de inicio, elegir la opción galería y elegir alguna imagen de la galería.

Contenido de la pantalla:

La pantalla muestra la imagen seleccionada en toda la pantalla haciéndola más detallada además de que contiene una breve descripción de los elementos (flora, rocas, etc...) que el jardín tiene.

Resultados

El usuario podrá ver en la pantalla una imagen más detallada que en escenario 3. Escenario 3.2 el usuario podrá compartir esta imagen en redes sociales.



Escenario 3.2 Compartir



Propósito:

El usuario podrá compartir las fotos de la aplicación por medio de redes sociales.

Justificación:

Esta opción permite al usuario compartir el contenido de la aplicación para otros usuarios para dar a conocer la aplicación.

Prerrequisito:

Haber descargado la aplicación, haber visto la pantalla de inicio, elegir la opción galería, elegir alguna imagen de la galería y presionar la opción compartir.

Contenido de la pantalla:

La pantalla muestra la opción desplegada de las redes sociales en las que se pueden compartir las imágenes o el contenido de la aplicación.



Escenario 4 Especies



Propósito:

Mostrar un listado de las especies que pertenecen al aboterum del ITESO con su nombre común además de una barra de búsqueda para facilitar la búsqueda del usuario.

Justificación:

En esta pantalla se muestran la diversidad de especies que existen dentro del ITESO en forma de listado.

Prerrequisito:

Haber descargado la aplicación, haber visto la pantalla de inicio y elegir la opción especies del menú.

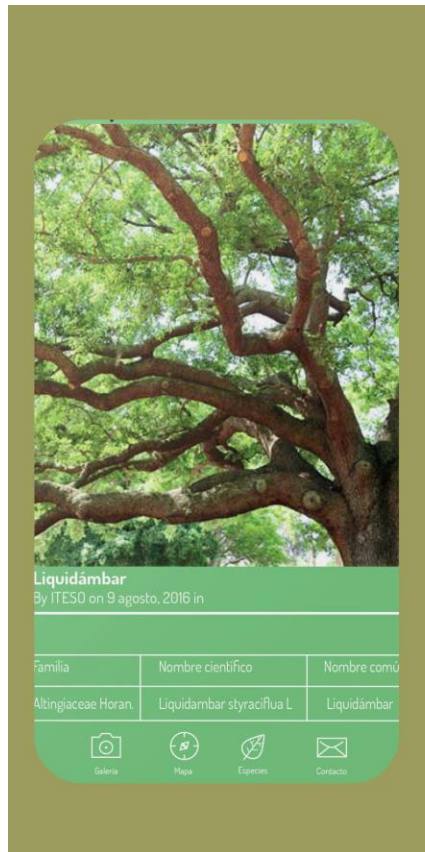
Contenido de la pantalla:

El usuario podrá ver una pequeña imagen del árbol además del nombre de la especie.

Resultados

Escenario 4.0 la barra de búsqueda elimina las opciones conforme los caracteres escritos.

Escenario 4.1 al seleccionar una especie esta manda directamente a la ficha técnica de la especie.



Escenario 4.1 Ficha Técnica



Propósito:

Mostrar las características principales de las especies para el conocimiento del usuario.

Justificación:

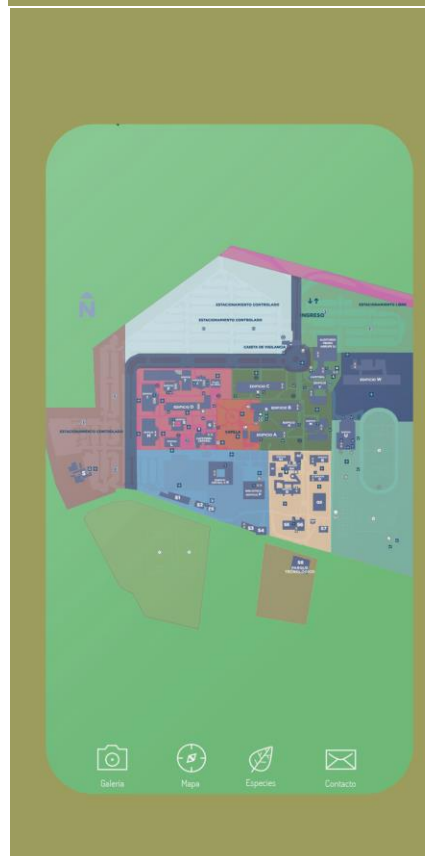
En esta pantalla se muestra una fotografía en grande de la especie además de la ficha técnica

Prerrequisito:

Haber descargado la aplicación, haber visto la pantalla de inicio, elegir la opción especies del menú y seleccionar alguna especie.

Contenido de la pantalla:

El usuario podrá ver una fotografía con detalle de la especie seleccionada y la información acerca de la especie que fue seleccionada.



Escenario 5 Mapa



Propósito:

El usuario podrá ver los distintos jardines que se encuentran en el ITESO y la localización de cada uno dentro del campus.

Justificación:

Este mapa permite al usuario conocer el mapa del ITESO y sus jardines.

Prerrequisito:

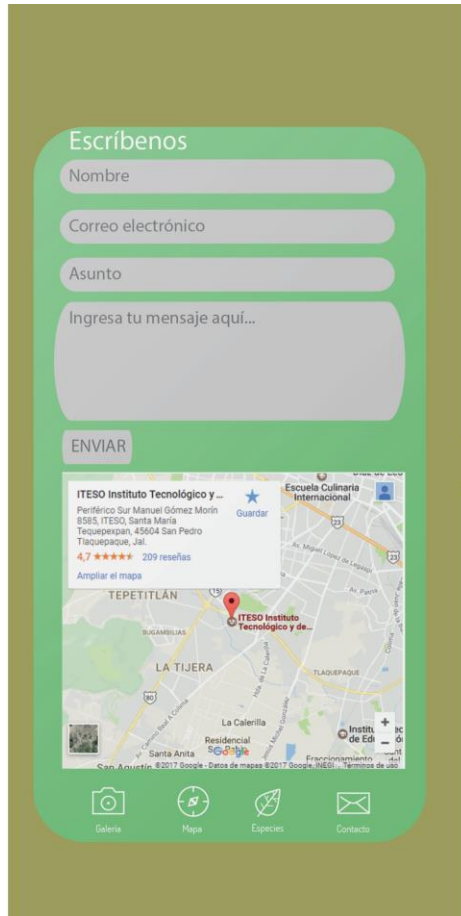
Haber descargado la aplicación, haber visto la pantalla de inicio y elegir la opción mapa del menú.

Contenido de la pantalla:

La pantalla muestra las distintas aéreas del ITESO en forma de mapa además de la separación de los jardines del ITESO y su nombre.

Resultados:

Escenario 5.0 con el nombre del jardín se pueden ubicar los diferentes elementos que los conforman en la opción galería.



Escenario 6 Contacto



Propósito:

El usuario podrá comunicarse o ponerse en contacto con los responsables de la aplicación sobre alguna duda que necesite resolver.

Justificación:

En esta pantalla se muestra la opción de poder comunicarse con el soporte técnico sobre alguna duda sobre la aplicación o alguna pregunta en específicos sobre el contenido de esta.

Prerrequisito:

Haber descargado la aplicación, haber visto la pantalla de inicio y elegir la opción contacto del menú.

Contenido de la pantalla:

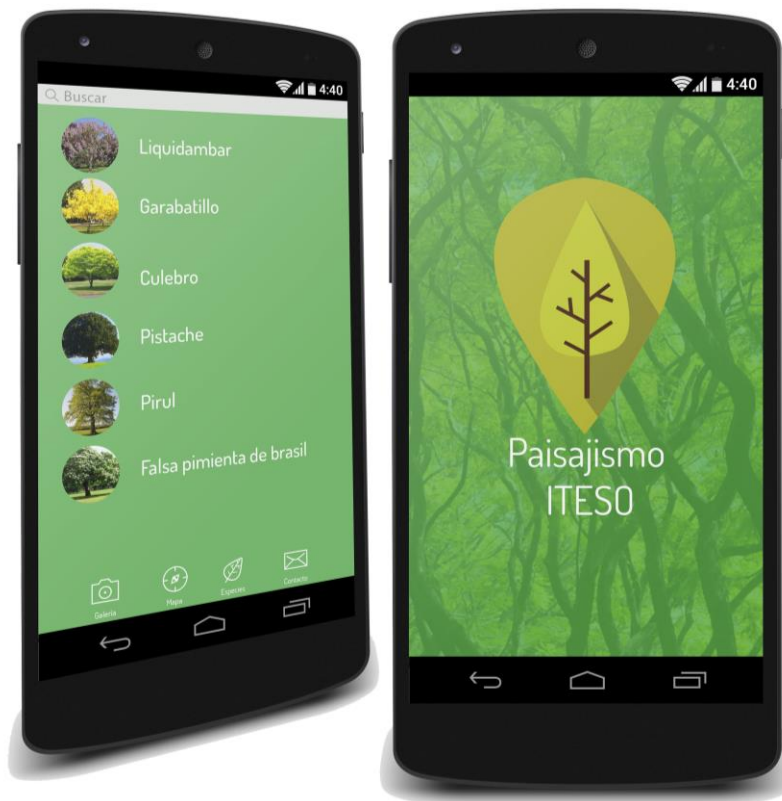
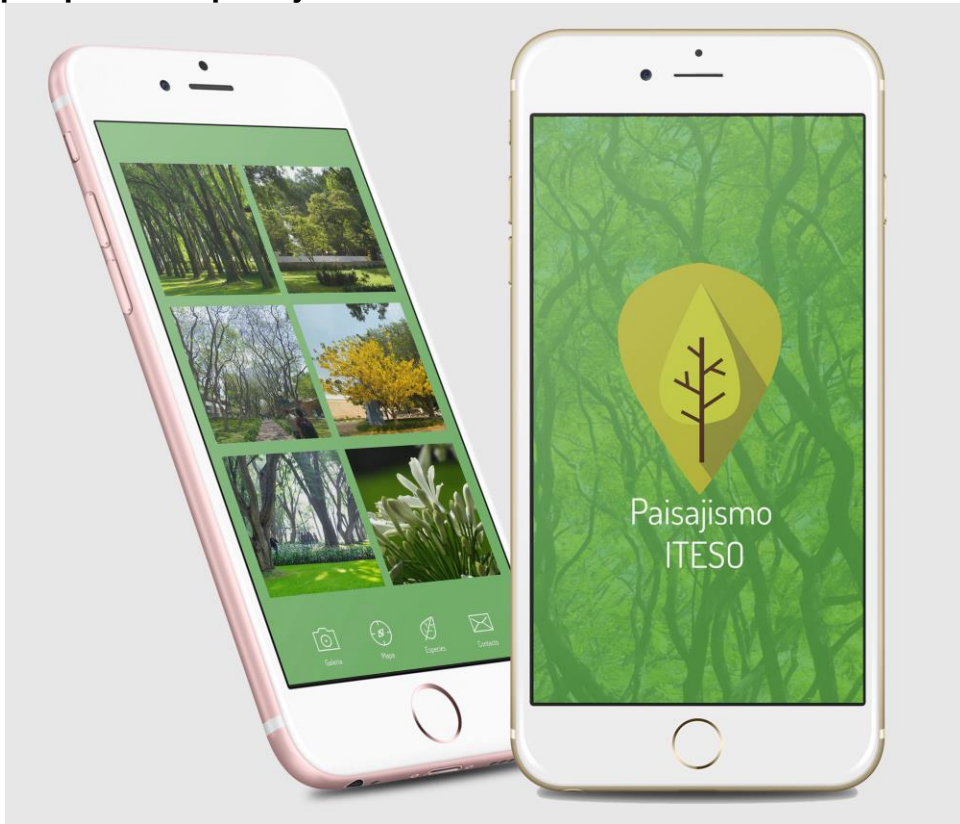
El usuario podrá contactarse a través de la aplicación además de poder ver el mapa de la ubicación del ITESO.

Resultados

Escenario 6.0 enviar contenido atrás de la aplicación

Escenario 6.1 ver el mapa de la ubicación en google maps.

5. Mockups aplicación paisajismo



6. Reporte de junta

Reporte técnico

Junta informativa del proyecto a desarrollar

El martes 14 de febrero tuvimos una junta informativa para saber el estado del proyecto, se juntó el Departamento de Servicios generales, Sergio Nuño, Departamento de proyectos de comunicación Ulises Ureña y Jorge Pérez, que nos platicaron del estado del proyecto Bosques ITESO.

Bosques ITESO es un proyecto de una plataforma en internet donde toda la flora y alguna fauna que habita en el ITESO, nos comentaron que ya tienen 2 años aproximadamente trabajando en el proyecto, se pretende unificar este proyecto con el libro conmemorativo de los 60 años del ITESO.

Nuestro trabajo es utilizar el diseño como herramienta para que el libro y la plataforma tengan una gran similitud. A partir de este libro y la plataforma nosotros como PAP pensamos en una aplicación donde el concepto es el paisajismo de ITESO.

La junta fue una introducción del estado del proyecto BOSQUES ITESO, que es lo que se pretende hacer, y como nosotras mediante el diseño proponemos al proyecto, después de la junta mandamos un correo a los coordinadores del proyecto Sergio Nuño e Ulises Ureña para realizar una cita y platicar del estado del proyecto a fondo.

Reporte junta 2

Reporte técnico

Junta informativa de criterios del proyecto

El martes 7 de febrero tuvimos una junta informativa para determinar los criterios que iban a regir el proyecto Bosques ITESO, nuestra junta tomo lugar en las oficinas de Servicios Generales con Sergio Nuño donde se aclararon preguntas acerca del proyecto de la página web y de la aplicación.

Sergio nos habló del sentido de la página, nos explicó que dentro de la página se espera encontrar las especies, espacios y diversidades que existen dentro del ITESO, también que se puedan identificar las distribuciones botánicas; otro de los criterios es que a través del diseño la página se pueda conectar con la gente y generar sentimientos como por ejemplo amor por la plantas, nostalgia, agradecimientos, etc...