

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA REFORMADA

**Mockup de Aplicación Móvil para Mejorar la Gestión y Participación en
Eventos Universitarios**

Trabajo escrito hecho por:

Jefferson David Duque Goenaga

Daniel Sebastián González Barraza

INGENIERÍA INFORMÁTICA | 6^{to} Semestre

Trabajo escrito entregado a Magister William Insignares Conde

23/05/2024

Mockup de Aplicación Móvil para Mejorar la Gestión y Participación en Eventos Universitarios

Índice:

Introducción	3
Abstract	4
Planteamiento del Problema	5
Objetivos	6
Objetivo General	6
Objetivos Específicos	6
Justificaciones	7
Antecedentes	8
Marco Teórico	9
Marco Legal	10
Metodología	11
Tipo de Investigación	11
Metodología de Desarrollo	11
Técnicas (Instrumentos o Herramientas)	11
Fases del Trabajo de Campo	12
Conclusiones y Direcciones Futuras	13
Referencias	14

INTRODUCCIÓN

La comunicación efectiva y la participación de la comunidad académica en los eventos institucionales son esenciales en el entorno universitario actual para el desarrollo integral de los estudiantes, el intercambio de conocimientos entre profesores y el enriquecimiento del ambiente educativo en general. Sin embargo, hay numerosos desafíos en la gestión y difusión de eventos en las universidades que impiden una comunicación fluida y una participación significativa.

Considerando los desafíos que enfrentamos en la gestión y difusión de eventos universitarios, donde la comunicación fluida y la participación de la comunidad académica son fundamentales para el desarrollo integral de nuestros estudiantes y el enriquecimiento del ambiente educativo, se vuelve imperativo diseñar un Mockup que aborde de manera integral los problemas actuales en la organización y difusión de eventos universitarios. Este diseño debe ofrecer a la comunidad académica una visión centralizada y eficiente de una plataforma que facilite el acceso a información relevante sobre eventos y promueva la comunicación a través de dispositivos móviles de forma instantánea y personalizada.

Este documento proporciona una descripción detallada del proyecto, que incluye el objetivo general, los objetivos específicos, el árbol del problema y una planificación detallada para la concepción, diseño, desarrollo, pruebas y despliegue de la solución propuesta. Además, para maximizar su impacto y aceptación en la comunidad académica, se abordarán los aspectos técnicos, metodológicos y estratégicos relacionados con la implementación exitosa del sistema.

ABSTRACT

Effective communication and student participation in institutional events are crucial for the holistic development of students, knowledge exchange between teachers, and the overall enrichment of the educational environment. However, there are numerous challenges in managing and disseminating these events in universities. To address these issues, a mockup has been designed to provide a centralized and efficient platform for university events. This platform should facilitate access to relevant information and promote communication through mobile devices. The document provides a detailed description of the project, including its general objectives, specific objectives, problem tree, and detailed planning for conception, design, development, testing, and implementation. To maximize its impact and acceptance in the academic community, technical, methodological, and strategic aspects related to successful system implementation will be addressed.

Planteamiento del problema:

Dentro del entorno universitario, existe una carencia significativa de una solución tecnológica para gestionar y difundir eficazmente los eventos, lo que resulta en una comunicación deficiente y una baja participación en actividades institucionales por parte de la comunidad académica.

Causas Subyacentes:

- I. La información sobre eventos se encuentra dispersa en varios canales, como correos electrónicos, carteles físicos y sitios web, lo que dificulta su acceso y actualización de manera oportuna y precisa.
- II. La ausencia de una base de datos centralizada y actualizada conlleva inconsistencias y retrasos en la difusión de información relevante sobre eventos.

Consecuencias:

- I. La falta de información causa desconexión y desinterés en la vida académica y comunitaria, lo que resulta en una baja participación en eventos.
- II. El compromiso y la satisfacción de la comunidad con la institución disminuyen cuando es difícil acceder y participar en eventos de interés.

Pregunta problema:

Frente a los desafíos actuales en la gestión de eventos universitarios y la comunicación dentro de la comunidad académica, **¿Cómo podemos superar las limitaciones tecnológicas existentes para mejorar la participación y el compromiso de los estudiantes en las actividades institucionales?**

Objetivo General:

Desarrollar un Mockup de aplicación móvil funcional y validado para la gestión de eventos en la universidad de manera eficiente y eficaz, satisfaciendo las necesidades y demandas de la comunidad universitaria.

Objetivos Específicos:

- Identificar y analizar las demandas de la comunidad universitaria en cuanto a la comunicación académica y la gestión de eventos. Asegurándose de que el prototipo satisfaga las necesidades de los usuarios.
- Diseñar el Mockup de la aplicación móvil con una interfaz de usuario intuitiva y que sea accesible para todos en la comunidad universitaria.
- El prototipo de la aplicación móvil debe validarse con usuarios representativos de la comunidad universitaria mediante pruebas de usabilidad.

Justificaciones:

Este estudio es importante por estas razones. Para empezar, la comunicación efectiva entre la institución y los estudiantes es fundamental para fomentar una mayor participación en los eventos universitarios, lo que contribuye a una experiencia educativa más enriquecedora. Los comentarios recibidos sobre la asistencia a eventos generan información valiosa para mejorar tanto las estrategias de comunicación como las aplicaciones futuras. Por último, pero no menos importante, es fundamental que la aplicación sea fácil de usar y accesible para todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades o limitaciones, garantizando así que puedan sacar el máximo provecho de información sobre dichos eventos.

Antecedentes:

Debido a la fragmentación de los métodos tradicionales, que dependen de correos electrónicos, carteles físicos y anuncios en sitios web, la gestión de eventos universitarios ha sido un desafío persistente. La dispersión de la información ha causado dificultades para su acceso y actualización oportuna debido a la falta de una solución tecnológica integral. En respuesta a esta necesidad, han surgido numerosos proyectos y plataformas que buscan mejorar la gestión de eventos académicos.

Se mencionan iniciativas como "Eventbrite for Education", "CampusGroups" y "OrgSync", las cuales brindan soluciones para la gestión de eventos y actividades estudiantiles, aunque tienen limitaciones en cuanto a la integración y funcionalidades avanzadas. Además, herramientas como "EMS Software" se enfocan en la gestión de espacios, pero pueden dejar de lado aspectos importantes de promoción y difusión de eventos.

Aunque estas plataformas ofrecen avances, ninguna ofrece una solución integral que cubra todas las necesidades de comunicación académica y gestión de eventos universitarios. La dispersión de la información, la falta de integración con otros sistemas académicos y la falta de funcionalidades avanzadas son problemas comunes.

El proyecto "Diseño Mockup: Prototipo para Gestión de Eventos Universitarios y Comunicación Académica" se propone para llenar este vacío en este contexto. El objetivo es crear una solución completa que aumente la participación y el compromiso de la comunidad académica mediante la integración de una gestión centralizada de eventos con herramientas avanzadas de difusión de información. La investigación preliminar será esencial para crear un prototipo efectivo que satisfaga las necesidades únicas de las universidades.

Marco teórico:

➤ **Mockup:**

Según (Canaleta, 2023) Es una representación visual que muestra cómo lucirá la interfaz de usuario y cómo los usuarios se relacionarán con el software. Estos mockups suelen ser diseños estáticos con poca funcionalidad, pero que muestran la estructura de la interfaz y la disposición de los elementos en la interfaz.

Las funciones principales de los mockups son varias:

Permiten visualizar y comprender la estructura y el diseño de la interfaz de usuario, para representar cómo se verá el software, lo que facilita a diseñadores y desarrolladores comprender la estructura y el flujo de la interfaz de usuario.

Permiten a los diseñadores y desarrolladores recibir retroalimentación de los usuarios, de manera que se obtenga comentarios y sugerencias sobre la disposición de los elementos, la navegación y otros aspectos de la interfaz de usuario.

Ayudan a identificar problemas de usabilidad antes de implementar el software, debido a que se tiene una representación visual de la interfaz de usuario que permite hacer ajustes antes de iniciar la implementación del software.

Ayudan a establecer una base para la implementación de la interfaz de usuario, de manera que ayude a garantizar que la interfaz de usuario final cumpla con los requisitos del usuario.

➤ **Interfaz de usuario (UI):**

Según (Morejón, 2020) Es el espacio de interacción entre usuarios, desde su aspecto visual y su integración con la funcionalidad del software, además de otros elementos tecnológicos y conceptuales.

Marco Legal:

En Colombia, los derechos de autor y la protección de la privacidad del usuario están principalmente regulados por la Constitución Política de 1991, así como por leyes específicas que complementan estas disposiciones.

Derecho de Autor:

La Constitución Política de 1991 protege el derecho de autor en Colombia en el artículo 61, el cual establece que "La ley regulará lo relacionado con el derecho de autor y los derechos conexos, su duración, los términos de protección de estos, las causales de excepción a dicha protección y la forma de garantizar su cumplimiento". Esta disposición constitucional sienta las bases para la protección nacional de los derechos de autor.

Además, la Ley 23 de 1982 (también conocida como Ley de Derechos de Autor) y sus modificaciones posteriores. Además de las limitaciones y excepciones a estos derechos, esta ley establece los derechos morales y patrimoniales de los autores sobre sus obras.

Protección a la Privacidad del Usuario:

Varios artículos de la Constitución Política de 1991 protegen la privacidad del usuario y garantizan el derecho a la intimidad y la protección de los datos personales.

- "Todas las personas tienen derecho a su intimidad personal y familiar y a su buen nombre, y el Estado debe respetarlos y hacerlos respetar", dice el artículo 15. De igual manera, tienen derecho a acceder, modificar y corregir los datos que se hayan recopilado sobre ellas en archivos y bancos de datos de entidades públicas y privadas.
- "Se garantiza a toda persona la libertad de expresar y difundir su pensamiento y opiniones, la libertad de informar y recibir información veraz e imparcial, y la libertad de fundar medios de comunicación masiva", dice el artículo 20.
- El artículo 28 dice: "Toda persona es libre". Nadie puede ser molestado en su persona o familia, ni reducido a prisión o arrestado, ni coartado en su libertad, posesiones o derechos, sino mediante sentencia judicial.
- El derecho a la libertad personal, así como la libertad de moverse, están protegidos por el artículo 73.

Metodología:

Tipo de Investigación: Exploratoria

La investigación exploratoria se lleva a cabo para aumentar la comprensión de un concepto y clarificar la naturaleza exacta del problema que se busca resolver.

La **investigación exploratoria** en tecnología es un proceso continuo que permite a investigadores, empresas y emprendedores mantenerse a la vanguardia de los avances tecnológicos y desarrollar soluciones innovadoras que respondan a las necesidades del mundo actual.

Metodología de desarrollo:

Metodología de prototipado: Es un enfoque de desarrollo de software que se centra en la creación rápida de prototipos para obtener retroalimentación temprana del usuario final.

Técnicas (Instrumentos o herramientas)

Figma:

Figma es una plataforma de diseño colaborativo basada en la web que permite a los equipos trabajar juntos en tiempo real para crear interfaces de usuario (UI) funcionales e interactivas. Es ampliamente utilizada por diseñadores, desarrolladores y equipos de producto para crear prototipos interactivos, diseñar interfaces de usuario, y compartir y colaborar en proyectos de diseño.

Dribbble:

Es una plataforma de redes sociales y de autopromoción para diseñadores y creativos digitales. Sirve como una plataforma de portafolio de diseño, trabajos y sitio de reclutamiento y es una de las plataformas más grandes para que los diseñadores compartan su trabajo en línea.

Fases del trabajo de campo:

Fase 1: Investigación Preliminar

Para comprender la gestión de eventos en entornos universitarios, se hará una investigación preliminar en esta etapa. El estudio de aplicaciones móviles existentes centradas en la gestión de eventos y la consulta con especialistas son algunos pasos por realizar para lograrlo.

Fase 2: Diseño del Mockup

Basándose en el análisis recopilado en la investigación preliminar, se procederá al diseño del mockup del aplicativo móvil. Se definirán los elementos de interfaz de usuario, la estructura de navegación y las funcionalidades principales que deben incluirse en el diseño.

Fase 3: Validación del Mockup

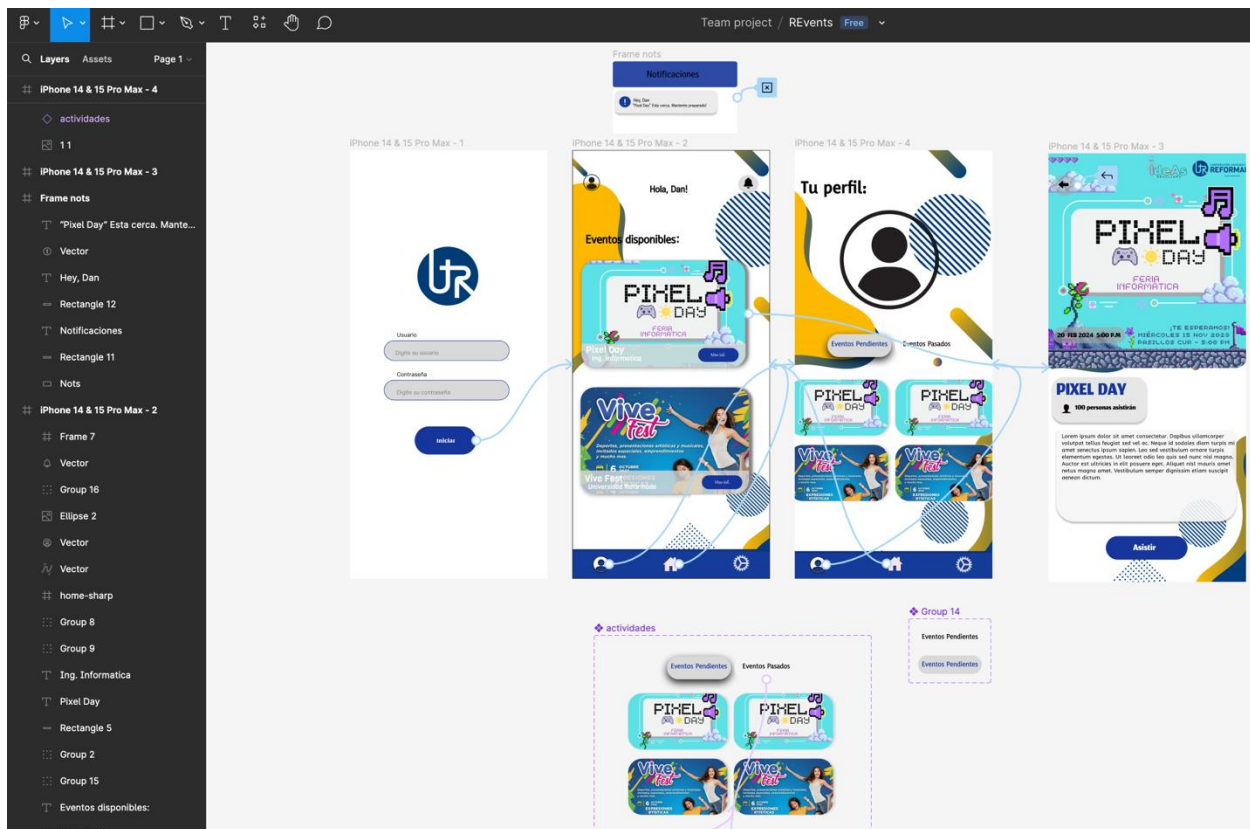
Se realizarán pruebas de usabilidad y se recogerá feed-back de usuarios representativos de la comunidad académica para validar el diseño del mockup. Se analizarán los comentarios y sugerencias para realizar ajustes necesarios que mejoren la experiencia del usuario.

Resultados:

1. En esta fase, utilizaremos la plataforma “**Dribbble**” como medio principal para encontrar inspiración. Exploraremos mockups disponibles en esta plataforma para obtener ideas sobre posibles interfaces de usuario y funcionalidades relevantes para nuestra aplicación de gestión de eventos universitarios
2. Desarrollo de un mockup claro y conciso que cumpla con los requisitos y brinde una experiencia de usuario fácil de entender y atractiva. A continuación, el mockup:

Figma:

Acá usamos lo que es FIGMA, la plataforma que sirve para la creación de mockups.



Fuente: propia

Estructura de navegación:

A continuación, se presentará la estructura de navegación del mockup. Lo que es, su **Log-in, Home, perfil y la página del evento**

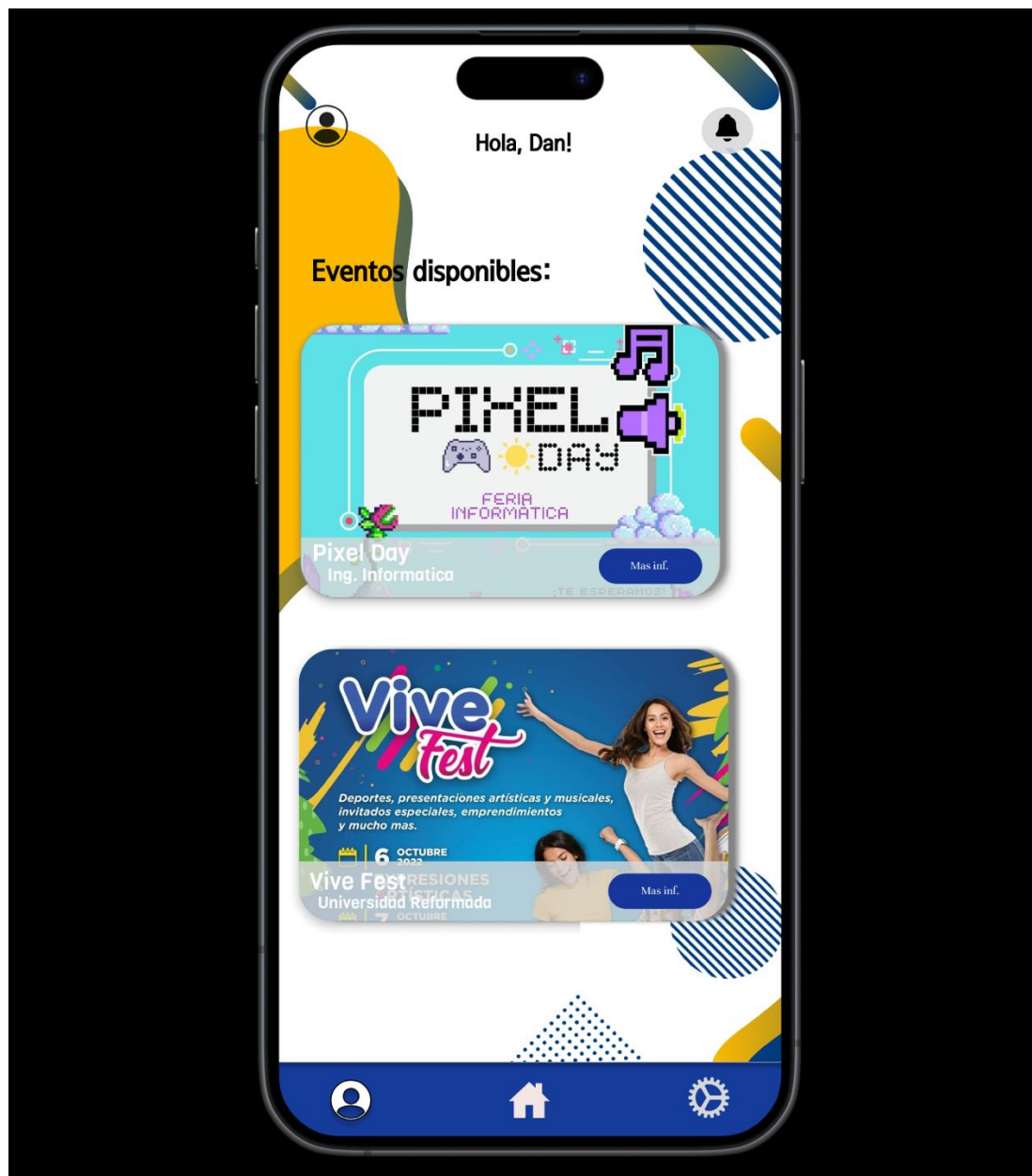
Log-in:



Fuente: propia

HOME PAGE:

Vista al Home, y algunos ejemplos de eventos (pasados de la universidad)



Fuente: propia

Página de evento:

Acá tendremos detalles más específicos sobre el evento. Como sobre que tratará, las personas que asistirán, la hora y día del evento y si gustas confirmar asistencia.

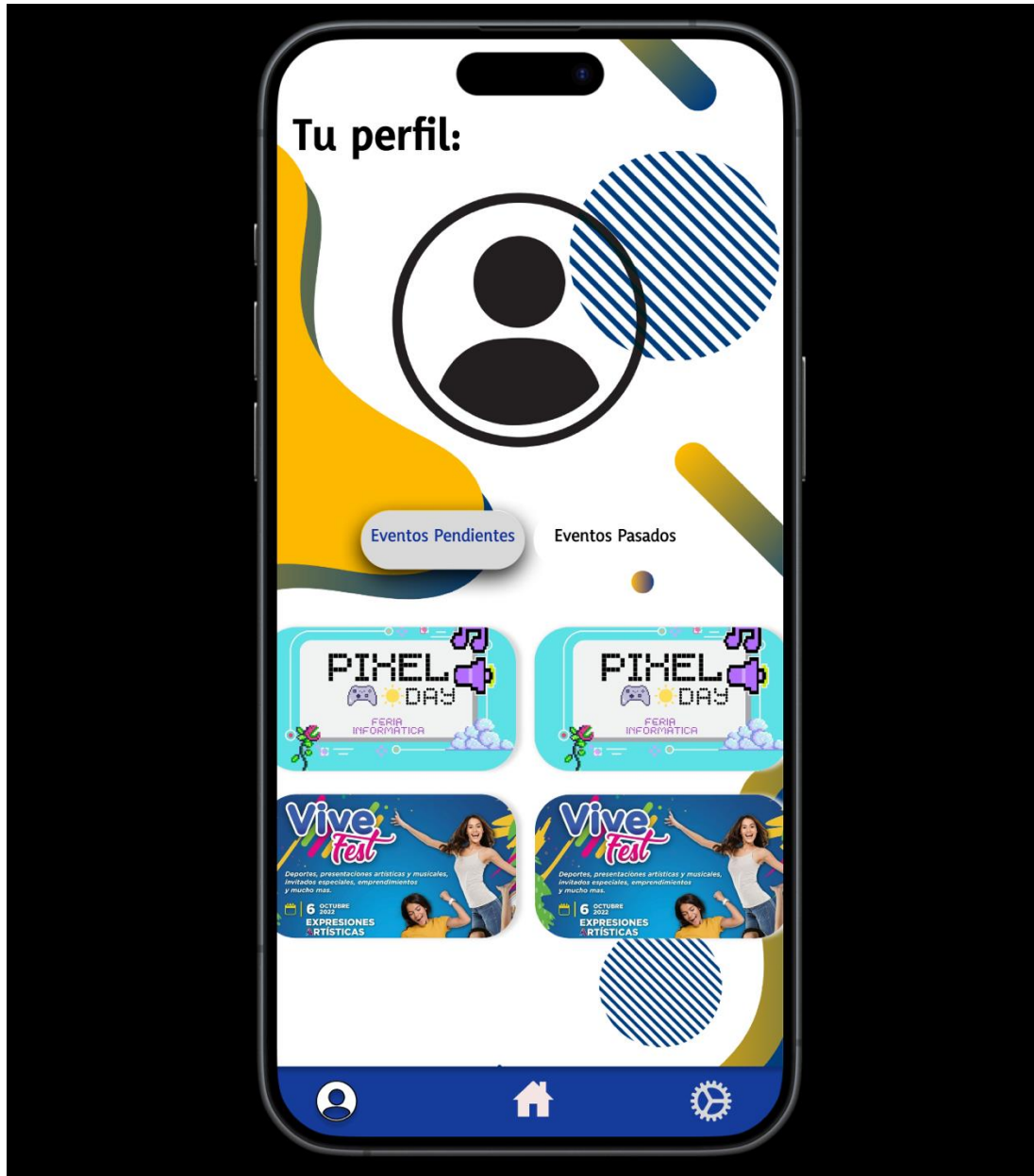


Fuente: propia

Perfil:

Veremos el perfil del usuario en lo que llevará los eventos que tiene pendientes

Y los eventos pasados



Fuente: propia

Eventos pasados:



Fuente: propia.

3. Verificación del mockup con respecto al cumplimiento con las necesidades y expectativas de los usuarios.

Conclusiones y Direcciones Futuras

El diseño de un mockup para una aplicación móvil que centralice la gestión y difusión de eventos universitarios es una respuesta innovadora y necesaria para los desafíos actuales en la comunicación académica. Este proyecto destaca la importancia de una plataforma que facilite el acceso a información relevante y actualizada, promoviendo así una mayor participación y compromiso de la comunidad estudiantil. Al abordar problemas como la dispersión de información y la falta de herramientas tecnológicas integradas, el mockup propuesto no solo mejora la eficiencia en la gestión de eventos, sino que también fortalece la conexión entre estudiantes y la institución, contribuyendo a un entorno educativo más dinámico y enriquecedor. La implementación de este diseño preliminar sienta las bases para futuras mejoras y desarrollos que podrían incluir funcionalidades avanzadas y personalizadas, adaptándose continuamente a las necesidades de la comunidad universitaria.

Referencias:

Mockup:

Enric Canaleta (2023). Desarrollo Web 2.0 para el alquiler de vehículos eléctricos

<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/15402/Canaleta%20Lasera%2c%20Enric.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Interfaz de usuario:

Sonia Morejón (2020) Principio del proceso de diseños de interfaz de usuario. Recuperado de <https://rctd.uic.cu/rctd/article/view/96/33>

Figma:

Paredes Jeffrey. (2023). Figma: qué es y cómo usarlo. Escuela Británica de artes creativas y tecnológicas. Recuperado de <https://ebac.mx/blog/que-es-figma>