



UNIVERSIDAD UTE

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

CARRERA DISEÑO GRÁFICO PUBLICITARIO

PROYECTO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR SOCIEDAD, COMUNICACIÓN Y EDUCACIÓN, PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO PUBLICITARIO

TEMA:

LA CREACIÓN DE UNA APP PARA AYUDAR A LAS PERSONAS DE LA TERCERA EDAD.

TÍTULO:

DESARROLLO DE UNA APP QUE MEJORA LA MOVILIDAD DE LAS PERSONAS DE LA TERCERA EDAD, EN EL DMQ.

AUTOR:

EDWIN ANDRÉS ORTIZ SÁNCHEZ

DIRECTOR DE TESIS:

PEPE LASCANO TORRES

QUITO, ABRIL, 2020



FORMULARIO DE REGISTRO BIBLIOGRÁFICO
FORMATO

PR-SAC-AIB-AMB-006

Versión: 00

Fecha: 22/09/2020

DATOS DE CONTACTO	
CEDULA DE IDENTIDAD:	1720726486
APELLIDO Y NOMBRES:	Ortiz Sánchez Edwin Andrés
DIRECCION:	Nariz del diablo E5-204 y Sergio Orejuela
EMAIL:	andres23and@gmail.com
TELEFONO FIJO:	023120835
TELÉFONO MOVIL:	0990035997

DATOS DE LA OBRA	
TITULO:	DESARROLLO DE UNA APP QUE MEJORA LA MOVILIDAD DE LAS PERSONAS DE LA TERCERA EDAD, EN EL DMQ.
AUTOR O AUTORES:	Ortiz Sánchez Edwin Andrés
FECHA DE ENTREGA DEL PROYECTO DE TITULACIÓN:	22 de Septiembre del 2020
DIRECTOR DEL PROYECTO DE TITULACIÓN:	Pepe Lascano Torres
PROGRAMA	PREGRADO <input checked="" type="checkbox"/> POSGRADO <input type="checkbox"/>
TITULO POR EL QUE OPTA:	Ingeniero en Diseño Gráfico Publicitario.
RESUMEN: Mínimo 250 palabras	<p>Este proyecto integrador, comprende el estudio de las personas de la tercera edad y tecnológico, que tienen como objetivo desarrollar una aplicación móvil para las personas de la tercera edad, la cual se va a realizar después de un exhaustivo trabajo de investigación, con el que se ha podido llegar a conocer más sobre nuestro grupo objetivo, saber sus necesidades y sus intereses.</p> <p>Al recabar la información, se pudo constatar que las personas de la tercera edad son un grupo olvidado dentro de la</p>

SEDE MATRIZ
Calle Rumipamba S/N
entre Bourgeois y Atahualpa

CAMPUS OCCIDENTAL
Avenida Mariscal Sucre S/N
y Mariana de Jesús

(593) 2 299-0800

info@ute.edu.ec

www.ute.edu.ec





FORMULARIO DE REGISTRO BIBLIOGRÁFICO FORMATO

PR-SAC-AIB-AMB-006

Versión: 00

Fecha: 22/09/2020

	<p>sociedad actual, ya que no se desarrolla planes para ayudar a estas personas y han sido puestos al margen de los desarrollos tecnológicos, por lo cual se debe integrar en todos los ámbitos a este grupo.</p> <p>Como solución se ha planteado desarrollar una aplicación móvil que ayude a mejorar la movilidad de las personas de la tercera edad, la cual constará de un producto multimedia interactivo para que se puedan integrar a la tecnología, se ha desarrollado un personaje acorde a las características de las personas de la tercera, el cual interactúa con los usuarios de la aplicación, dentro de la aplicación se podrá encontrar temas de interés para las personas de la tercera edad, como son talleres en los que se podrá tener varias opciones para los usuarios y también constará de rutas de paseos, visitas a diferentes lugares de la ciudad. Con este proyecto se quiere que las personas de la tercera edad sean incluidas y puedan mejorar la movilidad, mantener una actividad física y tengan un mejor estilo de vida.</p>
PALABRAS CLAVES:	Aplicación, Tercera edad, Movilidad, Tecnología, Desarrollo
ABSTRACT:	This integrative project includes the study of the elderly and technological, whose objective is to develop a mobile application for the elderly, which will be carried out after exhaustive research work, with which it has been possible to get to

SEDE MATRIZ
Calle Rumipamba S/N
entre Bourgeois y Atahualpa

CAMPUS OCCIDENTAL
Avenida Mariscal Sucre S/N
y Mariana de Jesús

(593) 2 299-0800

info@ute.edu.ec

www.ute.edu.ec





FORMULARIO DE REGISTRO BIBLIOGRÁFICO FORMATO

PR-SAC-AIB-AMB-006

Versión: 00

Fecha: 22/09/2020

	<p>know more about our target group, know their needs and interests.</p> <p>When collecting the information, it was found that the elderly are a forgotten group within today's society, since no plans are developed to help these people and they have been placed on the sidelines of technological developments, therefore this group must be integrated in all areas.</p> <p>As a solution, it has been proposed to develop a mobile application that helps to improve the mobility of the elderly, which will consist of an interactive multimedia product so that they can integrate into technology, a character has been developed according to the characteristics of the people of the third age, which interacts with the users of the application, within the application you can find topics of interest to the elderly, such as workshops in which you can have several options for users and also it will consist of walking routes, visits to different places in the city. With this project it is intended that the elderly are included and can improve mobility, maintain physical activity and have a better lifestyle.</p>
KEYWORDS	Application, Seniors, Mobility, Technology, Development

Se autoriza la publicación de este Proyecto de Titulación en el Repositorio Digital de la Institución.

f: 

ORTIZ SÁNCHEZ EDWIN ANDRÉS

1720726486

SEDE MATRIZ
Calle Rumipamba S/N
entre Bourgeois y Atahualpa

CAMPUS OCCIDENTAL
Avenida Mariscal Sucre S/N
y Mariana de Jesús

(593) 2 299-0800
info@ute.edu.ec
www.ute.edu.ec





FORMULARIO DE REGISTRO BIBLIOGRÁFICO FORMATO

PR-SAC-AIB-AMB-006

Versión: 00

Fecha: 22/09/2020

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **ORTIZ SÁNCHEZ EDWIN ANDRÉS**, CI 1720726486 autor/a del proyecto titulado: **Desarrollo de una app que mejora la movilidad de las personas de la tercera edad, en el DMQ.** previo a la obtención del título de **INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO PUBLICITARIO** en la Universidad UTE.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las Instituciones de Educación Superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.
2. Autorizo a la BIBLIOTECA de la Universidad UTE a tener una copia del referido trabajo de graduación con el propósito de generar un Repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Quito, 22 de Septiembre del 2020

f. 

ORTIZ SÁNCHEZ EDWIN ANDRÉS

1720726486

SEDE MATRIZ
Calle Rumipamba S/N
entre Bourgeois y Atahualpa

CAMPUS OCCIDENTAL
Avenida Mariscal Sucre S/N
y Mariana de Jesús

(593) 2 299-0800
info@ute.edu.ec
www.ute.edu.ec



CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de tutor de tesis de grado certifico que el presente trabajo que lleva por título **DESARROLLO DE UNA APP QUE MEJORA LA MOVILIDAD DE LAS PERSONAS DE LA TERCERA EDAD, EN EL DMQ**, para aspirar al título de **INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO PUBLICITARIO** fue desarrollado por **EDWIN ANDRES ORTIZ SANCHEZ**, bajo mi dirección y supervisión, en la Facultad de Arquitectura y Urbanismo; y que dicho trabajo cumple con las condiciones requeridas para ser sometidos a la presentación pública y evaluación por parte del Jurado examinador que se designe.



Mgs Pepe Lascano Torres, Ing

DIRECTOR/A DE TRABAJO DE TITULACIÓN

DECLARACION JURAMENTADA DEL AUTOR

Yo, **EDWIN ANDRES ORTIZ SANCHEZ**, portador(a) de la cédula de identidad N° **172072648-6**, declaro que el trabajo aquí descrito es de mi autoría, que no ha sido previamente presentado para ningún grado o calificación profesional; y, que he consultado las referencias bibliográficas que se incluyen en ese documento.

La Universidad UTE puede hacer uso de los derechos correspondientes a este trabajo, según lo establecido por la Ley de Propiedad Intelectual, por su Reglamento y por la normativa institucional vigente.

f: _____



ORTIZ SANCHEZ EDWIN ANDRES

172072648-6

DEDICATORIA

A mis padres, que siempre han estado conmigo apoyándome en mis decisiones, velando por mi bienestar toda esta etapa de mi vida, haciendo todo lo posible para que llegue hacer un profesional, por enseñarme a salir adelante y a luchar por todo lo que me he propuesto. Gracias por darme ese ejemplo de ser una persona trabajadora y fuerte a nunca dejarme vencer por adversidades que se puedan presentar durante mi vida personal y profesional, gracias padres porque por ustedes soy lo que soy.

A mis abuelitos, por siempre aconsejarme y brindarme su apoyo, por siempre darme sus palabras de aliento, para que siguiera adelante en la vida para que sea una persona de bien y un excelente profesional, gracias papito Lucho, papito Santiago, mamita Bachi por ser un ejemplo de trabajo, constancia y superación y para mi mamita Olga que aunque no está ya con nosotros siempre a sido un motor para seguir adelante en mi carrera para cumplirle con la promesa que le realice de ser un profesional.

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a todos los que siempre estuvieron apoyándome para que pudiera culminar con mi carrera. Porque cada muestra de apoyo que me dieron, por sus palabras de aliento, lo cual significo mucho para mí, ya que con sus ánimos he podido llegar a cumplir con el objetivo de ser un profesional.

A los docentes que me apoyaron a lo largo de mi carrera, con sus enseñanzas y consejos se ganaron mi admiración dentro y fuera de las aulas. En especial al licenciado Pepe Lascano el cual ha sido un gran docente y amigo, que desde la primera vez que tuve el honor de ser su estudiante me brindo su apoyo y su confianza y con sus enseñanzas he logra terminar mi tesis, muchas gracias licenciado.

A mis hermanos Jair y David gracias a su apoyo constante por sus palabras de aliento, gracias a ustedes he a aprendido hacer hermano responsable, ya que como ustedes me dicen yo soy su ejemplo.

A mis tías Patricia y Carmen por su apoyo constante, desde niño siempre han velado por mi bienestar y por mi futuro. Gracias por siempre darme sus palabras de aliento, por ser como unas madres para mí.

A mis padrinos Dr. Gonzalo Andrade y Lcda. Zoila Cuvi gracias por brindarme sus consejos y su apoyo incondicional, por ser tan buenas personas conmigo, por enseñarme a ser una persona de bien. Gracias por brindarme su mano en los momentos más difíciles, han sido unos ejemplos a seguir a lo largo de mi vida.

A mis amigos por brindarme su apoyo y sus ánimos para que logre conseguir mi objetivo.

A mi hermanito Anthony Morales por sus consejos y su ayuda en los momentos difíciles gracias por ser un verdadero amigo y demostrarme el valor de una amistad pura y sincera.

RESUMEN

Este proyecto integrador consiste en desarrollar una aplicación móvil para las personas de la tercera edad, la cual se va a realizar después de un exhaustivo trabajo de investigación, con lo cual se ha podido llegar a conocer más sobre nuestro grupo objetivo, saber sus necesidades y sus intereses.

Al recabar la información, se pudo constatar que las personas de la tercera edad son un grupo olvidado dentro de la sociedad actual, ya que no se desarrolla planes para ayudar a estas personas y han sido puestos al margen de los desarrollos tecnológicos, por lo cual se debe integrar en todos los ámbitos a este grupo.

Como solución se ha planteado desarrollar una aplicación móvil que ayude a mejorar la movilidad de las personas de la tercera edad, la cual constará de un producto multimedia interactivo para que se puedan integrar a la tecnología, se ha desarrollado un personaje acorde a las características de las personas de la tercera, el cual interactúa con los usuarios de la aplicación, dentro de la aplicación se podrá encontrar temas de interés para las personas de la tercera edad, como son talleres en los que se podrá tener varias opciones para los usuarios y también constará de rutas de paseos, visitas a diferentes lugares de la ciudad. Con este proyecto se quiere que las personas de la tercera edad sean incluidas y puedan mejorar la movilidad, mantener una actividad física y tengan un mejor estilo de vida.

PALABRAS CLAVE: Aplicación, Tercera edad, Movilidad, Tecnología, Desarrollo

ABSTRACT

This integrative project consists of developing a mobile application for the elderly, which will be carried out after exhaustive research work, with which we have been able to get to know more about our target group, know their needs and your interests.

When collecting the information, it was found that the elderly are a forgotten group within today's society, since no plans are developed to help these people and they have been placed on the sidelines of technological developments, for which reason this group must be integrated in all areas.

As a solution, it has been proposed to develop a mobile application that helps to improve the mobility of the elderly, which will consist of an interactive multimedia product so that they can integrate into technology, a character has been developed according to the characteristics of the people of the third age, which interacts with the users of the application, within the application you can find topics of interest to the elderly, such as workshops in which you can have several options for users and also It will consist of walking routes, visits to different places in the city. With this project it is intended that the elderly are included and can improve mobility, maintain physical activity and have a better lifestyle.

KEY WORDS: Application, Seniors, Mobility, Technology, Development

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	xiii
TEMA.....	xv
TÍTULO.....	xv
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	xv
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	xv
SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA.....	xvi
JUSTIFICACIÓN.....	xvii
OBJETIVOS.....	xix
GENERAL.....	xix
ESPECÍFICOS.....	xix
CAPÍTULO I.....	1
1. MARCO DE REFERENCIAL.....	1
1.1. MARCO TEÓRICO.....	1
1.2. MARCO CONCEPTUAL.....	3
1.2.1. PERSONAS DE LA TERCERA EDAD.....	3
1.2.2. EL PROGRAMA 60 Y PIQUITO.....	3
1.2.3. TRANSPORTE PÚBLICO.....	4
1.2.4. DISEÑO.....	4
1.2.5. INTERFAZ.....	5
1.2.6. PROGRAMACIÓN.....	5
1.2.7. GRÁFICO.....	6
1.2.8. DISEÑO GRÁFICO.....	6
1.2.9. ILUSTRACIÓN.....	6
1.2.10. ILUSTRADOR.....	7
1.3. MARCO LEGAL.....	8
1.3.1. PERMISOS, LICENCIA Y CONDICIONES DE USO.....	8
1.3.2. DERECHOS PROPIOS Y DE TERCEROS.....	8
1.3.3. PRIVACIDAD Y GEOLOCALIZACIÓN.....	9
1.3.5. INFORMACIÓN Y COOKIES.....	9
1.3.6. MARKETS.....	9
1.3.7. LA APP COMO PROPIEDAD INTELECTUAL.....	10

CAPÍTULO II.....	11
2. METODOLOGÍA GENERAL.....	11
2.1. NIVEL DE INVESTIGACIÓN.....	11
2.2. MÉTODO.....	11
2.3. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	13
2.3.1. PERFIL DEL GRUPO OBJETIVO.....	14
2.6 ANÁLISIS Y RESUMEN DE RESULTADOS.....	16
CAPÍTULO III.....	32
3. PROPUESTA Y PRESUPUESTO.....	32
3.1. DIAGRAMA DE GANTT.....	32
3.3. PROPUESTA DEL PRODUCTO.....	35
3.3.1. INTRODUCCIÓN.....	35
3.3.2. CARACTERIZACIÓN DE LA PROPUESTA.....	35
3.3.3. ESQUEMA DE LA PROPUESTA.....	36
3.3.4. OBJETIVO DE LA PROPUESTA.....	37
3.3.5. GRUPO OBJETIVO.....	37
3.4. DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	37
3.4.1. DISEÑO DEL MANUAL CORPORATIVO:.....	38
3.5. PERSONAJE.....	45
3.5.1. FICHA DE PERSONAJE.....	45
3.6. PRODUCTO MULTIMEDIA.....	46
3.6.1. PLANIFICACIÓN.....	46
3.6.2. DISEÑO.....	46
3.6.3. DESARROLLO.....	46
3.6.4. LANZAMIENTO.....	47
3.6.5. FLUJOGRAMA.....	47
3.7. COMPOSICIÓN DEL PRODUCTO MULTIMEDIA.....	48
3.7.1. PORTADA.....	48
3.7.2. INICIO.....	49
3.7.3. MENÚ.....	50
3.7.4. SUBMENÚ.....	51
3.7.5. TALLERES.....	52
3.7.6. RUTAS.....	54

CONCLUSIONES	58
RECOMENDACIONES	59
BIBLIOGRAFÍA	60
ANEXOS	63

ÍNDICE DE ECUACIONES

Ecuación 1: Formula de ecuación de muestreo población finita.....	15
--	----

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	14
Tabla 2	16
Tabla 3	17
Tabla 4	18
Tabla 5	19
Tabla 6	20
Tabla 7	21
Tabla 8	22
Tabla 9	23
Tabla 10	25
Tabla 11	26
Tabla 12	28
Tabla 13	29
Tabla 14	30
Tabla 15	31
Tabla 16	34
Tabla 17	34
Tabla 18	34

ÍNDICE DE FIGURAS

Gráfico 1: Muestra el porcentaje de la pregunta 1	17
Gráfico 2: Muestra el porcentaje de la pregunta 2	18
Gráfico 3: Muestra el porcentaje de la pregunta 3	19
Gráfico 4: Muestra el porcentaje de la pregunta 4.	20
Gráfico 5: Muestra el porcentaje de la pregunta 5.	21
Gráfico 6: Muestra el porcentaje de la pregunta 6.	22
Gráfico 7: Muestra el porcentaje de la pregunta 7.	23
Gráfico 8: Muestra el porcentaje de la pregunta 8.	24
Gráfico 9: Muestra el porcentaje de la pregunta 9.	25
Gráfico 10: Muestra el porcentaje de la pregunta 10.	27
Gráfico 11: Muestra el porcentaje de la pregunta 11.	28
Gráfico 12: Muestra el porcentaje de la pregunta 12.	29
Gráfico 13: Muestra el porcentaje de la pregunta 13.	30
Gráfico 14: Muestra el porcentaje de la pregunta 14.	31
<i>Gráfico 15:</i> Diagrama de Gantt.....	32
Gráfico 16: Esquema de desarrollo de la propuesta.	36
Gráfico 17: Portada del Manual Corporativo	38
<i>Gráfico 18:</i> Introducción del manual corporativo.....	39
Gráfico 19: Construcción de la marca	39
Gráfico 20: Cromática de la identidad visual.	40
<i>Gráfico 21:</i> Cromática de la identidad visual.	40
Gráfico 22: Usos correctos de logotipo.....	41

Gráfico 23: Usos correctos de logotipo.....	41
Gráfico 24: Tipografía utilizada en la identidad visual.	42
Gráfico 25: Tipografía.....	42
Gráfico 26: Iconografía.....	43
Gráfico 27: Aplicaciones.....	43
Gráfico 28: Aplicaciones.....	44
Gráfico 29: Aplicaciones.....	44
Gráfico 30: Ficha del personaje.....	45
Gráfico 31: Flujograma del desarrollo del producto.....	47
Gráfico 32: Portada de la aplicación.....	48
Gráfico 33: Inicio de la aplicación.....	49
Gráfico 34: Menú de la aplicación.....	50
Gráfico 35: Plantillas para escenas.....	51
Gráfico 36: Indicaciones antes de iniciar la actividad.....	52
Gráfico 37: Actividad de talleres.....	53
Gráfico 38: Menú de la sección rutas.....	54

INTRODUCCIÓN

Este proyecto busca ayudar a las personas de la tercera edad en el Distrito Metropolitano de Quito, mediante una aplicación para dispositivos móviles la cual consiste en ayudar a las personas de la tercer edad a moverse por la ciudad de Quito, gracias a la aplicación que constará con elementos gráficos e ilustraciones, también con textos acorde a la edad para que sea más fácil su lectura para el grupo objetivo que van a usarla, además constará con audios que especificarán cosas puntuales e informativas para las personas, las cuáles indicarán las rutas más convenientes y cuál es el medio de transporte que les ayudará a transportarse de una forma más rápida y segura.

Las personas de la tercera edad en la actualidad son un grupo vulnerable, (World Health Organization, 2015)menciona. “En los países desarrollados, entre un 4% y un 6% de las personas mayores han sufrido alguna forma de maltrato en casa. En los centros asistenciales como los asilos, se cometen actos abusivos como maniatar a los pacientes, atentar contra su dignidad (por ejemplo, al no cambiarles la ropa sucia) y negarles premeditadamente una buena asistencia (como permitir que se les formen úlceras por presión). El maltrato de los ancianos puede ocasionar daños físicos graves y consecuencias psíquicas de larga duración”. Por lo que están siendo olvidados por la sociedad, por lo cual no son tomados en cuenta en varios ámbitos, como por ejemplo en la tecnología, las personas de la tercera edad están conscientes que deben tener una vida saludable y activa, para lo cual deben mantener una actividad física y una buena alimentación y así estar lucidos en mente, cuerpo y alma.

Para llegar a realizar este proyecto se ha seguido varios pasos los cuales han sido, realizar una investigación exhaustiva sobre los temas más relevantes que pueden ayudar en el proyecto, recabar toda la información para crear el marco referencial, y desarrollar los objetivos que se va a plantear en la elaboración de la aplicación.

Adicionalmente se va a aplicar los métodos de investigación, para recabar información y conocer la muestra con la que se va a desarrollar la investigación y proceder con las encuestas.

En el primer capítulo se va a investigar en el campo de la animación y multimedia, conociendo los diversos usos de los productos multimedia que se necesitará para desarrollar la app los diferentes lenguajes de programación, como es el ActionScript 3.0 el cual se utilizará en el proyecto. También se analizará la situación de las personas de la tercera edad

En el segundo capítulo se analizará la metodología que se va a utilizar en el proyecto, la modalidad de la investigación que se va seguir para llegar a tener datos veraces, que sirvan en la investigación y conocer la población de nuestro grupo objetivo, por consiguiente, la muestra con la que se va a realizar la encuesta. En el tercer capítulo se explicará detalladamente todo el proceso que se realizó para llegar a la ejecución del proyecto.

Con este proyecto se busca sentar un precedente para proyectos que tengan alguna relación con este tema para que les sirva como una referencia de investigación, de apoyo a las personas de la tercera edad y así ayudarlos he impulsar en todos los aspectos a este grupo.

(World Health Organization, 2015) menciona. “La población mundial está envejeciendo a pasos acelerados. Entre 2000 y 2050, la proporción de los habitantes del planeta mayores de 60 años se duplicará, pasando del 11% al 22%. En números absolutos, este grupo de edad pasará de 605 millones a 2000 millones en el transcurso de medio siglo.

Incluso en los países pobres, la mayoría de las personas de edad mueren de enfermedades no transmisibles, como las cardiopatías, el cáncer y la diabetes, en vez de infecciones y parasitosis. Además, es frecuente que las personas mayores padezcan varios problemas de salud al mismo tiempo, como diabetes y cardiopatías”.

TEMA

La creación de una App para ayudar a las personas de la tercera edad.

TÍTULO

Desarrollo de una app que mejora la movilidad de las personas de la tercera edad, en el DMQ.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la actualidad las personas de la tercera edad, se han visto olvidados por la sociedad, (Muñoz Márquez, 2002) “Podemos considerar que los mayores, son un grupo de alto riesgo para ser “apartados” de la sociedad, ya que al deterioro que suelen padecer de sus capacidades fisiológicas de movilidad”, por lo cual han sido ignorados en los ámbitos como en lo tecnológico, ya que no existe una aplicación móvil que ayudará a la mejora de la movilidad de las personas de la tercera edad y así beneficiar a este grupo objetivo cumpliendo con las necesidades mediante la aplicación desarrollada.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Por consiguiente, la formulación del problema es:

¿Cómo sería la aplicación móvil como producto multimedia animado para mejorar la movilidad de las personas de la tercera edad, en el DMQ, dentro del (CEAM) ¹Eloy Alfaro?

¹ (CEAM) CENTROS DE EXPERIENCIA DEL ADULTO MAYOR

SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA

Una vez analizado y desarrollado la formulación del problema, se obtienen preguntas directrices, como las siguientes:

¿Cómo debería ser la composición visual para la app móvil que mejore la movilidad de las personas de la tercera edad?

¿Cuál sería la app móvil que mejore la movilidad de las personas de la tercera edad?

¿Cómo promocionar esta app móvil en las personas de la tercera edad del CEAM Eloy Alfaro?

¿Cuáles serían los contenidos interactivos de la aplicación?

JUSTIFICACIÓN

Se entiende por tercera edad al grupo de personas mayores o ancianas. El intervalo de edad es muy amplio, existen varias generaciones. La vejez es un proceso fisiológico de todo ser humano, donde se producen cambios físicos, así como psicológicos y sociales. El envejecer es un proceso dinámico, gradual, natural e inevitable.

La (World Health Organization, 2015) nos menciona que “La población mundial está envejeciendo a pasos acelerados. Según la (OMAS) ²Organización Mundial para la Salud, entre 2000 y 2050, la proporción de los habitantes del planeta mayores de 65 años se duplicará, pasará de 605 millones a 2000 millones en el transcurso de medio siglo. Con esto nos damos cuenta que las personas de la tercera edad son el grupo vulnerable dentro de nuestra sociedad, el cual ha estado por algunas décadas desconsiderado en las cosas relacionadas a la tecnología ya que no habido aplicaciones que sean dirigidas a este grupo”.

Las personas de la tercera edad ya por su longevidad comienzan a perder poco a poco la destreza de los órganos de sus sentidos, por lo cual no pueden ya manejarse con facilidad dentro de la sociedad.

El presente proyecto está enmarcado en una concepción de ser humano como una entidad compleja y paradójica y, sobre todo, como un ser pluridimensional (Pascal), “El hombre no es más que una caña, la más débil de la naturaleza, pero es una caña pensante, no hace falta que el universo entero se arme de valor para aplastarlo: un poco de vapor, unas gotas de agua bastan

² (OMS) Organización Mundial para la salud

para matarlo. Pero aun cuando el universo le aplastara, el hombre sería todavía más noble que lo que le mata, porque sabe que muere y lo que el universo tiene de ventaja sobre él; el universo lo ignora".

Este proyecto busca ayudar a las personas de la tercera edad, mediante una aplicación para teléfonos móviles la cual constará con sus iconos grandes y los textos de acorde a su edad para que se pueda distinguir con facilidad, también servirá para ayudar en la movilización de las personas de la tercera edad en el Distrito Metropolitano de Quito dentro del (CEAM) Eloy Alfaro.

“Según el plan toda una vida en el punto que trata generar capacidades y promover oportunidades en condiciones de equidad, para todas las personas a lo largo del ciclo de vida”. (Buen vivir, 2008).

De acuerdo al plan toda una vida nuestra investigación cumplirá con los estándares del punto 1.2 de este plan ya que está dirigido para la inclusión de las personas, con nuestro proyecto tratamos de mejorar el estilo de vida de las personas de la tercera edad y gracias a nuestra investigación hemos podido fijarnos en este punto del plan toda una vida.

Dentro de nuestros lineamientos de investigación de la carrera, nuestra investigación a realizar estaría dentro de los temas de la comunicación social y el desarrollo de aplicaciones, dirigidas a las personas de la tercera edad, teniendo en cuenta la Innovación en el diseño y desarrollo de productos interactivos que es parte del Sistema contemporáneos de comunicación.

OBJETIVOS

GENERAL

Desarrollar una aplicación móvil para mejorar la movilidad de las personas de la tercera edad, en el DMQ dentro del CEAM Eloy Alfaro, mediante un producto multimedia animado.

ESPECÍFICOS

Desarrollar la composición visual para la app móvil que mejore la movilidad de las personas de la tercera edad.

Desarrollar la app móvil que mejore la movilidad de las personas de la tercera edad.

Promocionar la app móvil en las personas de la tercera edad del (CEAM) Eloy Alfaro, mediante redes sociales.

Desarrollar los contenidos interactivos de la aplicación que mejore la movilidad de las personas de la tercera edad.

CAPÍTULO I

1. MARCO DE REFERENCIAL

1.1. MARCO TEÓRICO

En la actualidad se puede apreciar que las aplicaciones móviles se han convertido en algo indispensable para las personas que utilizan dispositivos móviles.

(Cobo, 2013)mencionan que “Si hablamos de la definición básica (app definición | móvil definición), las aplicaciones móviles son programas diseñados para ser ejecutados en teléfonos, tablets y otros dispositivos móviles, que permiten al usuario realizar actividades profesionales, acceder a servicios, mantenerse informado, entre otro universo de posibilidades.”

Por lo cual en nuestra sociedad se ha vuelto algo indispensable en la vida diaria de cada persona, ya que utilizan casi en todas sus actividades. Por lo tanto, una aplicación de celular es indispensable para cumplir las diferentes necesidades que poseen los usuarios, debido a esto es necesario que una aplicación se actualice constantemente para suplir con las necesidades de los usuarios.

El lenguaje de programación de ActionScript 3.0 nos va hacer esencial para el momento de programar nuestro producto multimedia.

Adobe (2019) nos mencionan que “El lenguaje de creación de scripts ActionScript le permite añadir interactividad compleja, control de reproducción y visualización de datos a su aplicación. Puede añadir ActionScript en el entorno de creación mediante el panel Acciones, la ventana Script o con un editor externo”.

Con este lenguaje se va a poder desarrollar dentro del programa Adobe Animate las cosas planteadas dentro de la aplicación para que llegue a ser funcional y cumpla con las necesidades de nuestro grupo objetivo.

Otro punto importante dentro de la investigación del proyecto es el desarrollo de la interfaz, ya que la calidad de la interfaz puede ser la clave del éxito o fracaso de la aplicación.

(Pizarro, 2015) nos menciona que “Las maquetas producidas por el equipo de diseño se traducen luego a plantillas HTML y hojas de estilo CSS. Además, realizamos el desarrollo de plataformas de gestión de contenidos en WordPress, para luego hacer la integración y programación”.

El diseño de la interfaz mezcla las necesidades, deseos del usuario y las habilidades del diseñador para poder plasmar todas las ideas y así poder solventar todas las necesidades de los usuarios.

Por otra parte, las personas de la tercera edad en el aspecto psicológico es importante conocer como sienten.

Dra. Anamelí Monroy López. (2005) menciona que “Muchos adultos llegan a la edad de la jubilación y aún se sienten en plenitud para la realización de sus trabajos. Frecuentemente nos encontramos con personas de edad avanzada que están plenamente en forma, totalmente vigentes, lúcidas, llenas de iniciativas y planes de trabajo. Muchos hombres y mujeres científicos, literatos, escritores, investigadores, políticos, hombres de campo, mujeres de casa, etc. Aunque ven disminuidas sus potencialidades físicas al llegar a los 65-70 años sienten, sin embargo, que su mente está lúcida y sus ganas de hacer buenas cosas permanecen inalteradas”.

Las personas de la tercera edad al llegar a los 65 años algunos de ellos se sienten capaces de seguir realizando con normalidad sus actividades, pero la sociedad no los ve de esa forma y piensan que como ya están en esa edad ya no tienen las capacidades para seguir cumpliendo con normalidad las actividades que realizaban, de esta forma excluyéndoles de la sociedad a este grupo con lo cual influye en el deterioro de su autoestima posteriormente en su salud.

1.2.MARCO CONCEPTUAL

1.2.1. PERSONAS DE LA TERCERA EDAD

(Aguerre, 2008) menciona que “Las personas adultas mayores son las ciudadanas y ciudadanos que tienen 65 años de edad o más, son un grupo de atención prioritaria. Acorde con ello deben recibir atención especializada de calidad. Tienen varios beneficios, entre ellos la exención o devolución del pago del impuesto a la renta, el pago de tarifas reducidas en espectáculos públicos, transportes y el acceso preferencial a varios servicios de salud. Algunos cuentan con seguridad social, un pequeño porcentaje cuenta con seguridad privada mientras que otros acceden a la pensión jubilar no contributiva. No obstante, en su mayoría las personas adultas mayores no tienen ninguno de estos servicios y prestaciones”.

Las personas de la tercera edad son un grupo vulnerable y prioritario, por lo cual necesitan ser más incluidos en la sociedad y tener una mejor atención y un trato igualitario.

1.2.2. EL PROGRAMA 60 Y PIQUITO

(Patronato Municipal San José., 2019) menciona que “Este programa que mejora la calidad de vida de los adultos mayores que habitan en el Distrito Metropolitano de Quito a través del proyecto 60 y Piquito, enfocado en tres ejes de acción los cuales son la recreativo que

constan de talleres de actividad física, baile, taichí, yoga, música, etc. También la acción saludable es las sesiones de fisioterapia en cada una de los CEAM para prevenir y controlar patologías propias de la edad y la académico-Productivo es un convenio con entidades académicas para capacitar sobre negocios y emprendimientos que serán promocionados en las ferias productivas que organiza el Patronato San José”.

El programa 60 y piquito es dirigido por la Unidad Patronato Municipal San José el cual brinda un programa que ayuda a las personas de la tercera edad a mejorar su calidad de vida, mediante talleres de actividad física, también talleres de manualidades los cuales se imparten dentro de los CEAM que el municipio maneja.

1.2.3. TRANSPORTE PÚBLICO

(Municipio de Quito, 2019) nos menciona que “Hacemos referencia a los medios de transporte como los autobuses, taxis y otras unidades que sirven para la movilidad de los ciudadanos, los cuales están solventados por parte del estado. Es importante señalar que esta clase de transporte no tiene como propósito la generación de ganancias, sino que debe cumplir con un fin social y ser útil para la comunidad”.

El transporte público es un medio que sirve para la movilidad de las personas, es un bien público que tiene como objetivo cumplir con un fin social.

1.2.4. DISEÑO

(SCOTT, 1970) menciona que “Diseñar es un acto humano fundamental: diseñamos toda vez que hacemos algo por una razón definida. Ello significa que casi todas nuestras actividades tienen algo de diseño: lavar platos, llevar una contabilidad o pintar un cuadro. Normalmente, por diseño se conoce el arte de proyectar el aspecto, la función y la

producción de un objeto funcional por medio de signos gráficos, sea que se trate de un objeto bidimensional (carteles, logos, animaciones, portadas, etc.) o tridimensional (edificios, maquinarias, muebles, entre otros).”

Es decir que el diseño se le considera como funcional por ser representado por piezas gráficas, las cuales nos ayudan a expresar una idea de una forma directa y concisa.

1.2.5. INTERFAZ

(Pérez, 2017) menciona que “La conexión física y funcional que se establece entre dos aparatos, dispositivos o sistemas que funcionan independientemente uno del otro. En este sentido, la comunicación entre un ser humano y una computadora se realiza por medio de una interfaz.”

Es decir que la interfaz va de la mano de la funcionalidad de un dispositivo y es con la cual podemos dar constancia que si la aplicación tiene una buena interfaz será el éxito de la aplicación.

1.2.6. PROGRAMACIÓN

(Mathieu, 2014) menciona que “Programar con algún otro lenguaje de programación, resulta más fácil aprender otro lenguaje, sin muchas explicaciones, mejor aún si el segundo lenguaje pertenece al mismo paradigma de programación. Por esta razón, considero que el lenguaje C es el más óptimo de aprender como primer lenguaje, ya que es un lenguaje imperativo, que permite un manejo muy preciso de conceptos importantes de la programación, como las variables, los apuntadores, las funciones y los arreglos, entre otros aspectos.”

Es decir que para programar debemos conocer los diferentes lenguajes que se maneja para poder desarrollar las aplicaciones.

1.2.7. GRÁFICO

(Merino, 2009) menciona que “Es una representación por medio de líneas y aquello perteneciente o relativo a la escritura y a la imprenta. Un periódico y una revista son medios gráficos”.

Un gráfico es una representación de figuras o líneas, con las cuales se puede expresar una idea, de tal forma que los gráficos en la app móvil ayudaran a complementar la idea que se va a expresar dentro de la aplicación.

1.2.8. DISEÑO GRÁFICO

Rosa León (2019) define al Diseño Gráfico como “Es una especialidad o profesión, cuyo objetivo es satisfacer necesidades de comunicación visual. Se ocupa de organizar imagen y texto, producidos en general por medios industriales, para comunicar un mensaje específico, a un determinado grupo social y con objetivos claros y definidos.”

El diseño gráfico es una especialidad que engloba ciertas cosas que nos permiten expresar por medio de elementos visuales un mensaje.

1.2.9. ILUSTRACIÓN

Anónimo (2017) menciona que “Ilustración es acción y efecto de ilustrar. También, es aclarar un punto o materia con palabras, imágenes, o de otro modo, asimismo, es adornar un impreso con láminas o grabados para hacerlo más atractivo a la vista o explicar de mejor manera su contenido.”

La ilustración es un proceso en el cual ilustramos las imágenes adornar un dibujo digital de la misma forma también se aplica a fotografías, este método se utilizará para el diseño del personaje de la app y también para la realización de iconos y elementos que nos funciones en la app.

1.2.10. ILUSTRADOR

Anónimo (2017) menciona que “Los ilustradores realizan dibujos, imágenes, pinturas o diagramas para una amplia variedad de productos, para lo que usan toda una serie de técnicas artísticas y gráficas. Realizan una serie de ideas utilizando herramientas como bolígrafos, lápices, pinturas, ceras y técnicas de aerógrafo. También usan ordenadores para crear imágenes o manipular bocetos iniciales o dibujos. La mayoría de los ilustradores intenta crear su propio y único “estilo”.”

Los ilustradores son personas que manejan cada quien su estilo al momento de ilustrar ya sea dibujos o imágenes, se puede emplear con diferentes elementos.

1.3.MARCO LEGAL

En el presente proyecto de investigación se ha tomado en cuenta algunas normativas, leyes que se necesita para el desarrollo de la aplicación.

1.3.1. PERMISOS, LICENCIA Y CONDICIONES DE USO

"Hay que ser claros y explícitos a la hora de solicitar permisos al usuario para acceder a contactos de su dispositivo, realizar pagos o ceder datos. Además, es obligatorio desarrollar licencias y condiciones de uso. En todos los casos no basta con informar al usuario, sino que éste tiene que aceptar, ya que en caso de reclamación tendremos una mejor defensa", advierten (Barberán, 2016).

Se debe especificar a nuestros usuarios, que se necesita aceptar varias condiciones para utilizar la aplicación.

1.3.2. DERECHOS PROPIOS Y DE TERCEROS

"Es obligatorio disponer de licencias de los recursos que se vayan a utilizar. Para ello, hay que leer detenidamente las condiciones ya que hay casos en los que los recursos excluyen el uso comercial, no pudiéndose ejecutar en aplicaciones. Además, conviene proteger el contenido para evitar plagios y copias", aseguran (Barberán, 2016).

Se debe obtener las licencias que se va a utilizar en la aplicación, también se debe proteger los recursos que se utilizaron para el desarrollo de la aplicación para evitar plagios.

1.3.3. PRIVACIDAD Y GEOLOCALIZACIÓN

"La recogida de información del usuario debe ser la indispensable para el funcionamiento de la App y éste debe tener la posibilidad de configurar la privacidad. Además, si nuestra aplicación dispone de geolocalización, se tiene que contar con la aceptación del usuario para poder acceder a ella", alertan (Barberán, 2016).

La información que se receipta de los usuarios debe ser específica y funcional para la aplicación, con la cual poder configurar la privacidad de los usuarios.

1.3.5. INFORMACIÓN Y COOKIES

"Es fundamental informar al usuario de los aspectos regulados en la ley y mostrar los datos sobre los creadores y sobre quienes se encuentra tras la App. También es necesario que el usuario acepte las cookies, mediante un aviso informativo con la información básica y precisa sobre las mismas, y los aspectos exigidos por la ley", aseguran (Barberán, 2016).

Se debe informar a los usuarios de la aplicación sobre todos los requerimientos, leyes y los datos sobre los creadores de la APP.

1.3.6. MARKETS

"Tienen condiciones muy estrictas para que se puedan publicar las aplicaciones por lo que hay que cumplir siempre lo que piden. De hecho, incluso cumpliendo las condiciones al colgar la app, éstas pueden cambiar y hacer que la aplicación no esté disponible para usuarios nuevos. Un ejemplo que suelen alegar los markets para rechazar una App es que su interfaz de usuario es compleja o menos que 'muy buena'", recuerdan (Barberán, 2016).

Se debe respetar y cumplir las condiciones que nos piden para poder publicar la aplicación, cada tipo de app varia sus condiciones dependiendo de qué tipo son.

1.3.7. LA APP COMO PROPIEDAD INTELECTUAL

(Barberán, 2016) menciona que “La ley de propiedad intelectual ampara a los productos literarios, artísticos o científicos, a pasar de que la APP podría comprender todos estos elementos en uno solo, no es reconocido como un objeto sujeto a propiedad intelectual, sin embargo, casi todas aplicaciones poseen un copyright en el que se establecen los derechos de autoría a la empresa o la persona que haya desarrollado la APP”.

Las App no se puede considerar como propiedad intelectual, aunque las App poseen un copyright en las cuales detallan los derechos de autoría de las personas que han participado y desarrollado la App.

CAPÍTULO II

2. METODOLOGÍA GENERAL

2.1. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

El presente proyecto se basa en un nivel de investigación exploratorio con alcance descriptivo, exploratorio porque se realizó una investigación preliminar de tema de investigación, que servirá para complementar el conocimiento sobre el tema y tener una visión general.

Descriptivo porque con él se obtiene la información cuantitativa lo que se va a investigar, con este método se mide de manera independiente los conceptos, situaciones y eventos que se pueden desarrollar sobre el tema.

2.2. MÉTODO

En la etapa de fundamentación se utilizará el método analítico-sintético este tipo de investigación “estudia los hechos, partiendo de la descomposición del objeto de estudio en cada una de sus partes para estudiarlas en forma individual (análisis), y luego se integran esas partes para estudiarlas de manera holística e integral (síntesis)”. (Torres, 2010).

Este método de investigación ayudará al momento de recolectar información acerca de las personas de la tercera edad y sobre el desarrollo de aplicaciones móviles. La técnica que se utilizará es la bibliográfica con la cual recolectaremos información de las diferentes fuentes primarias y secundarias con las cuales nos ayudara a resolver las necesidades del proyecto.

Cuando hablamos de métodos cuantitativos, “Se fundamenta en la medición de las características de los fenómenos sociales, lo cual supone derivar de un marco conceptual

pertinente al problema analizado, una serie de postulados que expresen relaciones entre las variables estudiadas de forma deductiva. Este método tiende a generalizar y normalizar resultados”. (Torres, 2010).

Dentro del proyecto vamos a utilizar este método, al analizar las encuestas realizadas a las personas de la tercera edad con las que tendremos datos verídicos que nos sirva en nuestro proyecto.

“Este método de razonamiento consiste en tomar conclusiones generales para obtener explicaciones particulares. El método se inicia con el análisis de los postulados, teoremas, leyes, principios, etcétera, de aplicación universal y de comprobada validez, para aplicarlos a soluciones o hechos particulares”. (Torres, 2010).

Con este método permite experimentar la interfaz de nuestra aplicación antes de subirlo a las plataformas digitales, para conocer si hemos llegado a cumplir con las necesidades planteadas.

“Este método inductivo utiliza el razonamiento para obtener conclusiones que parten de hechos particulares aceptados como válidos, para llegar a conclusiones cuya aplicación sea de carácter general”. (Torres, 2010).

Con este método servirá para sacar conclusiones finales de nuestro proyecto que fueron originales del problema de investigación.

“La observación consiste en saber seleccionar aquello que queremos analizar. Se suele decir que "Saber observar es saber seleccionar". Para la observación lo primero es plantear previamente qué es lo que interesa observar, en definitiva, haber seleccionado un objetivo claro de observación”. (Torres, 2010).

Este método será utilizado en toda nuestra investigación, al ser un producto el cual debe investigar todas las necesidades que tienen las personas de la tercera edad, y a su vez investigar toda la información que se va a requerir para desarrollar el proyecto.

“En el método experimental, una condición o parámetro, generalmente referido como una variable, es conscientemente manipulado (frecuentemente referido como un tratamiento) y se observa el resultado o efecto de esta manipulación sobre otras variables”. (Torres, 2010).

Con este método podremos conocer si se acepta o se rechaza la diagramación de la interfaz de la aplicación y el diseño si cumplen con todas las necesidades planteadas.

2.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

La población está conformada por todas las personas del Distrito Metropolitano de Quito, el proyecto tiene como finalidad ser un aporte para la sociedad.

La muestra se va a concentrar en las personas de la tercera edad dentro del Distrito Metropolitano de Quito dentro de CEAM del Eloy Alfaro que es un centro del adulto mayor.

2.3.1. PERFIL DEL GRUPO OBJETIVO

Tabla 1

Variables	
Variables Demográficas	Género: Masculino y Femenino Edad: 65 años en adelante Nacionalidad: ecuatoriana Situación Económica: Media, Media alta
Variables Geográficas	País: Ecuador Provincia: Pichincha Cantón: Quito
Variables Psicográficas	<ul style="list-style-type: none"> - Personas de la tercera edad. - Personas con problemas visuales. - Personas con problemas de audición

Autoría propia.

Aplicando la formula se podrá calcular el tamaño de la muestra poblacional.

Personas de la tercera en el Distrito Metropolitano de Quito dentro del (CEAM)

Eloy Alfaro: 108 personas

Ecuación 1: Formula de ecuación de muestreo población finita.

n= Muestra

N= Universo **108**

Z²= Confiabilidad de la investigación **95%**

e= Error muestral **5%**

p= Probabilidad a favor o probabilidad de éxito **5%**

q= Probabilidad en contra o probabilidad de fracaso **5%**

$$n = \frac{z^2 * N p * q}{e^2(N - 1) + Z^2 p * q}$$

$$n = \frac{(0,95^2 * 108)0,05 * 0,05}{0,05^2(108 - 1) + 0,95^2 0,05 * 0,05}$$

$$n = \frac{0,243675}{1,1725 * 0.0025}$$

$$n = \frac{0,243675}{0.002925} \quad n = 77,3924$$

$$n = 78$$

Nuestra muestra es 78 personas

Datos obtenidos de la Unidad Patronato Municipal San José.

Con este estudio buscaremos conocer la muestra poblacional de nuestro proyecto es 108 personas con la que nos ayudara a tener nuestro grupo objetivo, el cual evaluara nuestro proyecto terminado con esto tendremos un resultado que nos sirva a favor para la presentación del proyecto.

2.4. ENCUESTA

Como técnica de investigación para el proyecto, la recolección de datos se la realizó mediante la encuesta a las personas de la tercera edad, utilizando un cuestionario el cual consta con 14 preguntas, con las que obtendremos resultados precisos que aporta conocimientos para el proyecto.

2.5. VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD DE INSTRUMENTOS

Se realizó una prueba piloto dirigido al 10% del grupo objetivo, de la cual se pudo corregir detalles, para poder llegar al desarrollo de la encuesta final con la que validamos los resultados obtenidos en la encuesta realizada a las personas de la tercera edad.

(Hernández Moreno, 2011)“Validar tal instrumento equivale a corroborar que realiza de manera efectiva el procedimiento de medición que le corresponde. Es muy común que para medir cualquier magnitud se empleen variables sintéticas construidas a partir de las respuestas que se obtienen del entrevistado a través de una encuesta. De forma que, esta encuesta y procedimiento tendrán que ser validados”.

2.6 ANÁLISIS Y RESUMEN DE RESULTADOS

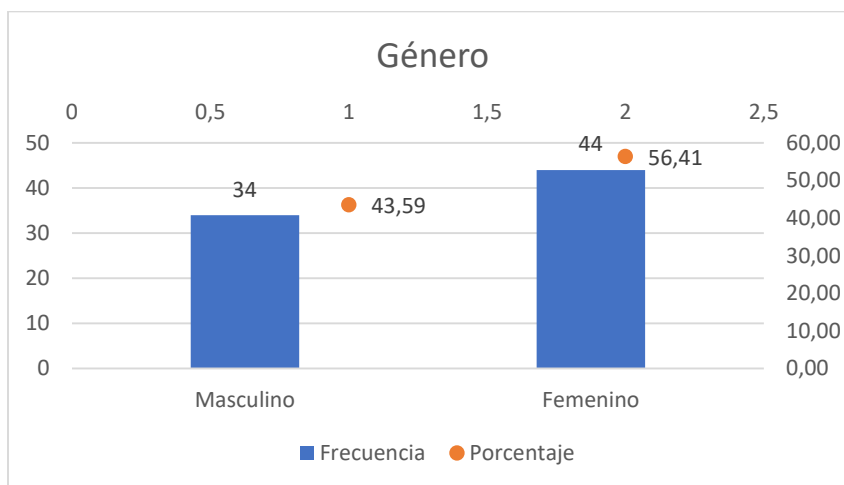
Pregunta N°1: ¿GÉNERO?

Tabla 2

Indica los géneros de los encuestados.

	Frecuencia	Porcentaje
Masculino	34	43,59
Femenino	44	56,41

Autoría propia.

Gráfico 1: Muestra el porcentaje de la pregunta 1

Autoría propia.

Dentro de las personas encuestadas más del 50% de las personas son del género femenino, el restante son personas del género masculino.

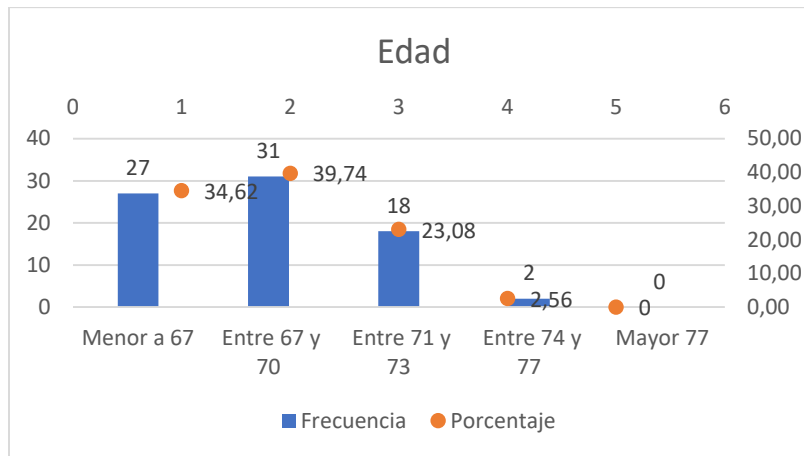
Pregunta N°2: ¿SU EDAD ESTÁ ENTRE?

Tabla 3

Representa el rango de edad de los encuestados.

	Frecuencia	Porcentaje
Menor a 67	27	34,62
Entre 67 y 70	31	39,74
Entre 71 y 73	18	23,08
Entre 74 y 77	2	2,56
Mayor 77	0	0

Autoría propia.

Gráfico 2: Muestra el porcentaje de la pregunta 2

Autoría propia.

De las 78 personas encuestadas se pudo constatar que más del 50%, son menores a 67 hasta 70 años, seguido de un 23% de personas que oscilan su edad entre 71 y 73 años y por último con tal un 2% de las personas encuestadas tenemos que su edad esta entre 74 a 77 años.

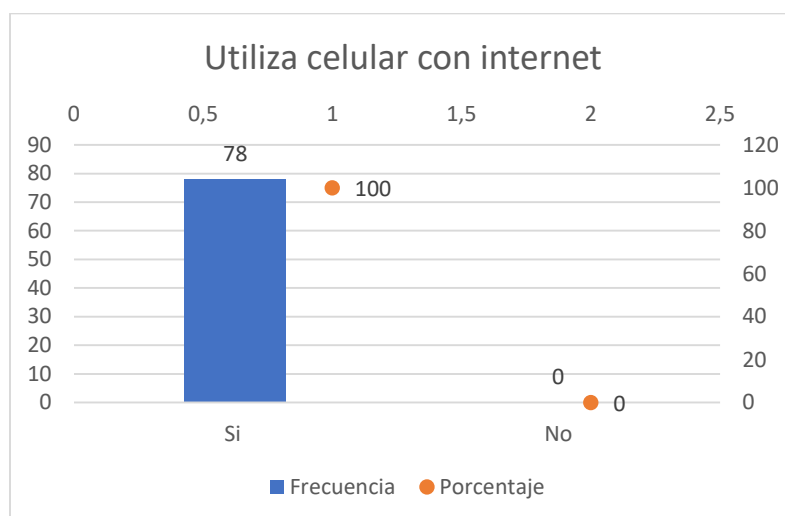
Pregunta N°3: ¿UTILIZA CELULAR CON INTERNET?

Tabla 4

Indica las opciones de los encuestados.

	Frecuencia	Porcentaje
Si	78	100
No	0	0

Autoría propia.

Gráfico 3: Muestra el porcentaje de la pregunta 3

Autoría propia.

El resultado de la pregunta número 3 nos indica que el 100 % de las personas encuestadas utiliza su celular con internet, con lo cual es un gran punto a favor para la investigación que estamos realizando para el proyecto.

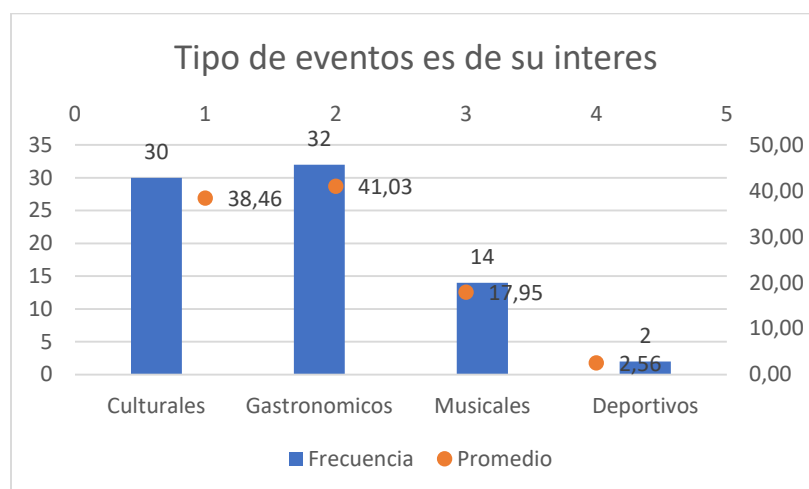
Pregunta N°4: ¿QUÉ TIPO DE EVENTOS ES DE SU INTERÉS?

Tabla 5

Indica los temas que importan a los encuestados.

	Frecuencia	Promedio
Culturales	30	38,46
Gastronómicos	32	41,03
Musicales	14	17,95
Deportivos	2	2,56

Autoría propia.

Gráfico 4: Muestra el porcentaje de la pregunta 4.

Autoría propia.

El 38% de las 78 personas encuestadas les interesa eventos culturales, mientras que el 41% tiene interés de tener eventos sobre gastronomía, con el 17% de los encuestados les interesa eventos musicales y por último con 2% de los encuestados tienen un interés por los eventos deportivos, con esto se puede sacar como conclusión que las personas de la tercera edad buscan cosas que sean de su interés y les sirva como distracción y entretenimiento.

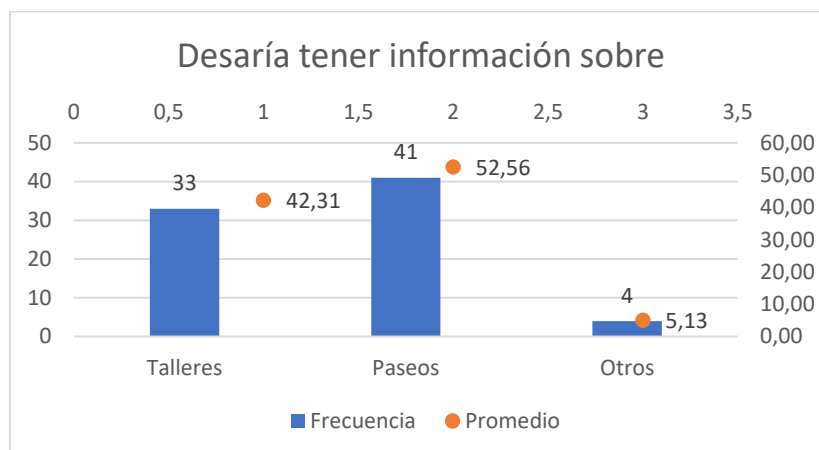
Pregunta N°5: ¿DESEARÍA TENER INFORMACIÓN SOBRE?

Tabla 6

Indica las opciones de interés de los encuestados.

	Frecuencia	Promedio
Talleres	33	42,31
Paseos	41	52,56
Otros	4	5,13

Autoría propia.

Gráfico 5: Muestra el porcentaje de la pregunta 5.

Autoría propia.

Los resultados nos dan a conocer que un gran porcentaje más de la mitad con el 52% tienen interés de recibir información sobre paseos, el 42% de los encuestados desean recibir información sobre talleres y con un 5% desean tener información de otras cosas.

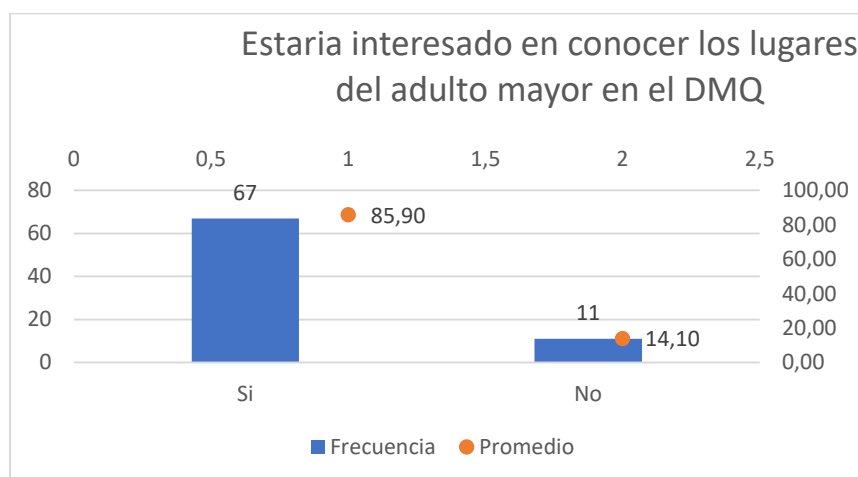
Pregunta N°6: ¿ESTARÍA INTERESADO EN CONOCER LOS LUGARES DEL ADULTO MAYOR EN EL DMQ?

Tabla 7

Indica las opciones de los encuestados.

	Frecuencia	Promedio
Si	67	85,90
No	11	14,10

Autoría propia.

Gráfico 6: Muestra el porcentaje de la pregunta 6.

Autoría propia.

La mayoría de las personas con un 86% estarían gustosos de conocer del adulto mayor dentro del DMQ lo que determina que una gran parte de las personas de la tercera edad si les gusta estos centros, mientras que un 14% no estaría interesado en conocer estos centros.

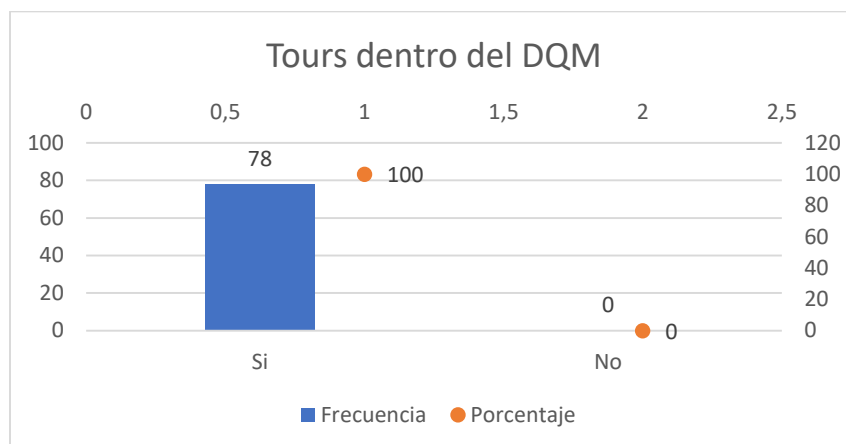
Pregunta N°7: ¿LE GUSTARÍA IR A TOURS DENTRO DEL DQM Y CONOCER SUS RUTAS, A TRAVÉS DE UNA APLICACIÓN MOVIL?

Tabla 8

Indica las opciones de los encuestados.

	Frecuencia	Porcentaje
Si	78	100
No	0	0

Autoría propia.

Gráfico 7: Muestra el porcentaje de la pregunta 7.

Autoría propia.

El 100% de las personas encuestadas les gustaría ir a tours dentro del DMQ y conocer sus rutas, se determinó con los datos obtenidos que las personas de la tercera se interesan por salir en tour para poder conocer nuevos lugares que sean de su interés.

Pregunta N°8: ¿LE GUSTARÍA RECIBIR NOTICIAS Y UNA PEQUEÑA RESEÑA SOBRE EVENTOS DENTRO DEL (CEAM) ELOY ALFARO?

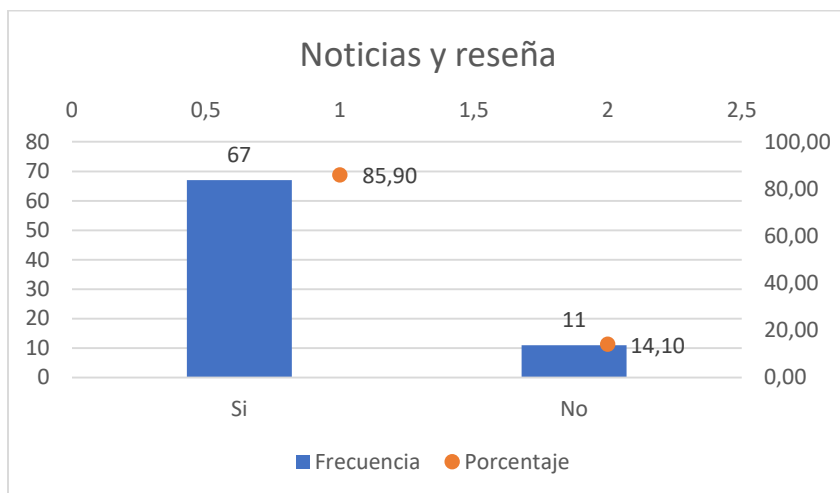
Tabla 9

Indica las opciones de los encuestados.

	Frecuencia	Porcentaje
Si	67	85,90
No	11	14,10

Autoría propia.

Gráfico 8: Muestra el porcentaje de la pregunta 8.



Autoría propia.

Dentro de la pregunta 8 el 86% de las 78 personas encuestadas les gustaría recibir noticias sobre eventos a realizar dentro del CEAM Eloy Alfaro, mientras que con un 14% no estarían de acuerdo en recibir esta información.

Con los datos obtenidos se ha determinado que una gran cantidad de personas encuestadas les gustaría recibir la información de los eventos dentro del CEAM.

Pregunta N°9: ¿QUÉ LUGARES LE GUSTARÍA CONOCER Y COMO LLEGAR A ELLOS?

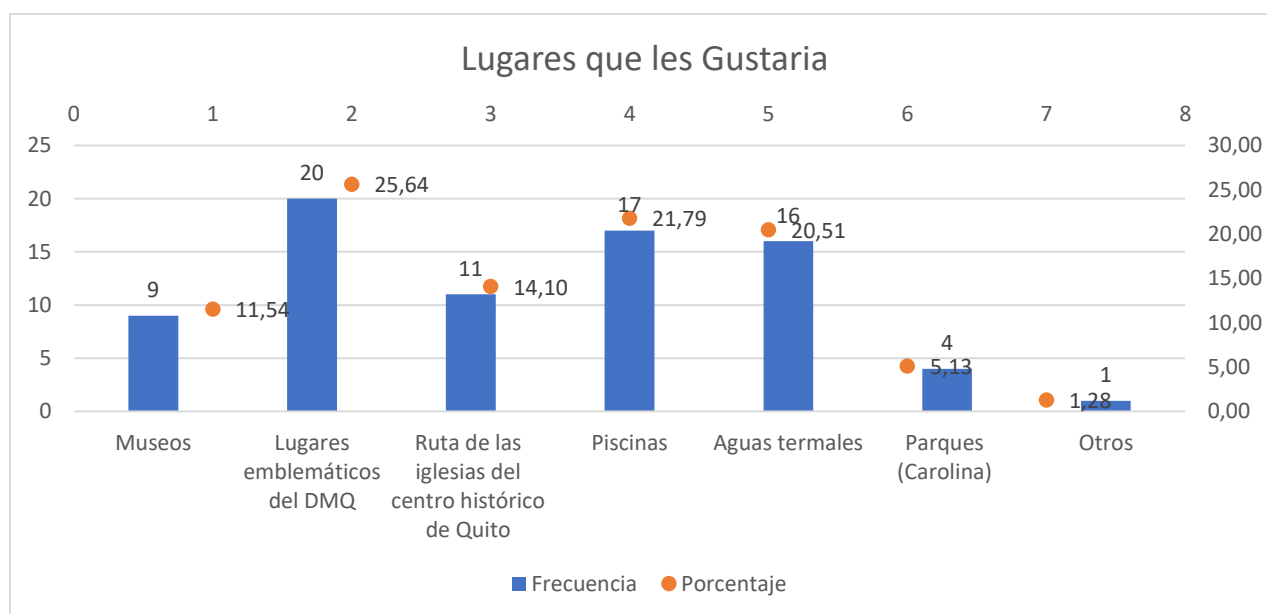
Tabla 10

Indica las opciones de lugares que les gustaría conocer a los encuestados.

	Frecuencia	Porcentaje
Museos	9	11,54
Lugares emblemáticos del DMQ	20	25,64
Ruta de las iglesias del centro histórico de Quito	11	14,10
Piscinas	17	21,79
Aguas termales	16	20,51
Parques (Carolina)	4	5,13
Otros	1	1,28

Autoría propia.

Gráfico 9: Muestra el porcentaje de la pregunta 9.



Autoría propia.

En la pregunta 9 se pudo constatar que el 25% de las personas encuestadas les gustaría conocer los lugares emblemáticos del DMQ, después con un 21% están interesados en conocer piscinas, con un 20% les interesa conocer lugares de aguas termales, el 14% de los encuestados les gustaría visitar la ruta de las iglesias, después con un 11% tienen interés de conocer museos y con 5% desean conocer parques.

Llegando a la conclusión que las personas de la tercera edad más se inclinan por conocer lugares emblemáticos de la ciudad, piscinas y aguas termales.

Pregunta N°10: ¿QUÉ MEDIO DE TRANSPORTE UTILIZA?

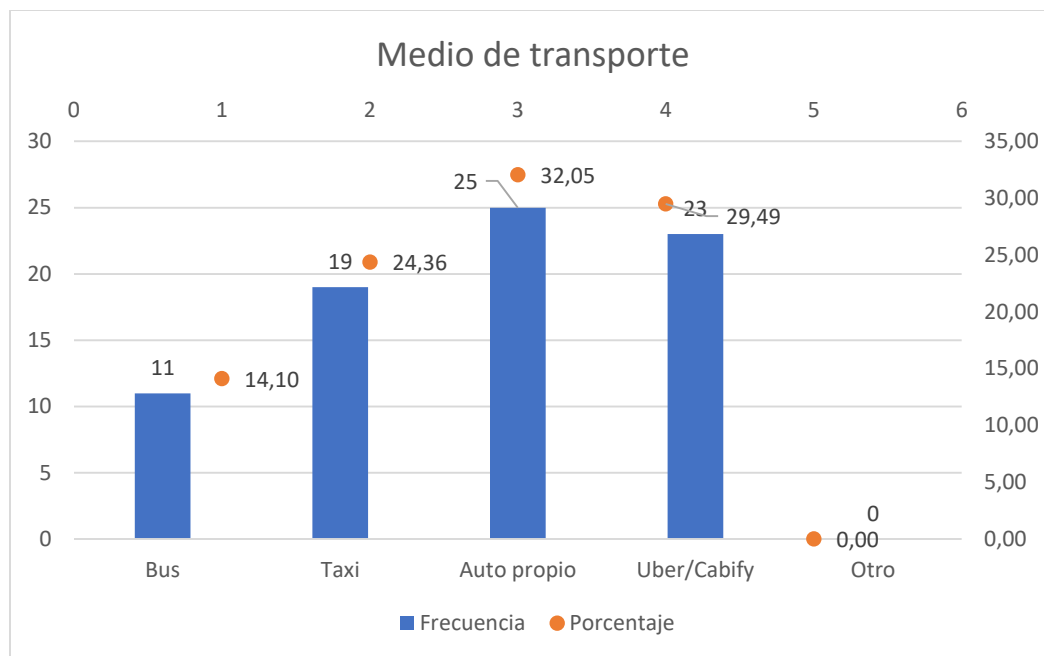
Tabla 11

Indica las opciones de los medios de transporte utilizan los encuestados.

	Frecuencia	Porcentaje
Bus	11	14,10
Taxi	19	24,36
Auto propio	25	32,05
Uber/Cabify	23	29,49
Otro	0	0,00

Autoría propia.

Gráfico 10: Muestra el porcentaje de la pregunta 10.



Autoría propia.

El 32% de las personas encuestadas se movilizan mediante auto propio, con el 29% las personas se movilizan en Uber y Cabify, después con un 24% utilizan taxi y un 14% se transporta por medio de buses.

Con los datos obtenidos se a podido constatar que un gran número de las personas de la tercera edad encuestadas prefieren moverse en autos propios, ya que tienen más facilidad de moverse de un lugar a otro.

Pregunta N°11: ¿QUÉ TIPO DE DISPOSITIVO MÓVIL (CELULAR) USTED UTILIZA?

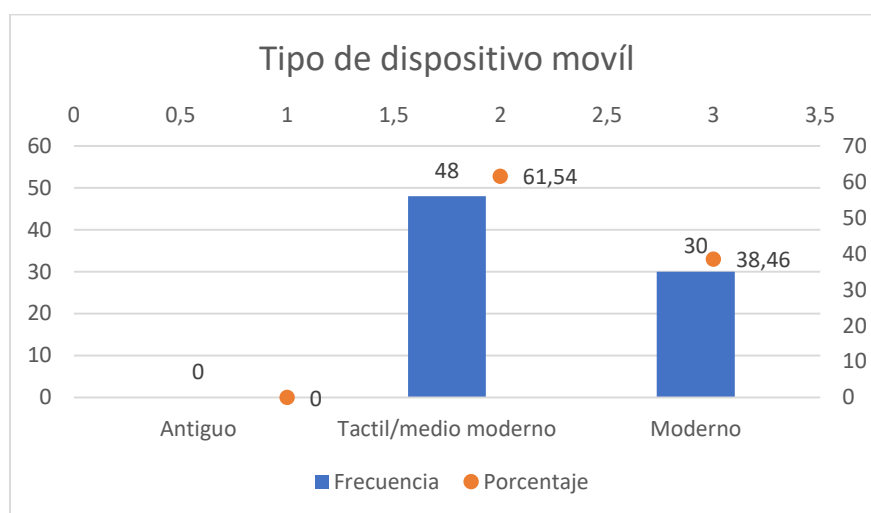
Tabla 12

Indica las opciones de los dispositivos móviles que utilizan los encuestados.

	Frecuencia	Porcentaje
Antiguo	0	0
Táctil/medio moderno	48	61,54
Moderno	30	38,46

Autoría propia.

Gráfico 11: Muestra el porcentaje de la pregunta 11.



Autoría propia.

La mayoría de las personas con un 62% poseen celulares medio modernos y con un 38% de las personas encuestadas utilizan un celular moderno.

Mediante los datos obtenidos las personas de la tercera edad encuestadas manejan celulares inteligentes entre lo medio modernos y los actuales modernos.

Pregunta N°12: ¿USTED UTILIZA INTERNET?

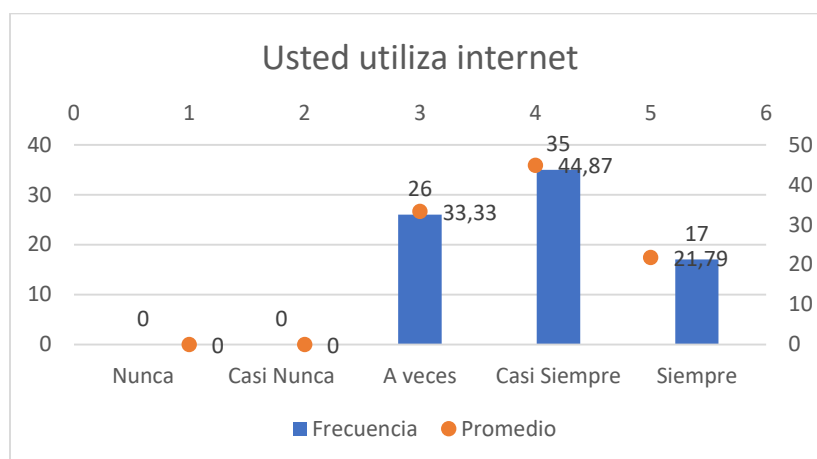
Tabla 13

Indica las opciones de la utilización de internet de los encuestados.

	Frecuencia	Promedio
Nunca	0	0
Casi Nunca	0	0
A veces	26	33,33
Casi Siempre	35	44,87
Siempre	17	21,79

Autoría propia.

Gráfico 12: Muestra el porcentaje de la pregunta 12.



Autoría propia.

En la pregunta 12 el 44% de los encuestados casi siempre utilizan internet, el 21% de los encuestados siempre utilizan internet y un 33% a veces utilizan internet.

Con los datos obtenidos en la encuesta se ha determinado que las personas de la tercera edad encuestados la gran mayoría si utiliza internet constantemente.

Pregunta N°13: ¿CÓMO USTED INGRESA A INTERNET?

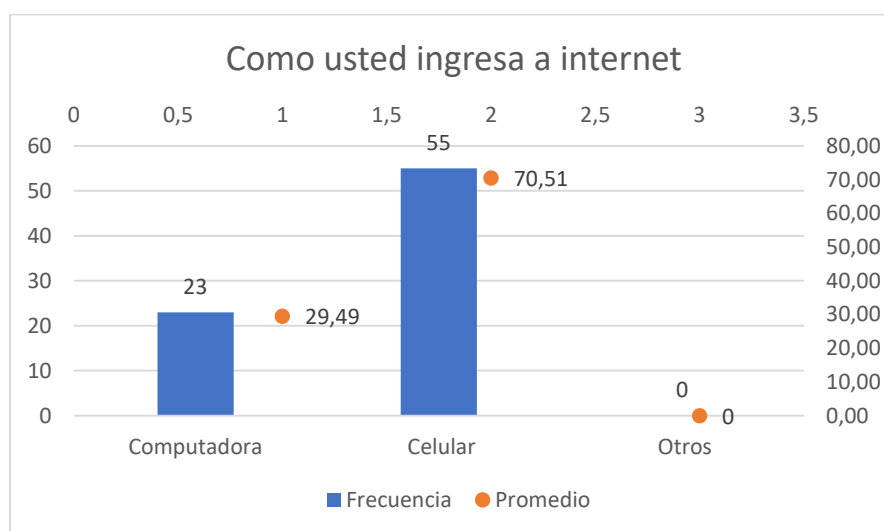
Tabla 14

Indica las opciones de como ingresan a internet los encuestados.

	Frecuencia	Promedio
Computadora	23	29,49
Celular	55	70,51
Otros	0	0

Autoría propia.

Gráfico 13: Muestra el porcentaje de la pregunta 13.



Autoría propia.

La gran mayoría de las personas encuestadas el 71% ingresan a internet mediante celular y el 29% ingresan mediante un computador.

Con los datos obtenidos se pudo determinar que las personas de la tercera edad encuestadas la mayoría de ellos si ingresan a internet mediante su celular, lo cual beneficia al desarrollo del proyecto.

Pregunta N°14: ¿USTED EN SU CELULAR INGRESA A INTERNET POR MEDIO DE?

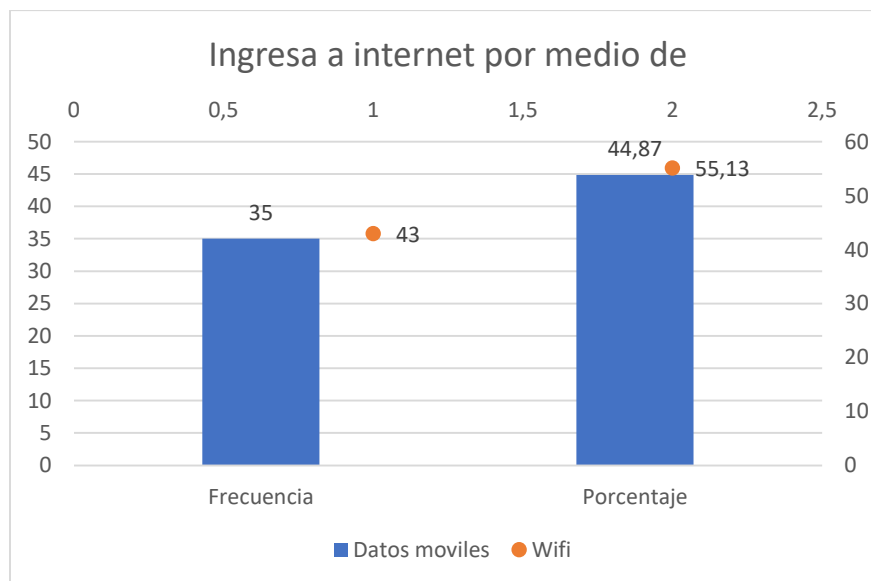
Tabla 15

Indica las opciones de como ingresan a internet los encuestados.

	Frecuencia	Porcentaje
Datos móviles	35	44,87
Wifi	43	55,13

Autoría propia.

Gráfico 14: Muestra el porcentaje de la pregunta 14.



Autoría propia.

El 55% de las personas encuestadas se conectan a internet mediante Wifi y el 35% ingresa mediante datos móviles.

Mediante los datos obtenidos determinamos que la mayoría de los encuestados se conectan a internet mediante el Wifi, lo cual atribuye un dato muy importante a nuestra investigación, ya que es algo esencial que las personas de la tercera edad encuestadas se conecten a internet.

Selección de la población y muestra y el perfil del grupo objetivo												
Diseño de la marca corporativa de la aplicación												
Realización de las encuestas												
Tabulación de las encuestas												
Elaboración del Capítulo III												
Realización del Diagrama de Gantt												
Presupuesto del Producto												
Desarrollo de la Propuesta												
Desarrollo del producto multimedia												
Elaboración de las Conclusiones												
Entrega del proyecto final												

Autoría Propia

3.2. PRESUPUESTO DEL PRODUCTO

RECURSOS HUMANOS

Tabla 16

Presupuesto de Recursos Humanos.

Recursos humanos	Horas	Días	Total horas	Valor unitario	Valor total
Diseñador Gráfico	8h	25	200	\$25	\$5000
Encuestador	2h	5	10h	\$10	\$100
TOTAL					\$5100

Autoría Propia.

RECURSOS MATERIALES Y TECNOLÓGICOS

Tabla 17

Equipo	Valor
Computador portátil	\$900
Software	\$120
Smartphone	\$500
Luz	\$25
Internet	\$33,60
Total	\$1578,6

Autoría Propia.

PRESUPUESTO TOTAL

Tabla 18

Totales	Valor
RECURSOS HUMANOS	\$5100
RECURSOS MATERIALES Y TECNOLÓGICOS	\$1578,60
Total	\$6678,60

Autoría Propia.

3.3.PROPUESTA DEL PRODUCTO

3.3.1. INTRODUCCIÓN

Este producto será una excelente herramienta para la movilidad de las personas de la tercera edad. El propósito del proyecto tiene como finalidad desarrollar una aplicación para ayudar en la movilidad de las personas de la tercera edad del DMQ dentro del CEAM Eloy Alfaro, con la cual se quiere llegar a cumplir con las necesidades e intereses que tienen las personas de la tercera edad, brindando una aplicación que pueda resolver todos los puntos que se ha detectado dentro de la investigación, plasmando todas las soluciones dentro de nuestro proyecto. La aplicación diseñada se convertirá en un material interactivo, que impulsa a las personas de la tercera edad a movilizarse y a realizar cosas nuevas y entretenidas para ellos, integrándolas a la sociedad tecnológica actual.

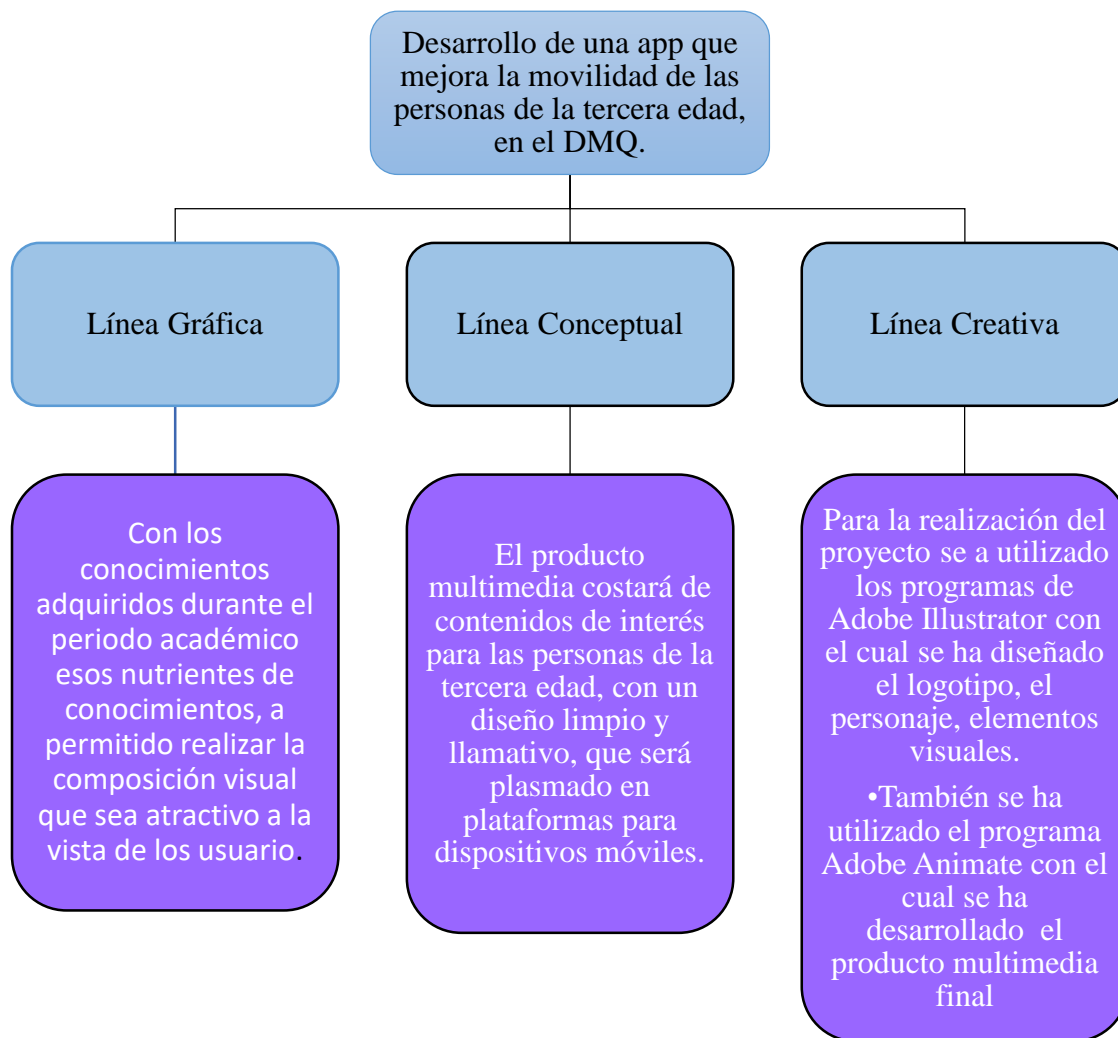
3.3.2. CARACTERIZACIÓN DE LA PROPUESTA

Para realizar el diseño del logotipo de la aplicación se requiere conocer el estilo de nuestro grupo objetivo lo cual servirá para realizar la propuesta del identificador gráfico. El cual estará incluido en el manual de identidad corporativo, para el uso correcto y la aplicación en la publicidad del producto.

Para la realización de la aplicación se determinará la cromática que se va a utilizar, también se utilizará un personaje dentro de la aplicación, las opciones que se van a mostrar dentro del menú principal de la aplicación las cuales se van a seleccionar gracias a los datos obtenidos en las encuestas realizadas.

3.3.3. ESQUEMA DE LA PROPUESTA

Gráfico 16: Esquema de desarrollo de la propuesta.



Autoría propia.

3.3.4. OBJETIVO DE LA PROPUESTA

Desarrollar y diseñar la aplicación móvil que cumpla con las necesidades planteadas para las personas de la tercera edad, con el fin que mejore la movilidad y el estilo de vida de este grupo.

3.3.5. GRUPO OBJETIVO

Este proyecto está dirigido para las personas de la tercera edad, que manejen dispositivos móviles e utilicen internet y vivan el distrito metropolitano de Quito.

3.4. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Creación del identificador visual

Para el proyecto se creó un identificador visual para el producto multimedia el cual se desarrolló manejando su conceptualización, sistematización y el diseño, para tener una mejor comprensión y entendimiento se diseñó el siguiente manual corporativo.

3.4.1. DISEÑO DEL MANUAL CORPORATIVO:

Gráfico 17: Portada del Manual Corporativo



Autoría propia

Índice

- 1 Introducción a la marca
- 2 Construcción de la marca
- 3 Color
- 4 Usos correctos e incorrectos
- 5 Cromática
- 6 Tipografía
- 7 Tipografía para App
- 8 Iconografía
- 9 Aplicaciones

Autoría propia

Gráfico 18: Introducción del manual corporativo

1 Introducción a la marca

Este manual contiene los elementos de marca de FreshVital.

Se ha preparado para asegurar el éxito de la identidad de FreshVital. Por favor, utilice y cumpla con estas directrices, que son fundamentales pero lo suficientemente flexibles para permitir la expresión individual.

Autoría propia

Gráfico 19: Construcción de la marca.

2 Construcción de marca

Construcción geométrica

Las figuras geométricas fueron esenciales en la creación del logotipo.



FreshVital

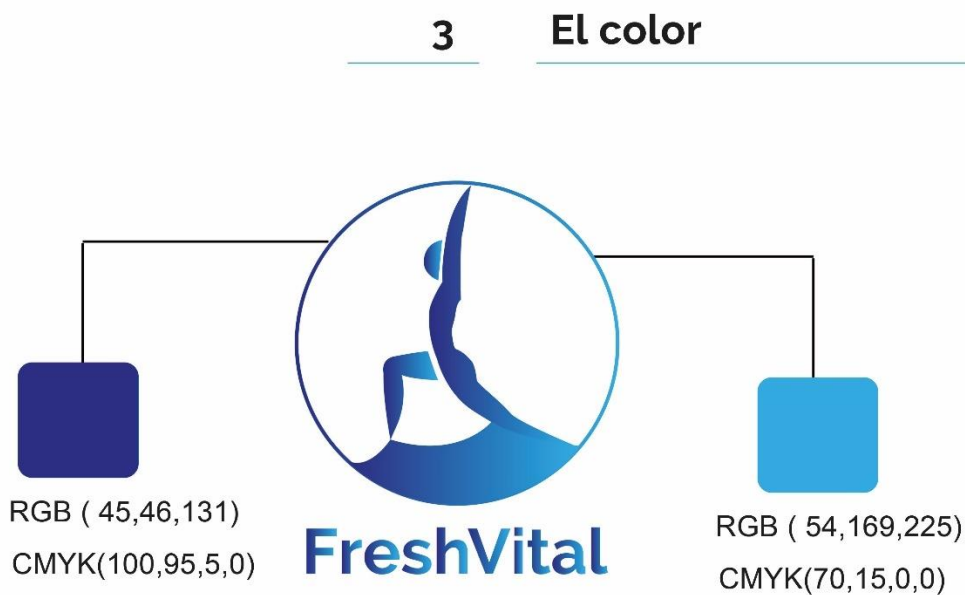
Delimitación del logotipo

Tanto la parte tipográfica como el ícono comparten el mismo ancho de sus líneas, es importante respetar los espacios de respeto y la separación entre cada elemento del logo.



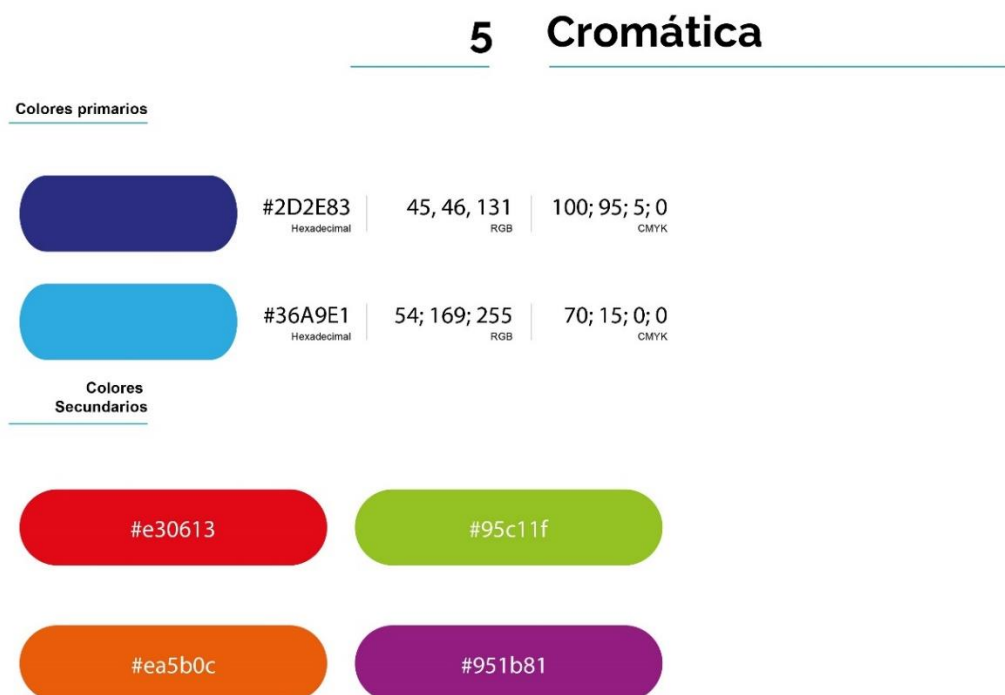
Autoría propia

Gráfico 20: Cromática de la identidad visual.



Autoría propia

Gráfico 21: Cromática de la identidad visual.



Autoría propia

Gráfico 22: Usos correctos de logotipo



Autoría propia

Gráfico 23: Usos correctos de logotipo



Autoría propia

Gráfico 24: Tipografía utilizada en la identidad visual.

6 Tipografía

Primaria

Raleway (Bold)

ABCDEFGH
abcdef123
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Autoría propia

Gráfico 25: Tipografía

7 Tipografía para App

Arial (Regular)

En la aplicación se utilizará esta tipografía para los textos que se encuentren en la App

ABCDEFGH
abcdef123
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

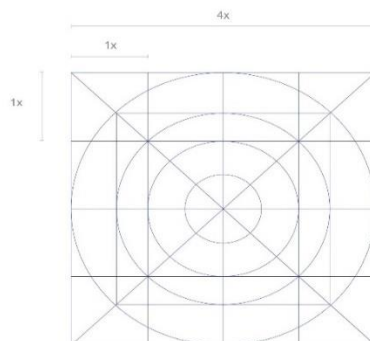
Autoría propia

Gráfico 26: Iconografía

8 Iconografía

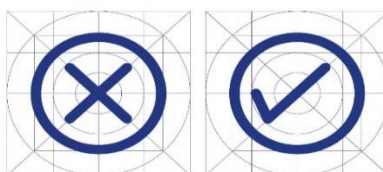
Malla iconográfica

La malla que se muestra a continuación es la malla utilizada para la construcción de todos los íconos que se utilizarán en la marca.



Ejemplo de construcción

Los íconos son contruidos con un puntaje de 8pt. dentro de la malla autorizada y con bordes redondeados. No se recominada hacer los íconos cargados.



Aplicación de íconos

Los íconos pueden ser usados en la aplicación móvil.

Autoría propia

Gráfico 27: Aplicaciones

9 Aplicaciones



Autoría propia

Gráfico 28: Aplicaciones



Autoría propia

Gráfico 29: Aplicaciones



Autoría propia

3.5. PERSONAJE

Para tener interactividad en el proyecto se creó un personaje llamado Don José, un nombre muy común en nuestro país, el personaje es una persona de la tercera edad, el cual viste con una vestimenta acorde a una persona adulta mayor, el personaje interactúa con los usuarios al dar la bienvenida en el producto.

3.5.1. FICHA DE PERSONAJE

Gráfico 30: Ficha del personaje.

Ficha del Personaje	
Nombre: Don José	
Sexo: Masculino	
Edad: 67 años	
Profesión: Jubilado	
Lugar de origen: Quito	
Descripción Física: Persona de la tercera edad, contextura corporal mediana.	
Raza/ Etnía: Mestizo	

Autoría propia

3.6.PRODUCTO MULTIMEDIA

“FreshVital”, el producto multimedia se utilizará mediante internet en celulares inteligentes, este producto consta con varias herramientas para mejorar la movilidad de las personas de la tercera edad, las cuales van hacer interactuar a los usuarios con las opciones que la aplicación ofrece, como talleres en los cuales tendrán una pequeña introducción de las cosas que pueden llegar aprender en los talleres que se brinda, también constara de rutas de paseos y visitas a diferentes talleres con profesionales.

3.6.1. PLANIFICACIÓN

Para desarrollar de una mejor manera este proyecto se ha realizado una planificación, primero se desarrolló una encuesta de la cual se ha obtenido datos sobre los intereses y que cosas les gustaría conocer a las personas de la tercera edad, después al conocer cuál era las necesidades estas serán plasmadas en el producto multimedia.

3.6.2. DISEÑO

FreshVital, está diseñado con un símbolo visual, desarrollada hacia las personas de la tercera edad, para que sea llamativa con cosas que sean de interés del usuario para que tengan un mayor interés en el producto multimedia.

3.6.3. DESARROLLO

En el desarrollo de este proyecto se utilizó programas de Adobe que son:Illustrator (Ai)³, con el cual se creó la línea gráfica, iconos, personaje, composición y cromática.

³ (Ai) Adobe Illustrator

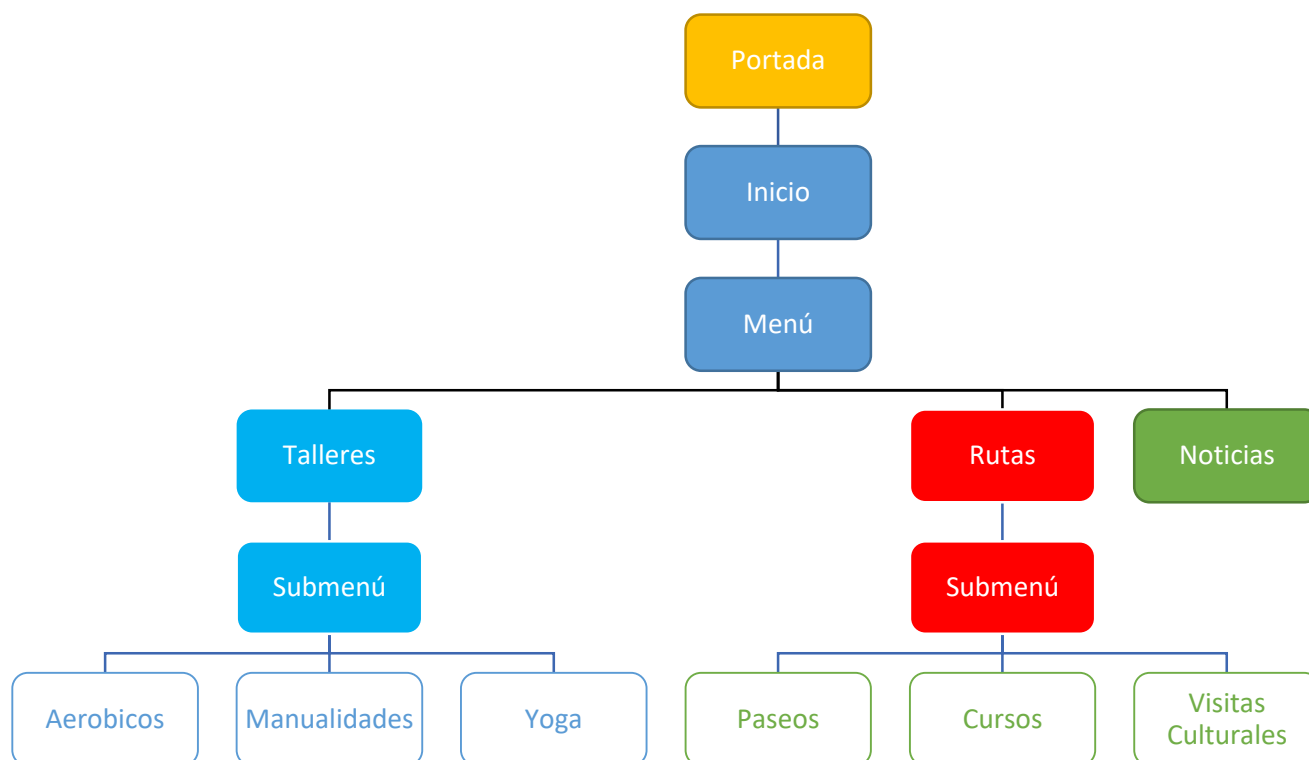
Animate (An)⁴, con este programa se desarrolló FreshVital, creado en un formato que sea compatible para celulares inteligentes, con el lenguaje ActionScript 3.0 se desarrolló animaciones con botones para que los usuarios puedan interactuar.

3.6.4. LANZAMIENTO

Una vez aprobado el proyecto se subirá a las plataformas móviles, para que las personas de la tercera edad puedan visualizar e interactuar con ella.

3.6.5. FLUJOGRAMA

Gráfico 31: Flujograma del desarrollo del producto.



Autoría propia

⁴ (Ai) Adobe Animate

3.7.COMPOSICIÓN DEL PRODUCTO MULTIMEDIA

FreshVital, va estar estructurado verticalmente como se utilizan las aplicaciones regularmente dándole una facilidad al usuario de tener su celular en forma vertical al momento de utilizarla, va a constar de 12 escenas en las misma que cada una va a tener sus iconos, sus botones e indicaciones textuales para que sea más fácil la utilización del producto multimedia.

3.7.1. PORTADA

Está diseñada con un fondo blanco con el logotipo en la mitad, al pasar unos 5 segundos se procede automáticamente a la siguiente pantalla.

Gráfico 32: Portada de la aplicación



Autoría propia

3.7.2. INICIO

Al iniciar esta escena, el personaje Don José les da la bienvenida con una introducción sobre la aplicación, también se encuentra un botón en la parte inferior de la pantalla donde dice siguiente al aplastar se dirige a la siguiente escena.

Gráfico 33: Inicio de la aplicación



Autoría propia

3.7.3. MENÚ

En este escenario, el menú está diseñado con botones los cuales están dirigidos cada botón a otro escenario, donde se interactúa en diferentes escenas.

Gráfico 34: Menú de la aplicación



Autoría propia

3.7.4. SUBMENÚ

En este escenario se muestra los botones direcciona a los contenidos interactivos que se tienen en cada submenú, este contenido fue seleccionado gracias a los datos obtenidos en las encuestas, cada contenido permite tener interactividad con el usuario.

Gráfico 35: Plantillas para escenas.



Autoría propia

3.7.5. TALLERES

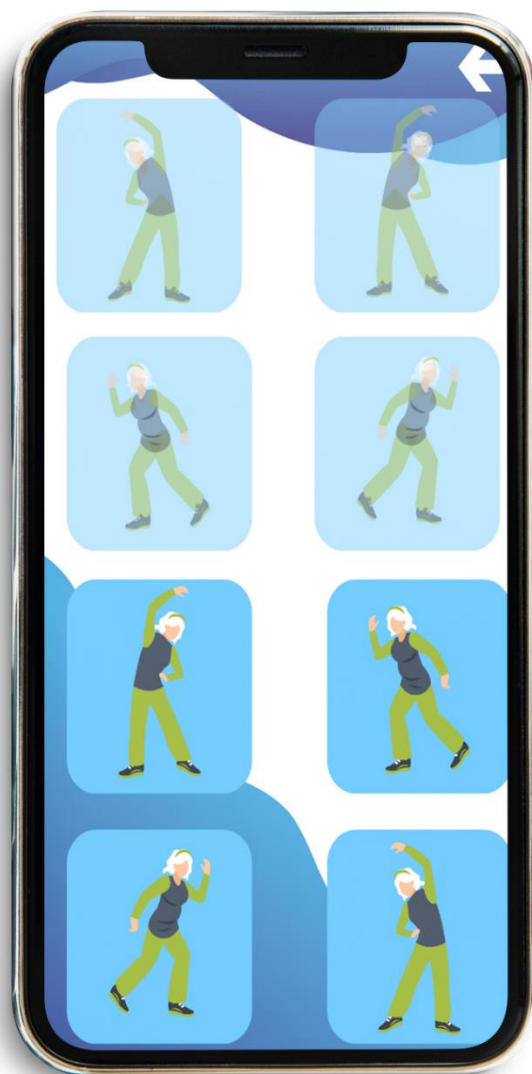
El propósito de este contenido, es presentar tres opciones que sean del interés del usuario, de las cuales escojan y tendrá una pequeña reseña sobre cómo les va ayudar a ellos estos temas. En la interactividad entre el usuario y el producto multimedia se presentará un pequeño ejercicio sobre el tema seleccionado.

Gráfico 36: Indicaciones antes de iniciar la actividad.



Autoría propia

Gráfico 37: Actividad de talleres



Autoría propia

3.7.6. RUTAS

En este contenido interactivo multimedia, se presentará rutas para paseos, cursos y visitas culturales las cuales detallaran que se puede hacer en esos lugares y como llegar.

Gráfico 38: Menú de la sección rutas.



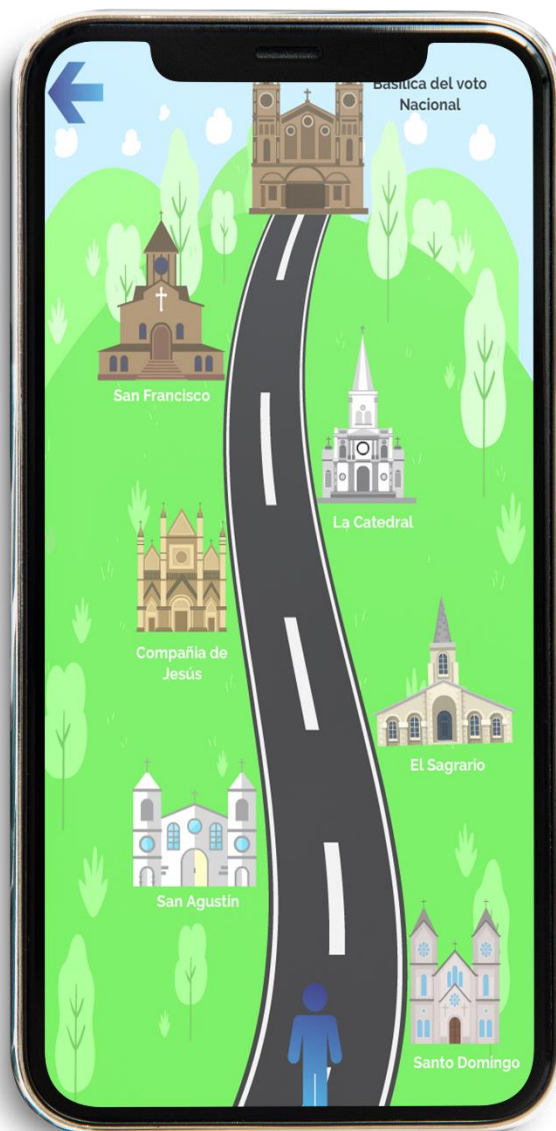
Autoría propia

Gráfico 39: Indicación antes de iniciar la actividad



Autoría propia

Gráfico 40 : Actividad de visitas culturales



Autoría propia

3.7.7. NOTICIAS

En esta escena se mostrará noticias sobre el centro CEAM Eloy Alfaro.

Gráfico 41: Escenario de noticias de la aplicación



Autoría propia

Para todos los contenidos interactivos se va a mostrar en la pantalla un mensaje de felicitación por haber logrado culminar la actividad, también constará de un botón con el cual se podrá continuar.

CONCLUSIONES

La investigación realizada para este proyecto, se pudo comprobar que no existen aplicaciones móviles que mejoren la movilidad de las personas de la tercera edad, también lo olvidado que están las personas de este grupo en el ámbito tecnológico.

Mediante la investigación que se realizó a las personas de la tercera edad, con la finalidad de conocer cuáles son los contenidos que tienen mayor interés para ellos, con lo cual se pudo desarrollar el producto multimedia que tenga contenidos interactivos con las actividades de interés de las personas de la tercera edad, con lo cual llamar la atención de los usuarios y que tengan un mayor interés en el producto.

El producto final será subido a las plataformas móviles, para que los usuarios puedan utilizarla con facilidad y de una forma accesible cada vez que ellos la quieran utilizar, adicionalmente será promocionada en una página web y en redes sociales.

RECOMENDACIONES

Promover al desarrollo de este tipo de proyectos dentro de la carrera de Diseño Gráfico, a tener un mayor interés en desarrollar productos multimedia que ayude a las personas de la tercera, para que de esta manera no se les siga excluyendo del ámbito tecnológico a este grupo.

Incentivar a la creación de contenido interactivo dirigido para las personas de la tercera edad, para integrar a este grupo con la sociedad y que se hagan usuarios mas activos en los productos multimedia.

Explotar los beneficios tecnológicos que se tienen a la mano en la actualidad, para fomentar más proyectos que ayuden a mejorar el estilo de vida de las personas de la tercera edad, mediante productos multimedia interactivos.

BIBLIOGRAFÍA

(s.f.).

Aguerre, C. &. (2008). *Envejecimiento Exitoso: Teorías, Investigaciones Y Aplicaciones Clínicas*. *Revista De La Asociación Colombiana De Gerontología Y Geriatria*.

Aponte Daza, V. C. (2015). *Calidad De Vida En La Tercera Edad*. *Ajayu Órgano de Difusión Científica Del Departamento De Psicología Ucbsp*. Obtenido de [Http://Www.Scielo.Org.Bo/SciELO.Php?Script=Sci_Arttext&Pid=S2077-21612015000200003&Lng=Es&Tlng=Es](http://Www.Scielo.Org.Bo/SciELO.Php?Script=Sci_Arttext&Pid=S2077-21612015000200003&Lng=Es&Tlng=Es).

Arechabala, M. &. (2002). *Validación de una escala de apoyo social percibido en un grupo de adultos mayores adscritos a un programa de hipertensión de la Región Metropolitana*. *Ciencia y Enfermería*.

Barberán, P. (2016). *Aspectos Jurídicos De Las Aplicaciones Móviles (Apps)*.

Barberán, Pascual. (2016). *¿Conoces los aspectos legales que afectan a una App?*

Obtenido de <https://www.pymesyautonomos.com/tecnologia/conoces-los-aspectos-legales-que-afectan-a-una-app#:~:text=Aspectos%20legales%20de%20una%20App,la%20app%20deben%20ser%201%C3%ADcitas.&text=Derechos%20propios%20y%20de%20terceros,elementos%20gr%C3%A1ficos%2C%20m>

Cobo, J. G. (2013). *Tfc Desarrollo De Aplicaciones Móviles*.

Hernández Moreno, A. (2011). *PROCESOS DE VALIDACIÓN, DEPURACIÓN E*.

Mathieu, M. J. (2014). *Introducción A La Programación*.

Merino, M. (2009). *Definición De Diseño Gráfico*.

Municipio de Quito. (15 de Marzo de 2019). *Empresa Pública Metropolitana De Gestión De Destino Turístico*. Obtenido de [Http://Quito-Turismo.Gob.Ec/Calidad-Turistica/](http://Quito-Turismo.Gob.Ec/Calidad-Turistica/)

Muñoz Márquez, L. D. (2002). *Las personas mayores ante las tecnologías de la información y la comunicación*. .

OMS, L. (2020).

Patronato Municipal San José. (2019). *Sistema Integral de Atención al Adulto Mayor*. Obtenido de <https://www.patronato.quito.gob.ec/sistema-integral-de-atencion-al-adulto-mayor.html>

Pérez, J. (2017). *Definición De Interfaz*.

Pizarro, N. (30 de Abril de 2015). *Elementos para el diseño y desarrollo de una interfaz de usuario*. *Ida Blog*. Obtenido de <https://blog.ida.cl/disenio/elementos-diseno-desarrollo-interfaz-usuario/>

Scott, R. T. (1970). *Fundamentos Del Diseño*.

SCOTT, R. T. (1970). *FUNDAMENTOS DEL DISEÑO*.

Torres, C. A. (2010). *Metodología De La Investigación Tercera Edición* .

World Health Organization. (3 de Octubre de 2015). *Datos interesantes acerca del envejecimiento*. *Organización Mundial de la Salud*. . Obtenido de

<https://www.who.int/ageing/about/facts/es/#:%7E:text=La%20poblaci%C3%B3n%20mundial%20est%C3%A1%20envejeciendo,el%20transcurso%20de%20medio%20siglo.>

ANEXOS

**UNIVERSIDAD UTE**

RECOPIRAR INFORMACIÓN PARA DESARROLLAR UNA APP QUE MEJORA LA MOVILIDAD DE LAS PERSONAS DE LA TERCERA EDAD, EN EL DMQ MEDIANTE LA INFORMACIÓN QUE RECOLECTEMOS

1) ¿GENERÓ?

Masculino

Femenino

2) ¿SU EDAD ESTÁ ENTRE?

Menor a 67

Entre 67 y 70

Entre 71 y 73

Entre 74 y 77

Mayor 77

3) ¿UTILIZA CELULAR CON INTERNET?

Si Continuar con la siguiente pregunta

No Terminar la encuesta

4) ¿QUÉ TIPO DE EVENTOS ES DE SU INTERÉS?

Culturales

Gastronómicos

Musicales

Deportivos

5) ¿DESEARÍA TENER INFORMACIÓN SOBRE?

- Talleres (aeróbicos, manualidades, yoga)
- Paseos
- Otros

6) ¿ESTARÍA INTERESADO EN CONOCER LOS LUGARES DEL ADULTO MAYOR EN EL DMQ?

- Si
- No

7) ¿LE GUSTARÍA IR A TOURS DENTRO DEL DQM Y CONOCER SUS RUTAS, A TRAVÉS DE UNA APLICACIÓN MOVIL?

- Si
- No

8) ¿LE GUSTARÍA RECIBIR NOTICIAS Y UNA PEQUEÑA RESEÑA SOBRE EVENTOS DENTRO DEL (CEAM) ELOY ALFARO?

- Si
- No

9) ¿QUÉ LUGARES LE GUSTARÍA CONOCER Y COMO LLEGAR A ELLOS?

- Museos
- Lugares emblemáticos del DMQ
- Ruta de las iglesias del centro histórico de Quito
- Piscinas
- Aguas termales
- Parques (Carolina)
- Otros _____

10) ¿QUÉ MEDIO DE TRANSPORTE UTILIZA?

- Bus
- Taxi
- Auto propio
- Uber/Cabify
- Otro

11) ¿QUÉ TIPO DE DISPOSITIVO MÓVIL (CELULAR) USTED UTILIZA?



Antiguo



Táctil / medio moderno



Táctil / Moderno

12) ¿USTED UTILIZA INTERNET?

- Nunca
- Casi Nunca
- A veces
- Casi Siempre
- Siempre

13) ¿CÓMO USTED INGRESA A INTERNET?

Computadora

Celular

Otros

14) ¿USTED EN SU CELULAR INGRESA A INTERNET POR MEDIO DE?

Datos móviles

Wifi

