



BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA

FACULTAD DE ARQUITECTURA

**DISEÑO DE UNA APP PARA LA PREVENCIÓN VICTIMAL
DIRIGIDA A ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS BUAP (CU)**

**Tesis presentada para obtener el título de
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO**

Presenta:

MELBA PAOLA GÓMEZ SÁNCHEZ

Director de tesis:

Dr. Gerardo Luna Gijón

Asesora:

Mtra. Adriana Quiroz Hernández

Asesora:

Mtra. Jaqueline Mata Santel

SEPTIEMBRE 2019

Agradecimientos

Son muchas personas que han contribuido al proceso y conclusión de este proyecto de titulación, en primer lugar quiero agradecer a Gerardo Luna Gijón, director de tesis y mi profesor desde que inicie con esta formación profesional, el siempre ha sacado lo mejor de mi a lo largo de mi carrera al igual que a mi asesora de tesis Jaqueline Mata Santel que me dio clases desde el primer semestre y me hizo ver mi suerte, pero me ayudo a disciplinarme y ser más responsable.

A mis papás que siempre me han apoyado en las decisiones que tomo y han respetado mis tiempos para concluir con mis estudios profesionales, a mi mamá por acompañarme para que realizara los tramites necesarios de mi carrera y a mi papá porque siempre estar al pendiente si me hacia falta algo para finalizar con este proyecto.

A Paulo por alentarme en terminar la tesis, por toda esa ayuda emocional que me brindo y por enseñarme que siempre puedo lograr lo que me proponga y ser mejor cada día. Por aguantar mi estrés para terminar esta tesis y lograr que fuera un buen proyecto profesional

Índice

INTRODUCCIÓN

Situación Actual	9
Problemática	12
Objetivos	13
Hipótesis	13
Variables	13
Delimitantes	14
Recursos	14
Criterios metodológicos	15
Justificación	16

CAPITULO I - MARCO TEÓRICO

La percepción de la procuración de justicia	18
1.1 Victimología	18
1.1.1 La violencia y sus causas	19
1.2 Análisis de la consulta: Percepción del modelo de procuración de justicia del estado Mexicano	20
1.3 Uso de las tecnologías de la información	22
1.4 Aplicaciones para teléfonos inteligentes	23
1.5 Estudio del sujeto: Encuestas dentro de C.U.	24
1.6 Conclusión	33

CAPITULO II- ANALISIS DE CASOS

Introducción	36
2.1 Mujer Alerta	37
2.3 Vecino Vigilante	46
2.5 City Cop	55
Conclusión	62

CAPITULO III- DESARROLLO CONCEPTUAL

Introducción	66
3.1 Fase de análisis del proyecto	67
3.2 Selección de objetivo	67
3.3 Fase de planificación	68
3.4 Selección de software	69
3.5 Beneficios a obtener	69
3.6 Fase de contenido	70
3.7 Fase de diseño	71
a) Diseño y creación de nombre	71
b)Diseño de signo gráfico	72
c) Selección tipográfica	73
d)Selección de color	74
e) Diseño final	75
f) Red de trazo logotipo	76
g) Red de trazo tipografía	77
h) Diseño de signos gráficos para la App	78
* Icono ¿Donde acudir?	79
* Icono Lobo consejo	79
* Icono Zonas rojas	80
* Icono Lobo consejo	80
i) Diseño de pantallas	
* Pantalla de Inicio	81
* Pantalla de Lobo consejo	82
* Pantalla ¿Donde Acudir?	83
* Pantalla Zonas de Peligro	84
* Pantalla del widget	85
* Pantalla Configuración	86
3.8 Análisis de Tribuapp	87
Conclusión	95

CAPITULO IV- IMPLEMENTACIÓN Y RESULTADOS

4.1	Introducción	98
4.2	Procedimiento	99
4.3	Análisis de encuestas	99
4.4	Selección de nombre	102
4.5	Selección de color	102
4.6	Cambios realizados	
	a) Identidad Gráfica	103
	b) Presentación del nombre	103
	c) Pantalla de Inicio	104
	d) Pantalla Menú desplegable	105
	e) Pantalla Lobo consejos	106
	f) Pantalla ¿Donde acudir?	107
	g) Pantalla Instancias Gubernamentales	108
	h) Pantalla widget	109
	i) Pantalla configuraciones	110
4.7	Sugerencias para la App	111
4.8	Conclusión	111
4.9	Conclusión General	112
	Anexos	115
	Glosario	117
	Referencias	118

CAPITULO I

Marco Teórico

Situación Actual

Para lograr comprender al sujeto de estudio, es necesario definir qué se entiende como víctima, según la resolución de la Asamblea General de la ONU 40/30 del año 1985, “*se entiende como tal el sujeto/os que hayan sufrido daños físicos, psicológicos o emocionales, o un ataque y disminución de sus derechos fundamentales como consecuencia de acciones u omisiones que violen la legislación*”. Del mismo modo “*sus allegados o personas que hayan sufrido daños por asistir a la víctima también serán considerados como tales*”.

De acuerdo con la Encuesta nacional de victimización y percepción sobre seguridad pública, realizada por el INEGI en 2017, se estima que, de los delitos cometidos a nivel nacional en 2016, tan solo el 9.7% fue denunciado, es decir, el 90.3% de delitos no fue denunciado.

Dicha encuesta también nos muestra que los bajos índices de denuncia son propiciados por la desconfianza que la sociedad muestra ante los organismos de justicia del gobierno, ya que, de los delitos denunciados, tan solo el 63.4% tuvo un proceso penal o se abrió una carpeta de investigación al respecto, es decir, fueron atendidas menos de dos terceras partes de las denuncias, debido a la percepción baja de seguridad que tiene la población con dichas autoridades. Esto incide en el hecho de que existan organizaciones como el Centro de Integración Ciudadana (CIC), donde gran parte de la comunidad reporta actos delictivos.

De acuerdo con el CIC, en Puebla, la mayoría de las denuncias de delitos cometidos a estudiantes universitarios, no ocurren directamente en las colonias aledañas a las instalaciones de la universidad, sin embargo, el índice de población estudiantil en la ciudad conlleva a que este segmento de la población pueda verse victimizado en varias ocasiones. Aunque comúnmente se percibe a la colonia San Manuel como la zona más peligrosa para quienes estudian en CU, BUAP, los análisis mensuales del CIC muestran que no siempre le corresponde este título.

Por parte de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, quien será la base para los sujetos de estudio de esta investigación, las acciones tomadas para la prevención de delitos se ven influenciadas por el apoyo del gobierno estatal. Así, a inicios del año 2017 el rector de la universidad hizo pública una convocatoria para participar en el evento Programa Integral de Propuestas en Materia de Seguridad Pública.

En esta convocatoria se buscó la participación de los estudiantes universitarios para crear o proponer, algún sistema que mejorará la situación de seguridad en la ciudad de Puebla en general y en áreas escolares en particular. Una vez con las propuestas seleccionadas, se procedería a llevarlas con los organismos de gobierno correspondientes para ser oficialmente planteadas, donde un jurado elegiría la mejor opción para su posterior implementación.

Entre los motivos para trabajar en el tema prevención victimal, destaca el alza en los índices delictivos en la ciudad de Puebla. De acuerdo con una investigación realizada por el Doctor Alejandro Guillén Reyes, catedrático e investigador de la Facultad de Ciencias Políticas de la UPAEP, tan solo los índices de robo común con violencia han aumentado un 38.8% entre 2010 y 2016, cifra que va de la mano con el robo común sin violencia, el cual ha descendido un 33.4%. Situación que, sin duda alguna, genera un descontento en la población. (e-consulta.com, 2017: párr.6,8 [en línea]).

De acuerdo al semáforo delictivo de Puebla en Mayo 2018, se presentaron 98 homicidios, 5 secuestros, 77 casos de violación y 2 feminicidios en comparación con Mayo 2019 en donde se presentaron 112 homicidios, 7 secuestros 90 violaciones y 7 feminicidios, esto nos lleva a que ha aumentado el porcentaje de índices en temas de la delincuencia.

Así, la sociedad ha buscado crear un apoyo mutuo entre los ciudadanos, con el fin de generar reportes y bancos de información para mantener cierta cautela y seguridad en su día a día.

Al realizar estadísticas sobre el uso móvil en el 2018 desde Agosto del 2017, hay más de 3.500 millones de usuarios de internet, los usuarios destinan en promedio el 69% de su tiempo en Smartphones y el 50% del tiempo que destinan los usuarios a los medios digitales se emplea en aplicaciones móviles. En cuanto a las estadísticas de uso de apps en el 2018 existen aproximadamente 8 millones de aplicaciones en google play, 2.2 millones en 2017, en el 2016 el numero total de descargas en iOS fue de 25 mil millones y en Android fue de 90 mil millones. (comercios-electronicos.com, [en línea]).

En México, se instalaron cerca de 36.4 millones de aplicaciones (apps) durante 2017, lo que convierte al país en el segundo de Latinoamérica en el que se descargan más herramientas de este tipo en dispositivos móviles, lo que genera un mercado con un valor de 2 mil 100 millones de dólares anuales, destacó la empresa AppsFlayer. (merca20.com, 2018: párr.1[en línea]).

Habiendo realizado una búsqueda, vía web, a nivel nacional de aplicaciones que hayan sido enfocadas a la prevención victimal, se han encontrado varios casos de estudio sin embargo la difusión que se les da es muy escasa y no tiene gran relevancia.

En dicha búsqueda se detectó una herramienta sobresaliente en cuanto su frecuencia de uso debido a que tiene más de 100,000 descargas en Play Store. CITYCOP es una App para teléfonos inteligentes creada por CITYCOP In. fue lanzada en Julio del 2014, con el objetivo de combatir la delincuencia en donde puedes alertar sobre delitos a tu comunidad y recibir alertas en tiempo real de lo que ocurre en tus zonas de interés así como situaciones de riesgo como de tránsito.

Problemática

De acuerdo con el diario Forbes México, en este año, 2018, el gobierno de Estados Unidos de América ha recomendado a sus ciudadanos evitar ciertos destinos turísticos en México, esto debido a los altos índices de crímenes en dichas zonas. En esta lista se encuentra el estado de Puebla en el segundo nivel de áreas más conflictivas, lugar que comparte con otras entidades. (Forbes Staff, 2018: párr.7 [en línea]).

En el contexto nacional se ha de mencionar que México se encuentra próximo a las elecciones para elegir a quien será el próximo presidente de la Nación, por ello han comenzado las propuestas por parte de los políticos dentro del margen de sus campañas electorales. Se hace mención de esta situación debido a que la inseguridad del país es una de las preocupaciones más grandes de la población mexicana, sin embargo, solamente un candidato ha planteado una línea de solución al problema de la inseguridad. Posteriormente, los demás contendientes a la presidencia han hecho hincapié en este mismo tema, pero de una manera muy superflua, en realidad, solo mencionaron la necesidad de la seguridad nacional sin aclarar o establecer ninguna propuesta para satisfacerla. Por lo cual se deja ver un vacío en el interés político de dicha situación. (Elia Baltazar, 2018: párr.26 [en línea]).

Por su parte, el actual Secretario General de Gobierno dio a conocer en 2017 mediante una rueda de prensa, una estrategia mediante diez acciones para disminuir la criminalidad en el estado de Puebla y con ello, aumentar la seguridad. De dichas acciones, la mayoría están enfocadas en el incremento de la capacidad logística y armamentística de las autoridades, y solamente en el noveno punto mencionan un apartado nominado "Capacitaciones para la cultura de la legalidad y prevención de la violencia". (PueblaCapital.gob, 2017: párr.10-12 [en línea]). De esta manera se puede observar la poca dedicación por parte del gobierno en crear una cultura de prevención.

Objetivos

OBJETIVO GENERAL

Generar mediante el diseño gráfico una solución de información visual, dirigida a estudiantes universitarios BUAP, que promueva la prevención victimal.

OBJETIVOS PARTICULARES

- Jerarquizar métodos en que se presenta la información de prevención victimal.
- Analizar los medios de difusión y proyectos que desarrollen un tema de prevención victimal.
- Establecer el método de diseño gráfico a utilizar en la elaboración de la propuesta de prevención victimal para estudiantes universitarios de la BUAP (CU).
- Ejecutar medidas que nos permitan conocer la apreciación de la solución creada en general y del diseño gráfico aplicado en particular.

Hipótesis

Con el diseño de una herramienta de información y su difusión, se fomentará la prevención victimal dentro del entorno universitario BUAP (CU), con el propósito de promover la cultura de seguridad de los estudiantes.

Variables

- Diseño de una Aplicación para estudiantes universitarios BUAP dentro de Ciudad Universitaria.
- Prevención victimal.
- Seguridad estudiantil.

Delimitantes

- Ubicación geográfica. Ciudad universitaria BUAP
- Tiempo. Un año

Recursos

HUMANOS: Expertos de áreas:

- Derecho penal
- Psicología
- Criminología
- Victimología
- Comunicación
- Sociología

MATERIALES:

- Computadora
- Cámara
- Teléfono celular
- Impresora/tinta/hojas
- Fuentes de información

ECONÓMICOS:

- Transportes
- Impresiones
- Copias
- Licencia de Software

Criterios Metodológicos

TIPO DE INVESTIGACIÓN:

De acuerdo con la naturaleza del proyecto, se realizará una investigación No experimental, ya que solo se trabajará a base de observar las situaciones existentes dentro del ámbito de seguridad y delitos, más no se generará fenómeno alguno en cualquier momento por parte del equipo involucrado.

TIPO DE ESTUDIO:

Debido a la finalidad informativa y de apoyo que se busca obtener en la solución de este proyecto, se desarrollará un Estudio descriptivo. Para dicha solución se identificarán sujetos vulnerables y situaciones de riesgo, a fin de relacionar variables que puedan propiciar fenómenos delictivos, de esta manera, como resultado del proyecto se podrán proporcionar recursos funcionales para el usuario final.

DISEÑO DE ESTUDIO

LONGITUDINAL: Debido a que se harán mediciones en distintos puntos de un lapso. El mayor ejemplo de ello se encuentra en la necesidad de medir la percepción de seguridad de los estudiantes universitarios BUAP (CU), tanto antes como después de la aplicación de la solución creada en este proyecto.

IDR (FASE DE CAMPO): Se realizarán encuestas a estudiantes de la BUAP (CU) a fin de establecer los principales problemas a los que se enfrentan, pudiendo así crear soluciones a los mismos, además de su percepción de seguridad; del mismo modo se entrevistará a expertos en sus respectivas áreas, con la finalidad de recaudar información real para crear un banco de datos confiable sobre el cual fundamentar el proyecto.

Justificación

Entre los beneficios destacables para trabajar con el proyecto Prevención victimal, se ha identificado a corto plazo el poner al alcance de la población estudiantil información correspondiente a temas de prevención de delitos y/o violencia, por supuesto esto implica la implementación de una estrategia de difusión para dicha información. Lo cual ayudará a evitar situaciones de riesgo dentro de la Ciudad universitaria BUAP.

A mediano plazo se establece el generar interés en los universitarios, sujetos de estudio, sobre la propia información de prevención, también se espera la implementación del contenido en dicha información y así proporcionarles estrategias de acción ante ciertas circunstancias.⁵

En la conclusión de este proyecto se producirá un aumento en la información accesible para poder crear una cultura de prevención victimal en los estudiantes universitarios BUAP (CU). Con ello se espera ayudar en la disminución de los índices de delitos en los sujetos de estudio.

En lo correspondiente al Diseño Gráfico se ha identificado una carencia en casos similares al abordado en esta investigación. Las campañas o proyectos analizados no resultan atractivos al público.

CAPITULO I

Marco Teórico

La percepción de la procuración de justicia

1.1 VICTIMOLOGÍA

Para lograr comprender este tema, es necesario definir qué se entiende con el concepto víctima. Según la resolución 40/30 del año 1985, de la Asamblea General de la ONU “se entiende como tal el sujeto/os que hayan sufrido daños físicos, psicológicos o emocionales, o un ataque y disminución de sus derechos fundamentales como consecuencia de acciones u omisiones que violen la legislación”. Del mismo modo “sus allegados o personas que hayan sufrido daños por asistir a la víctima también serán considerados como tales”.

Así pues, se entiende que el daño que experimentan las víctimas no es un fenómeno aislado que las afecta individualmente, sino que quien la sufre esta insertado en un tejido social por el que se transmite el malestar y el deterioro de la calidad de vida.

Se puede decir que, de algún modo, la victimología centra su atención en las personas que se encuentran en una mayor situación de vulnerabilidad y que, por consiguiente, son las primeras que necesitan el estudio de sus experiencias, sus fuentes de malestar y las posibles soluciones.

El principal objeto de estudio de esta disciplina es la víctima y sus características, así como su relación con el delincuente y su rol dentro de la situación delictiva.

Concretamente, se analiza el conjunto de factores que inducen a que una persona se convierta en víctima, tanto si la situación ha sido provocada por una segunda persona o se debe a la propia actuación o azar (como un accidente laboral, por ejemplo), la relación de los hechos con la ley vigente y la posible reparación de daños, además de la relación entre los aspectos que pueden provocar que un individuo sea víctima, e incluso la ocurrencia del crimen.

Concretamente, su ámbito de estudio permite la creación de servicios a las víctimas, contribuyendo junto a psicólogos y otros profesionales a preparar programas de asistencia, como la creación de centros de crisis, pisos de protección oficial, programas de protección a testigos. Así mismo, la información y el apoyo prestados a las víctimas son, en general, los servicios más importantes. Por otro lado, también se realizan esfuerzos para prevenir las dinámicas de relaciones personales que suelen generar la aparición de víctimas. De este modo, la victimología está en contacto con diversas ramas de la psicología y de las ciencias forenses.

1.1.1 LA VIOLENCIA Y SUS CAUSAS

Durante el proceso de investigación, se ha encontrado un término recurrente relacionado a la victimización, el concepto violencia; así, para comprender este fenómeno desde una perspectiva oficial, por llamarla de alguna manera, se encontró el libro *La violencia y sus causas*; editado por United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO), reuniendo a diversos autores para abordar el tema violencia, cada uno según su formación. La importancia de este libro para la elaboración de esta tesis radica en el origen de los delitos, la violencia.

Esta publicación se inicia desde el origen de la violencia, remontándose al propio origen de la humanidad, donde se habla acerca de la naturaleza del hombre, sus creencias, principios psicológicos, factores biológicos y sociológicos, bases bioquímicas en que se explica el funcionamiento de órganos humanos que intervienen en el acto de la violencia. Se analizan en un apartado los métodos utilizados en los estudios acerca del origen de la violencia, enfatizando los métodos cuantitativos, su función, ventajas y carencias.

Para la brevedad, nos explica que la violencia es una característica inherente al ser humano, apegados desde que el hombre es hombre. La complejidad detrás de la violencia recae en aquello que puede inclinar al individuo a irritarse y así recurrir a la violencia, puesto que define a la violencia como la implementación no consentida de la fuerza (pág. 34, p3). Por ende, se considera lejanamente posible el hecho de poder eliminar la violencia en la sociedad; entonces, tomando en cuenta que la seguridad es una libertad del ser humano, se puede inferir la necesidad de protegerse a sí mismo para dotarse de dicha libertad, pudiendo llegar así a la prevención victimal.

Entonces, dado que no es correcto abordar el tema violencia sin tener conocimientos fundamentales acerca de ello; se agrega al marco teórico de esta tesis la mención del libro *La violencia y sus causas*; como contexto de un tema necesariamente abordado en esta ocasión.

1.2 ANÁLISIS DE LA CONSULTA: PERCEPCIÓN DEL MODELO DE PROCURACIÓN DE JUSTICIA DEL ESTADO MEXICANO.

Sabiendo que el INEGI estima hacia el 2017 que, solamente el 9.7% de los delitos cometidos han sido denunciados, y que esto repercute directamente en los recursos gubernamentales dirigidos a la seguridad pública, llegando así a una precariedad de sistemas de apoyo a las víctimas; es necesario conocer a este punto, el porqué la sociedad no denuncia los delitos sufridos. Así, se procedió al análisis de la Consulta Nacional sobre el Modelo de Procuración de Justicia; dicha consulta se desarrolló a petición de la Procuraduría General de la República, de la H. Cámara de diputados y del H. Senado de la República.

En el Reporte Ejecutivo de la consulta, se abordan aquellos temas que resultan importantes en la percepción de justicia que posee la sociedad acerca de los organismos de procuración de justicia, lo cual termina por afectar los índices de denuncia de delitos, así, se genera un proceso cíclico a través del cual se produce una carencia en la canalización de recur-

tos hacia los propios procesos de desarrollo de denuncias; así mismo se incide en el hecho que la sociedad desconfía de las organizaciones encargadas de impartir justicia cuando se comete un delito y por lo tanto los índices de denuncia son muy bajos, por ende se considera formalmente que no hay índices altos de delitos, ergo, los recursos destinados a los procesos penales son precarios, y así, ofrecen un pésimo servicio que nos remonta al origen del ciclo, la desconfianza de la sociedad debido a la mala resolución que se ofrece.

Dentro de las molestias de la sociedad para con los sistemas de procuración de justicia, se encuentra la mala cooperación de los agentes involucrados en los procesos de demandas, ya que la información suele transitar por varios procesos, los cuales suelen entorpecer la resolución de las demandas. Así pues, se expresa el deseo de contar con un organismo único o un sistema unificado por el cual se procesen las demandas, cumpliendo así las expectativas de los demandantes. Otra de las quejas presentes solicitaba la simplicidad en los procesos de denuncia, ya que según reportaban, eran complejos, tardados y, variables según qué delitos.

Así, en este contexto, podemos fundamentar la necesidad de una herramienta que en materia de seguridad, ayude a la sociedad; de fácil acceso, procesos sencillos, y dirigidos a un organismo único.

1.4 Uso de las tecnologías de la información

En cuanto a la resolución de la problemática planteada en esta tesis, se ha optado por la creación de una aplicación para teléfonos inteligentes, la cual, ha de enfocarse hacia la prevención de delitos para los estudiantes universitarios BUAP (CU).

De acuerdo con la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) 2017, realizada por el INEGI en colaboración con la Secretaría de Comunicaciones y Transporte, a nivel nacional:

“El 72.2% de la población mayor a seis años es usuario de telefonía celular. Ocho de cada 10 disponen de celular inteligente, con lo cual tienen la posibilidad de conectarse a Internet.

El número total de usuarios que sólo disponen de un celular inteligente creció de 60.6 millones de personas a 64.7 millones de 2016 a 2017.”

CITA ENDUTIH2018_02.PDF.

Dentro de ese índice, nuestro sujeto de estudio se localiza en el segmento 18 a 34 años, donde se estima más del 80% de la población como usuarios de teléfono celular. Cabe mencionar que el número de usuarios de teléfonos inteligentes quienes se conectan a internet incrementó un tres por ciento entre 2016 y 2017. Así, se estima que los usos más frecuentes de internet por estos usuarios son para obtener información, para entretenimiento y para comunicarse (96.9%, 91.4%, y 90% respectivamente.)

1.5 Aplicaciones para teléfonos inteligentes

Aunque las aplicaciones (mencionadas en adelante como apps) existen desde la generación de teléfonos llamados feature phones, como el Blackberry; éstas se centraban en “mejorar la productividad personal: se trataba de alarmas, calendarios, calculadoras y clientes de correo” (Cuello & Vittone, 2013, pág. 14); mientras que, con la aparición de los teléfonos inteligentes, smarthphones, se han creado apps con diversidad de fines y funciones. Una app es un software diseñado para funcionar en smarthphones.

Empezando por que una app puede funcionar sin una conexión a internet donde la velocidad de navegación dependa de dicha conexión, aunque no necesariamente todas sus funciones; mientras que la web móvil depende en su totalidad de un navegador y está limitada a la conexión a internet. Así mismo, una web móvil suele presentar problemas al momento de presentarse en diferentes tamaños de pantallas.

En el libro electrónico “Diseñando apps para móviles”, se mencionan cuatro etapas importantes en la creación de una app, que son conceptualización, definición, diseño, desarrollo, publicación. La conceptualización, es la idea de la aplicación, el qué se quiere hacer en base a una investigación de las necesidades de un segmento de población. En la definición, se establece de manera clara el usuario y las funciones de la app que suplan la necesidad identificada. Para el diseño, se recomienda un prototipo de lo que será la app, con la creación de cada una de las pantallas con las que se contará, esto con la finalidad de que el programador tenga parámetros inamovibles de lo que deberá hacer. Llegados al desarrollo, se realiza la programación como tal, enfocados a la funcionalidad de la app y en la corrección de errores que suelen presentarse, para obtener la versión final. Como último, en la publicación, además de llevar el producto a los usuarios finales, se establece un seguimiento, ya que esto ayudará con las últimas correcciones de errores, así como a mejorar y actualizar el software en un futuro, en caso de ser necesario.

Estudio del Sujeto: Encuestas dentro de CU

INTRODUCCIÓN

Con el objetivo de conocer datos específicos acerca de los delitos de los que son víctimas los estudiantes de Ciudad Universitaria BUAP, se ha realizado una serie de encuestas a lo largo del campus. Se optó por utilizar encuestas como herramienta de recolección de datos ya que permiten conocer información concreta en un tiempo relativamente corto, además de brindar información fácil de cuantificar y de analizar en forma de gráficos, todo esto con la intención de aplicarlo en la fase final del proyecto, también permite conocer las situaciones que han vivido las personas que pertenecen al target al que se pretende llegar.

Se formularon dos apartados, el primero permite conocer datos que facilitan la clasificación de los estudiantes en grupos de personas. Los segmentos establecidos en dicho apartado son: Facultad, Edad, Sexo, Tipo de transporte y si viven solos o acompañados.

En el segundo apartado de la encuesta, las preguntas hechas se dirigen a obtener información sobre los delitos que sufren los estudiantes, para lograr esto se establecieron parámetros como: ¿Has sido víctima de violencia o delito?, Tipo de violencia, Hora en que ocurrió el delito, Lugar en donde ocurrió, ¿Cerca de C.U.?, Reporte de delitos y si saben qué hacer en caso de sufrir una agresión.

Para obtener el tamaño de la muestra se consultó el Anuario Estadístico Institucional BUAP 2016-2017, del cual se obtuvo el total de estudiantes matriculados en cada facultad de la BUAP que ingresaron durante el periodo escolar 2016-2017, cabe mencionar que para efectos de esta investigación se excluyeron los estudiantes matriculados cuyas facultades y/o licenciaturas se encontraran fuera de Ciudad Universitaria, así como también se excluyeron los que se encontraran inscritos en licenciaturas con modalidades abiertas, semiescolarizadas o a distancia.

La Facultad de Contaduría, aunque técnicamente está fuera de C.U, para efectos de ésta investigación se incluyó en la realización de encuestas por su cercanía a Ciudad Universitaria.

Posteriormente una vez que se consiguió el total de estudiantes de cada facultad que se encuentra dentro de C.U y que ingresaron en el periodo escolar 2016-2017, se determinó que el porcentaje de estudiantes a encuestar sería del 30%, se estableció dicho porcentaje de tal forma que la muestra fuese lo suficientemente grande para obtener resultados confiables y a la vez para que el número de encuestados no fuera demasiado grande en las facultades con mayor población estudiantil ni tampoco fuera tan pequeño en las facultades con menor población estudiantil, esto resultó en un total de 2,342 encuestas a realizar a lo largo de C.U.

A continuación, se describen los resultados más relevantes obtenidos mediante la investigación, estos incluyen el total de estudiantes que se encuestaron en cada facultad, porcentajes de la población femenina y masculina, el porcentaje de estudiantes que han sido víctimas de delito, el tipo de delito que han sufrido, así como la zona en la que ocurrió el incidente.

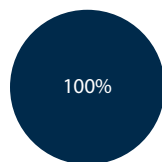
Principalmente se pondrán las 4 facultades que tiene un numero mayor de índice de delitos y así enfocarnos en estas facultades para la realización de este tema de estudio.

FACULTAD DE CULTURA FÍSICA

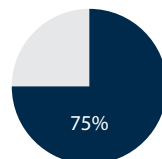
Se encuestaron un total de 74 estudiantes de los cuales el 70% de la población es masculina y el 30% de la población femenina.

El 100% de los estudiantes en esta facultad han sufrido violencia o algún delito, de los cuales el 75% mencionó que han sido víctimas de Asalto y/o robo.

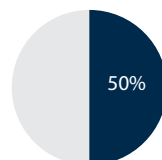
El 50% de los estudiantes de esta facultad que han sufrido un asalto y/o robo a sido en la Avenida San Claudio y dentro de su facultad.



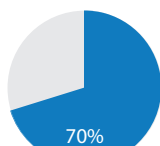
Sufrido un delito



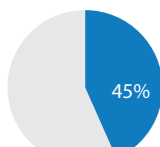
Robo o asalto



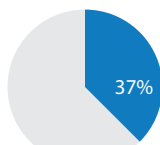
Cerca de C.U



Sufrido un delito



Robo o asalto



Cerca de C.U

FACULTAD DE FILOSOFÍA

Se encuestaron un total de 20 estudiantes, de los cuáles se obtuvo un 40% de población masculina y un 60% de población femenina.

El 70% de estudiantes en esta facultad han sufrido violencia o algún delito, de los cuales el 45% mencionó que han sido víctimas de algún asalto y/o robos.

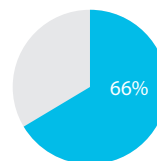
El 37% de los estudiantes de esta facultad mencionaron que la mayor parte de los delitos ocurren dentro de su propia facultad y no a los alrededores de CU como es pensado.

FACULTAD DE BIOLOGÍA

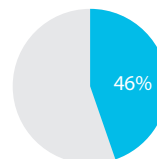
Se encuestaron un total de 86 estudiantes, de los cuáles se obtuvo un 49% de población masculina y un 51% de población femenina.

El 66% de estudiantes en esta facultad han sufrido violencia o algún delito, de los cuales la mayor parte mencionó que han sido víctimas de asalto y robos.

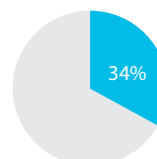
El 34% de los estudiantes en esta facultad mencionaron haber sido víctimas de algún delito con mayor frecuencia en Avenida San Claudio respecto a los otros alrededores de C.U.



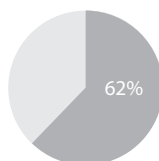
Sufrido un delito



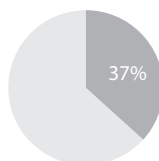
Robo o asalto



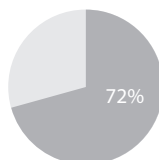
Cerca de C.U



Sufrido un delito



Robo o asalto



Cerca de C.U

FACULTAD DE CONTADURÍA

Se encuestaron un total de 233 estudiantes, de los cuáles se obtuvo un 30% de población masculina y un 70% de población femenina.

El 62% de estudiantes en esta facultad han sufrido violencia o algún delito, de los cuales el 37% mencionó que han sido víctimas de asalto y/o robo.

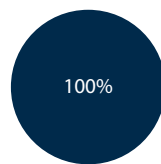
En esta facultad el 72% de los estudiantes son más propensos a sufrir violencia o delito en la calle de la 14 sur, seguido del transporte público.

FACULTAD DE ARQUITECTURA

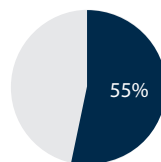
Se encuestaron un total de 235 estudiantes, en esta facultad se obtuvo que las mujeres son más propensas a sufrir un delito.

El 100% de la población de esta facultad reportó haber sido víctima de algún delito y el 55% mencionó que han sido víctimas de asalto y/o robo.

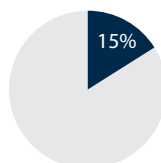
El 15% de los estudiantes de esta facultad mencionaron haber sido víctimas de algún delito en mayor frecuencia en la zona de Valsequillo y cerca de la Facultad de Computación.



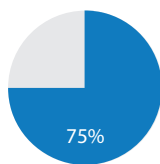
Sufrido un delito



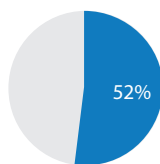
Robo o asalto



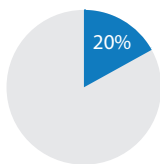
Cerca de C.U



Sufrido un delito



Robo o asalto



Cerca de C.U

FACULTAD DE DERECHO

Se encuestaron un total de 381 estudiantes, de los cuáles se obtuvo un 45% de población masculina y un 55% de población femenina.

El 52% de estudiantes en esta facultad han sufrido violencia o algún delito, de los cuales la mayor parte mencionó que han sido víctimas de asalto y robos.

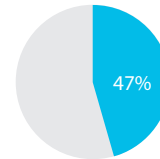
Los estudiantes de esta facultad mencionaron haber sido víctimas de algún delito en mayor frecuencia en la Avenida San Claudio en comparación con otras zonas periféricas de Ciudad Universitaria.

FACULTAD DE ADMINISTRACIÓN

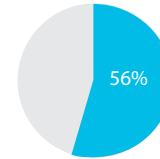
Se encuestaron un total de 376 estudiantes, el 46% de la población masculina y el 54% de la población femenina.

El 47% de estudiantes en esta facultad han sufrido violencia o algún delito, de los cuales el 56% han sido víctimas de asalto y/o robo.

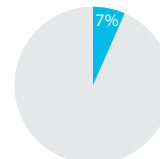
Los estudiantes de esta facultad mencionan que los incidentes ocurrieron con frecuencia en el Boulevard Capitán Carlos Camacho Espíritu y Avenida San Claudio.



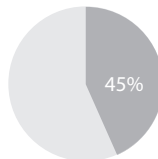
Sufrido un delito



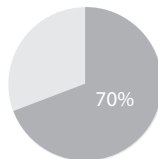
Robo o asalto



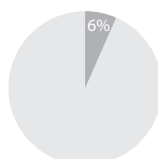
Cerca de C.U



Sufrido un delito



Robo o asalto



Cerca de C.U

FACULTAD DE INGENIERÍA

Se encuestaron un total de 223 estudiantes, de los cuáles se obtuvo un 71% de población masculina y un 29% de población femenina.

El 45% de estudiantes en esta facultad han sufrido violencia o algún delito, de los cuales la mayor parte mencionó que han sido víctimas de asalto y robos.

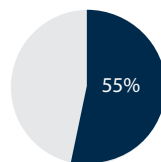
En esta facultad se observó que los estudiantes son más propensos a sufrir violencia o delito en la calle, seguido del transporte público.

FACULTAD DE COMPUTACIÓN

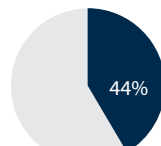
Se encuestaron un total de 179 estudiantes, de los cuáles se obtuvo un 75% de población masculina y un 25% de población femenina.

El 55% de estudiantes en esta facultad han sufrido violencia o algún delito, de los cuales la mayor parte mencionó que han sido víctimas de asalto y robos.

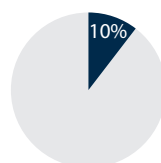
En esta facultad se observó que los estudiantes son más propensos a sufrir violencia o delitos en la calle, seguido del transporte público.



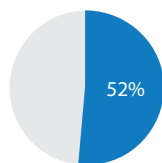
Sufrido un delito



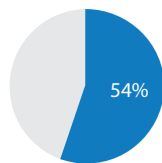
Robo o asalto



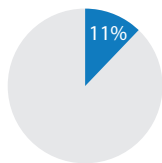
Cerca de C.U.



Sufrido un delito



Robo o asalto



Cerca de C.U.

FACULTAD DE CIENCIAS QUÍMICAS

Se encuestaron un total de 103 estudiantes, de los cuáles se obtuvo un 48% de población masculina y un 52% de población femenina.

El 52% de estudiantes en esta facultad han sufrido violencia o algún delito, de los cuales la mayor parte mencionó que han sido víctimas de asalto y robos.

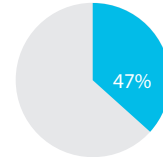
Los estudiantes de esta facultad mencionaron haber sido víctimas de algún delito en mayor frecuencia en el Boulevard Capitán Carlos Camacho Espíritu en comparación con otras zonas periféricas de C.U.

FACULTAD DE INGENIERÍA QUÍMICA

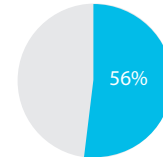
Se encuestaron un total de 112 estudiantes, de los cuáles se obtuvo un porcentaje par entre hombres y mujeres, 50%.

El 41% de estudiantes en esta facultad han sufrido violencia o algún delito, de los cuales la mayor parte mencionó que han sido víctimas de asalto y robos.

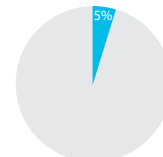
Los estudiantes de esta facultad mencionaron haber sido víctimas de algún delito en mayor frecuencia a la altura de Biblioteca Central en comparación con otras zonas periféricas de C.U.



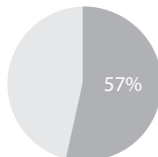
Sufrido un delito



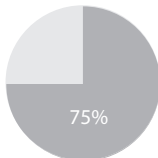
Robo o asalto



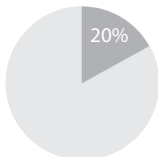
Cerca de C.U



Sufrido un delito



Robo o asalto



Cerca de C.U

FACULTAD DE FÍSICO MATEMÁTICAS

Se encuestaron un total de 84 estudiantes, de los cuáles se obtuvo un 43% de población masculina y un 57% de población femenina.

El 57% de estudiantes en esta facultad han sufrido violencia o algún delito, de los cuales la mayor parte mencionó que han sido víctimas de asalto y robos.

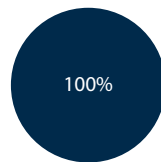
Los estudiantes de esta facultad mencionaron haber sido víctimas de algún delito en mayor frecuencia en la Avenida San Claudio en comparación con otras zonas periféricas de C.U.

FACULTAD DE ELECTRÓNICA

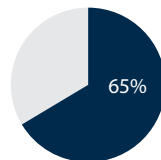
Se encuestaron un total de 142 estudiantes, de los cuáles se obtuvo un 70% de población masculina y un 40% de población femenina.

El 100% de estudiantes en esta facultad han sufrido violencia o algún delito, de los cuales el 65% mencionó que han sido víctimas de asalto y/o robo.

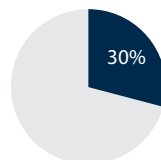
En esta facultad se observó que los estudiantes son más propensos a sufrir violencia o delitos en la calle, seguido del transporte público ya que cerca de C.U solo es el 30%.



Sufrido un delito



Sufrido un delito



Cerca de C.U

CONCLUSIÓN

En este capítulo se dio a conocer la situación actual de seguridad en el país y en el mundo, enfocándose en la zona universitaria de la Buap, basándose en los índices de delitos que son reportados o denunciados a la fiscalía general del estado de Puebla o a las instancias gubernamentales pertinentes. Según la investigación del modelo de procuración de justicia de las instancias gubernamentales se concluye que el proceso de denuncia es lento, tardado y sin respuesta pronta a la misma, que la policía o el personal encargado de la seguridad no cuentan con la credibilidad ni confianza de los pobladores de la Ciudad de Puebla debido a las publicaciones compartidas por medios de comunicación masivos y redes sociales.

En la actualidad 8 de cada 10 personas tienen acceso a un teléfono celular y a internet, con ello cuentan con innumerables aplicaciones que facilitan su día a día, por tal motivo se diseñará una aplicación web enfocada a la prevención del delito para los estudiantes de C.U.

Al realizar el estudio del sujeto se identificó que la zona de San Claudio es donde ocurren el mayor número de incidencias y que las facultades de Filosofía y Letras, Biología, Contaduría y Cultura Física son las más afectadas por la delincuencia, por este motivo la investigación tomará como base esta zona y dichas facultades para el desarrollo de una aplicación funcional para Ciudad Universitaria.

CAPITULO II

Análisis de Casos

En este capítulo se hace una revisión acerca de los recursos gráficos utilizados en aplicaciones web para la promoción de seguridad. Las apps tomadas como objeto de estudio no tratan exclusivamente el tema de esta tesis, sin embargo, toman el tema seguridad como punto de partida, concepto relacionado estrechamente con la prevención victimal, de ahí que se decidiera hacer uso de ellas.

Mujer Alerta

FICHA TÉCNICA DEL CASO

Lanzada en Noviembre del 2017 por la Secretaria de Seguridad Pública del gobierno de Veracruz, con el objetivo de fomentar la denuncia, identificar los tipos de violencia y ubicar los lugares en donde se puede recurrir para hacer una denuncia y pedir asesoría.

- Puedes registrarte con tu numero de teléfono
- Te pide 2 números de emergencia para llamar cuando sea necesario
- Te permite hacer una denuncia y subir hasta 4 fotos por alerta
- Puedes llamar rápidamente al 911 o al 089 (denuncias)
- Te permite localizar las zonas con mayor numero de alertas
- Disponible en app store y play store
- Funciona en Android y iOS versión 4 o superior

1.- REGISTRO

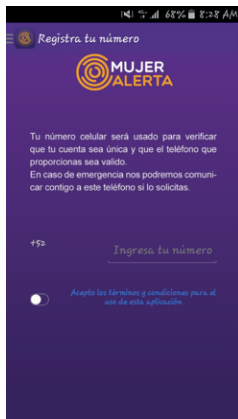


Imagen 01. App Mujer Alerta, pantalla de registro, ingresa numero

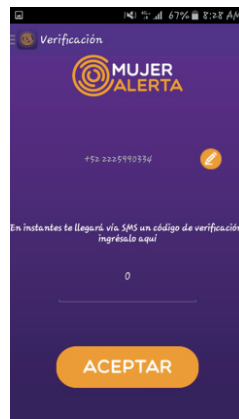


Imagen 02. App Mujer Alerta, pantalla de registro, confirmación

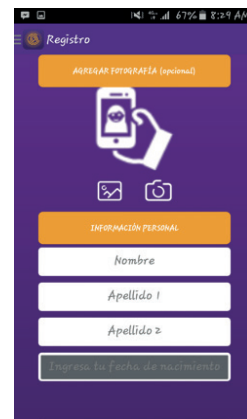


Imagen 03. App Mujer Alerta, pantalla de registro, datos personales

SINTÁCTICA

CUALIDAD FORMAL

*Estructura / Espacio

La construcción de las plantillas son verticales, la tipografía que se utiliza es sans serif para títulos en mayúsculas y para textos en minúsculas. La gama cromática que se observa es principalmente el morado y naranja, acompañado de blanco y gris para texto y para las secciones y funciona para el contraste de los elementos icónicos, se utilizan iconos figurativos básicos para las opciones del menú principal.

Se utilizó el diseño de información para explicar los tipos de violencia y una infografía para el violentómetro.

La aplicación inicia con el botón de alerta en la parte central de la pantalla de inicio y del lado izquierdo se encuentra el menú que esta dividido en 7 secciones que son:

2.- ALERTAS



Imagen 04. App Mujer Alerta, pantalla de hacer reporte

En esta sección se encuentra el botón principal de alerta en la parte central de la pantalla, en la parte superior se colocó la imagen gráfica y una pequeña leyenda que indica como funciona el botón de alerta. En la parte superior de la pantalla se colocaron dos opciones sobre los reportes que es el "Activar seguimiento" y "¿Recibir llamada?", y por ultimo se colocaron los 2 números de emergencia que al tocarlos se enlaza a Teléfono y puedes hacer la llamada o no.

3.- MENÚ DESPLEGABLE



Imagen 05. App Mujer Alerta, pantalla 1, Menú desplegable

Imagen 06. App Mujer Alerta, pantalla 2, Menú desplegable

En el menú desplegable se pueden observar 7 opciones que son “Alertas” que te lleva a la pantalla principal, “Información” en donde te enlaza a otra pantalla en donde viene información sobre la violencia de genero, “Configuración”, “Mis alertas”, “Agregar imágenes”, “Termino y condiciones” y por ultimo “Aviso de privacidad”

4.- INFORMACIÓN

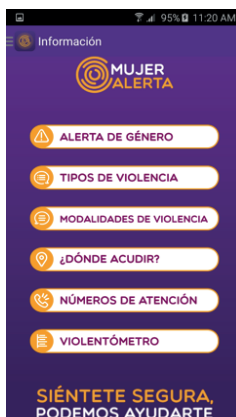


Imagen 07. App Mujer Alerta, pantalla Información

En esta sección aparece información relevante sobre la violencia de genero, instancias a donde puedes acudir dependiendo de tu localidad, los números de atención y un violentometro en donde se utilizó el diseño de información (infografía) para su realización.

5.- CONFIGURACIÓN

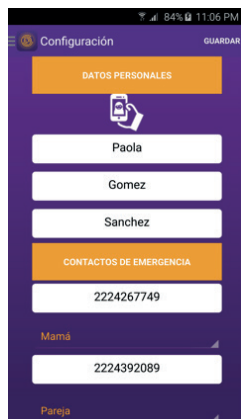


Imagen 08. App Mujer Alerta, pantalla, Configuración

En esta sección se pueden cambiar tus datos personales como nombre y apellidos, los contactos de emergencia que pones al inicio para registrarte en la aplicación y puedes agregar o cambiar tu foto personal.

6.- MIS ALERTAS



Imagen 09. App Mujer Alerta, pantalla, Mis Alertas

En esta sección aparece un mapa en donde se pueden ver las denuncias que haz realizado y en que parte del Estado las realizaste, así como identificar la ubicación de la zona en donde generaste tu reporte.

7.- AGREGAR IMÁGENES

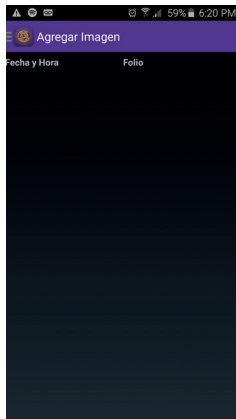


Imagen 10. App Mujer Alerta, pantalla, Agregar imágenes

Este apartado no tiene ninguna opción que te permita agregar alguna imagen, la pantalla aparece en morado y no funciona, no es útil para la aplicación.

8.- TÉRMINOS Y CONDICIONES

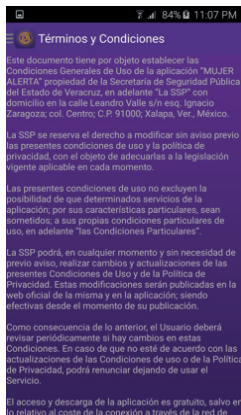


Imagen 11. App Mujer Alerta, pantalla, Termino y condiciones

Este apartado muestra los términos y condiciones de la aplicación, cambios de los términos, lugar y departamento de creación, acceso, descarga, uso de la App y sus servicios, propiedad intelectual e industrial, exclusión de garantías. Conducta de los usuarios, etc.

9.- AVISO DE PRIVACIDAD

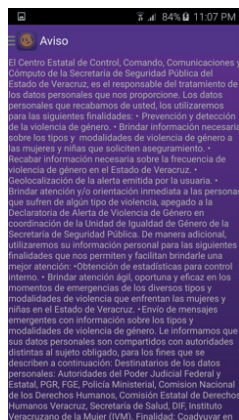


Imagen 12. App Mujer Alerta, pantalla, Aviso de privacidad

En este apartado se presenta el aviso de privacidad en donde se especifican las restricciones y la finalidad de la información solicitada al usuario.

COMPOSICIÓN

Valores expresivos: La gama cromática se compone de colores cálidos como el morado, el naranja y un color neutro que es el blanco para el diseño de interfaz de la aplicación. Los elementos se encuentran centrados y son legibles y visibles para la recepción del lector.

FORMATO RECTANGULAR

Existe un pequeño contraste de figura fondo y la distribución del diseño tiene un equilibrio en cuanto al peso visual. El fondo al ser un color muy oscuro cansa un poco la vista.

PRINCIPIO ESTÉTICOS

Refuerzo: La aplicación está dirigida para las personas que vivan en Veracruz. Los iconos utilizados aluden a los subtítulos y títulos.

Armonía: Existe un peso visual equilibrado entre los títulos y la información que se describe en la aplicación.

Variedad: Hay muy poca variedad de elementos gráficos como imágenes, graficas etc. ya que el objetivo de la aplicación es informativo.

Contraste: Esta presente en la interfaz de la app en la combinación de colores que se utilizó.

Realización: El diseño no se distorsiona al ampliarse o reducirse en diferentes resoluciones de pantalla.

SEMÁNTICA

Significante: La app maneja información CONTENIDO y un icono en cada sección, hay un menú con 7 secciones y cada uno con su respectivo icono.

Significado: Fomentar la cultura de la denuncia, disminuir el índice de delito en Veracruz.

Función: Ser un vinculo entre ciudadanos y autoridades. Brindar información y facilitar los números e instancias en donde acudir para reportar los delitos.

TIPOS DE SIGNIFICANTES

Icono: El significado de los iconos en relación con la información hacen que se complementen adecuadamente sin embargo si le quitamos el texto se podría interpretar de diferente manera o incluso darle otro significado que no tenga relación con lo que se quiere representar.

Simbólico: El icono de la identidad grafica es el elemento que mas carga simbólica tiene ya que representa a una alarma y al utilizar el color amarillo si cumple con la función que es de prevención.

DISEÑO DE SIGNIFICANTES

Tendencia vanguardista: Debido a que la app no ocupa elementos gráficos diferentes a texto e iconos se puede considerar minimalista Los colores utilizados hacen alusión al estado de Veracruz así que cumple con el mercado meta al que va dirigido.

Significado semántico: Exceptuando los iconos existe coherencia entre la representación gráfica con el concepto, el mensaje es claro.

PRAGMÁTICA

Consideraciones entre la relación significante – receptor:

- 1.- Físicas: La app depende de la señal y datos sin ellos no se puede utilizar correctamente.
- 2.- Fisiológicas: Los textos tienen un puntaje no tan adecuado ya que la letra es muy pequeña y es mucha información y en los subtítulos al ocupar el fondo claro y la letra en mayúsculas y en color morado se pierden un poco el contenido.
- 3.- Psicológicas: Se busca generar un sentimiento de pertenencia y seguridad al lanzar una aplicación para los ciudadanos de Veracruz.
- 4.- Carácter semántico: La app busca tener un impacto en la mayoría del público dentro del contexto de Violencia de Género.

Actitud del receptor: Los significantes funcionan debido al contexto social en el que se encuentran, esto permite al receptor entender el mensaje y ver el propósito que la app espera dar.

Significado como consecuencia: Se puede considerar que los resultados no han sido del todo buenos si consideramos que El estado de Veracruz tiene aproximadamente 8.113 millones de personas y se a descargado mas de 1000 veces.

Proceso pragmático: Aunque el mensaje y la función de la aplicación funciona bastante bien para el entorno en el que se lanzo y el mercado meta es muy amplio, no se logro tener el alcance ni los resultados esperados por su falta de publicidad.

EXPERIENCIA DE USUARIO

La app se dio a conocer a través de una rueda de prensa por la Secretaría de Seguridad Pública de Veracruz para que los ciudadanos conocieran la existencia, el funcionamiento y objetivos de esta.

Desde su lanzamiento (Noviembre del 2017), la aplicación suma más de 10,000 descargas.

Accesibilidad: La app al ser de Veracruz no funciona fuera de ese estado y por ello no ha dado tanto resultado.

Agile UX: La forma en la que se encuentra desarrollada la aplicación es de forma practica, fácil y útil, sin embargo en el apartado de “agregar imágenes” hay errores de programación porque no se puede adjuntar nada.

Arquitectura de información: La información que proporciona es entendible y legible, los pasos al instalar la app no son complicados te piden ubicación, cámara, galería y contactos.

Diseño de interacción: La interacción es fácil y practica es básica y puede utilizarla sin problemas el mercado meta.

Diseño gráfico: Su diseño es sin mucho elemento sin embargo el color que se utilizo el fondo no ayuda visualmente a la app porque llega a cansar la vista por ser un color muy fuerte. La tipografía fue un punto a favor ya que se utilizo el puntaje adecuado para el tamaño del formato.

Mobile first: La proporción de los elementos gráficos, la tipografía y los iconos son legibles tomando en cuenta e formato del dispositivo e n el que se visualice cada uno de ellos.

Target de persona: Fue diseñada únicamente para su uso exclusivo en Veracruz y el diseño si va con la metodología del lugar.

DIMENSION OBJETIVA

Facilidad de aprendizaje: El uso, manejo y navegación de la app no tiene mayor complicación.

Eficacia: Cumple su principal función, que es la de mandar alertas, hacer reportes y realizar llamadas de emergencia.

Eficiencia: Es muy básico su manejo no tiene mucha complejidad para entenderle y la navegación es fácil, los elementos gráficos están perfectamente ubicados dentro del espacio.

DIMENSIÓN SUBJETIVA

Ha sido aceptada por el público meta, ha tenido 2 actualizaciones en un tiempo corto desde su lanzamiento y esto mejora el funcionamiento y aceptación de las personas. Cumple con su objetivo de emitir alertas.

Vecino Vigilante

FICHA TÉCNICA DEL CASO

Desarrolla en Mayo del 2017 por la empresa Krieger Electronics en conjunto con Pablo Carstens Maldonado consultor y experto en materia de seguridad, con el objetivo de reportar delitos y así reducir el crimen a través de la participación conjunta de ciudadanos, autoridades y grupo de respuesta de los habitantes de la delegación Benito Juárez.

- Puedes registrarte con tu correo electrónico
- Puedes reportar de forma anónima o nombre de usuario
- La denuncia se hace por medio de un video
- El reporte se envía a la C4 de la delegación con expertos en áreas de Policía, ambulancia y bomberos
- Disponible en app store y play store
- Funciona en Android y iOS versión 4 o superior

REGISTRO



Imagen 13. App Vecino Vigilante, pantalla de registro.



Imagen 14. App Vecino Vigilante, pantalla de carga.

SINTÁCTICA

CUALIDAD FORMAL

*Estructura / Espacio

La construcción de las plantillas es vertical, la tipografía que se utiliza es sans serif para los títulos en mayúsculas y los textos en minúsculas. La gama cromática que se observa es principalmente en tonalidades azules y grises acompañado de blanco y negro para texto y para las secciones. Hay un video de tipo explicativo el cual maneja colores primarios y secundarios principalmente. Se utilizan fotografías e ilustraciones vectoriales para la creación de video explicativo. La iconografía que maneja la app tiene un nivel de iconicidad semi-abstracto.

La app despliega al arranque de esta un menú dividido en 5 secciones que son:

1.- INICIO



Imagen 15. App Vecino Vigilante, pantallas de inicio.



Imagen 16. App Vecino Vigilante, Video explicativo.



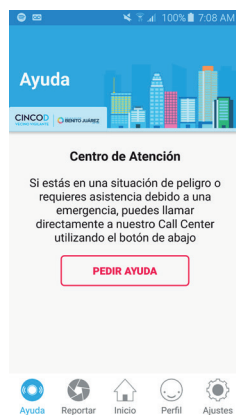
Imagen 17. App Vecino Vigilante, apartado ¿Qué hacer?.

En esta sección se encuentran todos los contenidos creados para la app y se distribuyen a manera lista en forma de “pantalla deslizable” hacia abajo, en la cual en primera instancia se observa un apartado con el nombre de ¿Cómo funciona CincoD? En el cual se abre un video que explica el objetivo y funcionamiento de la app.

Posteriormente hacia abajo se encuentran los diferentes artículos que al entrar en ellos se abren en una nueva ventana. Estos artículos incluyen consejos sobre ¿qué hacer en caso de sismo?, ¿cómo comportarse en caso de sufrir un asalto?, consejos de seguridad en la calle, hogar, auto y transporte público, también hay un artículo sobre ¿qué es el feminicidio y cómo prevenirlo?, así como un enlace a la encuesta de victimización del año 2017.

Para volver al inicio desde los artículos basta con tocar la flecha situada en la parte superior izquierda de la pantalla.

2.- AYUDA



En esta sección al tocar el botón “Pedir ayuda” la app realizará una llamada al centro de llamadas de la app para que ellos canalicen la opción de ayuda más conveniente.

Se puede volver al inicio desde esta sección tocando el icono de “inicio”.

Imagen 18. App Vecino Vigilante, pantallas de Ayuda.

3.-REPORTAR



Imagen 19. App Vecino Vigilante, pantalla sección Reportar.

Al tocar el ícono de esta aplicación inmediatamente se activa la cámara del teléfono y empieza a grabar, al detener la grabación aparece una ventana con instrucciones para enviar el reporte, pero solo si la persona se encuentra dentro de la Delegación Benito Juárez, de lo contrario esta función no estará disponible.

4.-PERFIL



Imagen 20. App Vecino Vigilante, pantalla sección Perfil.

En esta sección aparecen los reportes que se hayan hecho con la aplicación, a los cuales se les puede dar seguimiento. Se puede volver al inicio desde esta sección tocando el icono de "inicio".

5.- AJUSTES

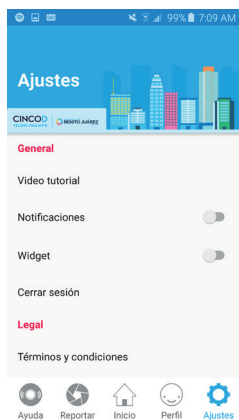


Imagen 21. App Vecino Vigilante, pantalla sección Ajustes.

En esta sección se encuentran los ajustes para la aplicación, así como los términos y condiciones de esta.

Se puede volver al inicio desde esta sección tocando el icono de “inicio”.

COMPOSICIÓN

Valores expresivos: La gama cromática se compone de azul y gris para la interfaz de la app, primarios y secundarios para las infografías e ilustraciones del video explicativo. Los elementos se encuentran centrados en el espacio y son legibles para el receptor.

FORMATO RECTANGULAR

Existe una cierta desintegración entre fotografías y títulos de los artículos, hay un equilibrio en cuanto al peso visual. El fondo es blanco lo cual provoca un contraste con la imagen y el texto.

PRINCIPIOS ESTÉTICOS

Refuerzo: La app está dirigida para las personas que vivan en la Delegación Benito Juárez. Las imágenes utilizadas aluden a la información que hay en los artículos, aunque no necesariamente refuerzan el mensaje de fomentar la denuncia.

Armonía: Existe un peso visual equilibrado entre la imagen y el texto que se encuentra.

Variedad: Hay variedad en cuanto a imágenes, el uso de contraste en la imagen, aunque no hay tanta variedad en cuanto a color ya que la gama cromática es un tanto recurrente en los sitios de la aplicación.

Contraste: Está muy presente en la interfaz de la app tanto para las imágenes como para el texto.

Realización: El diseño no se distorsiona al ampliarse o reducirse en diferentes resoluciones de pantalla.

SEMÁNTICA

Significante: La app maneja artículos conformados por imágenes y texto, hay un menú con 5 secciones, cada una con su respectivo icono, el vídeo contiene infografías conformadas por ilustraciones vectoriales y texto.

Significado: Fomentar la cultura de la denuncia, reducir los índices de delito en la delegación.

Función: Ser el vínculo entre ciudadanos, autoridades y grupos de respuesta en la Delegación Benito Juárez. Brindar información y consejos útiles sobre delitos y seguridad.

TIPOS DE SIGNIFICANTES

Icono: El significado de las imágenes aunque hace alusión a los artículos es un poco ambiguo, por su parte las ilustraciones del video explicativo funcionan mejor ya que potencian el mensaje que se está transmitiendo.

Simbólico: Las fotografías utilizadas tienen poca carga simbólica fuera de la obvia. El icono del imago tipo por su parte es el elemento que más carga simbólica tiene ya que representa el obturador de una cámara fotográfica con los colores que maneja ayuntamiento de la Delegación Benito Juárez, lo cual hace referencia a una de las principales funciones de la app que es la de reportar y denunciar delitos.

DISEÑO DE SIGNIFICANTES

Tendencia vanguardista: En esta propuesta gráfica que va dirigido a los habitantes de la Delegación Benito Juárez en la cual se visualiza un contraste notorio entre el fondo con las imágenes y textos. También se puede observar una simpleza de elementos que hasta cierto punto se puede considerar minimalista.

Significado semántico: Exceptuando las fotografías existe coherencia entre la imagen y concepto, postura y colores, el mensaje es claro.

PRAGMÁTICA

Consideraciones entre la relación significante – receptor:

1. Físicas: La app depende del funcionamiento y estado en que se encuentre el dispositivo en el que se está usando.
2. Fisiológicas: Los textos tienen un puntaje adecuado para leerse en pantallas, no representa un obstáculo para la vista.
3. Psicológicas: Se busca generar un sentimiento de pertenencia al lanzar una app para los ciudadanos de la delegación.
4. Carácter semántico: El mensaje busca crear impacto en la mayoría del público dentro del contexto en el que se lanzó la app.

Actitud del receptor: Los significantes funcionan debido al contexto social en el que se encuentran, esto permite al receptor entender el mensaje y ver el propósito que la app espera dar.

Significado como consecuencia: Se podría considerar que los resultados no han sido del todo buenos si consideramos que la Delegación Benito Juárez tiene aproximadamente 360 mil habitantes y se ha descargado la app hasta la fecha poco más de mil veces.

Proceso pragmático: Aunque el mensaje que se intenta dar con la app funciona bastante bien para el entorno en el que se lanzó y el mercado meta era muy amplio no se llegó a tener el alcance ni los resultados esperados debido a la falta de publicidad de la misma.

EXPERIENCIA DE USUARIO

La app se dio a conocer a través de una rueda de prensa para que los ciudadanos de la Delegación Benito Juárez conocieran la existencia de la app y supieran el funcionamiento y objetivos de esta.

El jefe delegacional Christian Von señaló que la app es parte de una estrategia integral que involucra a autoridades, grupos de respuesta y vecinos de la delegación Benito Juárez y que tiene como objetivo principal la prevención del delito.

Desde su lanzamiento (Mayo del 2017), la aplicación suma alrededor de más de mil descargas.

Accesibilidad: La app tiene un total funcionamiento y respuesta solamente dentro de la Delegación Benito Juárez, ya que fue diseñada para el uso de los ciudadanos de esta delegación exclusivamente. La accesibilidad a la totalidad de las funciones de la app solo está disponible en esta delegación.

Agile UX: El desarrollo de la app es simple y práctico. Sin tantos botones, ni complejidad en sus menús.

Arquitectura de Información: Para instalar la app primero se tienen que aceptar los permisos que esta necesita para cumplir correctamente con las principales funciones de la app como la de enviar reportes grabados en vídeo o la de realizar llamadas para pedir ayuda.

La estructura y funcionamiento de la app es simple, sin demasiada complejidad y de fácil interacción con el usuario. La principal función de la app es la de comenzar a grabar un vídeo automáticamente después presionar el ícono de Reportes y posteriormente enviarlo a la instancia correspondiente.

Diseño de Interacción: La navegación dentro de la app es táctil a través del desliz del dedo en la pantalla, en la sección de Inicio basta con deslizar hacia abajo para encontrar todos los artículos y tocar sobre la foto de alguno de estos para ingresar a él. Para ingresar a las demás secciones de la app basta con tocar el ícono que le corresponda.

Diseño Gráfico: El diseño que se aprecia es simple y maneja una correcta unificación cromática en cuanto a los colores corporativos, de interfaz gráfica y del vídeo explicativo, además de que la adecuada presencia de tonalidades azules fortalece el concepto de la aplicación que es el de la prevención del delito.

Mobile-First: La proporción de las tipografías, iconos e imágenes son perfectamente legibles para el formato en el cual se visualizan, aunque en cuanto a la jerarquía de los iconos hay uno que es el de la principal función de la app, sin embargo visualmente tiene la misma jerarquía que los iconos de las demás secciones.

Target persona: Fue pensada para lanzarse únicamente entre la comunidad de la Delegación Benito Juárez.

DIMENSIÓN OBJETIVA

Facilidad de aprendizaje: El uso, manejo y navegación de la app no tiene gran complicación

Eficacia: Cumple su principal función, que es la de generar reportes en vídeo automáticamente al presionar el icono Reportes, aunque esta función solo está disponible dentro de la Delegación Benito Juárez.

Eficiencia: Es bastante eficaz ya que no es muy complicada de entender, la navegación es fácil al no existir demasiadas secciones y todos los elementos son perfectamente ubicables dentro del espacio.

DIMENSIÓN SUBJETIVA

Ha sido aceptada de forma favorable entre las personas que la descargaron, pero no tuvo el alcance que se esperaba en un inicio ya que pocas personas en realidad descargaron la app. Cumple con su objetivo de enviar reportes de forma práctica y eficaz a las instancias correspondientes.

City Cop

FICHA TÉCNICA DEL CASO

Lanzada en Julio del 2014 por CITYCOP In., con el objetivo de combatir la delincuencia en donde puedes alertar sobre delitos a tu comunidad y recibir alertas en tiempo real de lo que ocurre en tus zonas de interés.

- Puedes registrarte con tu email o Facebook
- Te permite hacer una descripción del delito con fecha y foto
- Puedes reportar de forma anónima o nombre de usuario
- Puedes compartir reportes en tus redes sociales
- Te permite crear zonas de interés para que uno esté alerta
- Disponible en app store y google play
- Se puede descargar en ios o Android.

1.- INICIO



Imagen 22. APP CITYCOP, pantalla, Alerta activamente

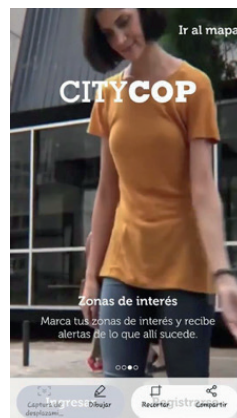


Imagen 23. APP CITYCOP, pantalla, Zonas de interés



Imagen 24. APP CITYCOP, pantalla, Compartir

SINTÁCTICA

CUALIDAD FORMAL

*Estructura / Espacio

La construcción de las plantillas es vertical y formal, la tipografía que se utiliza es serif para los títulos y sans serif para el texto en general. La gama cromática que se observa principalmente son en tonos azul marino, blanco, rosa y amarillo. Se utilizan iconos caracterizados de personas y su nivel es semi-abstractos. Va dirigido a un público juvenil que denote confianza. La app después de la pantalla de registro continua con la creación del avatar para crear una relación personal Usuario-aplicación.



Imagen 25. APP CITYCOP
pantalla, elección de avatar



Imagen 26. APP CITYCOP,
pantalla de emergencia



Imagen 27. APP CITYCOP
plantilla de bienvenida

En este apartado hay 3 diseño de pantallas diferentes, la primera es seleccionar el avatar que se parezca mas al usuario, posteriormente al seleccionar un avatar te manda a la pantalla de confirmación en la cual te mandara un código de confirmación y para finalizar la tercer pantalla te muestra 3 opciones que engloba el objetivo de esta app que es el saber que pasa en tu colonia, proteger a tu familia y sentirti seguro.

2.- MENÚ DESPLEGABLE

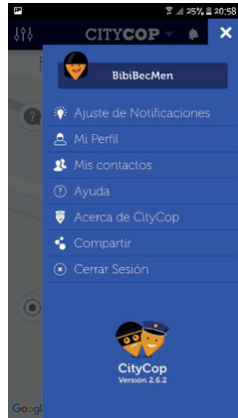


Imagen 26 .APP CITYCOP, pantalla menu desplegable

En el menú desplegable se pueden observar siete opciones en las cuales son botones que nos enlazan a diferentes destinos con sus respectivos contenidos. Como lo son mis contactos donde puedes agregar contactos con su número de teléfono, mi perfil donde uno puede analizar los datos o editarlos, acerca de citycop viene toda la información en términos y condiciones.

5.- AJUSTES DE NOTIFICACIONES

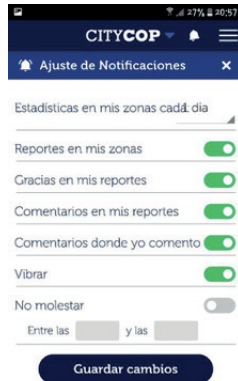


Imagen 27. APP CITYCOP, pantalla, ajustes de notificaciones

Este apartado contiene siete opciones de botones en las cuales tiene su propio contenido donde uno puede interactuar como los son reportes en mis zonas, comentarios en donde yo comento, vibrar, no molestar funciones básicas para poder editar al gusto del usuario.

4.- MIS ALERTAS



Imagen 28. APP CITYCOP, pantalla mis alertas

Este es el apartado para hacer reportes y revisar zonas de interés de peligro y actividad donde destacan cuatro opciones como lo son: reportar, mis zonas, mapa, actividad reciente. Uno puede elegir la opción que desee para poder interactuar.

3.- INFORMACIÓN

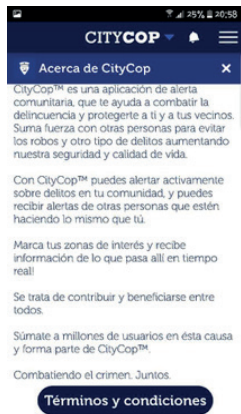


Imagen 29. APP CITYCOP, pantalla información

En esta sección habla sobre la información de la cual está construida citycop donde uno puede generar zonas de interés y en tanto recibir información en tiempo real para así poder combatir la delincuencia para poder protegerte a ti y a los demás aumentando la seguridad y calidad de vida.

COMPOSICIÓN

Valores expresivos: La gama cromática se compone de colores fríos principalmente y cálidos para hacer contraste con algunos elementos. Los elementos se encuentran centrados, son legibles y visibles para el lector.

FORMATO RECTANGULAR

Existe un pequeño contraste de figura fondo y la distribución del diseño tiene un equilibrio en cuanto al peso visual. El fondo al ser de un color claro resalta todos los elementos de la aplicación.

PRINCIPIOS ESTÉTICOS

Refuerzo: La aplicación está dirigida a un público adolescente.

Armonía: Existe un peso visual equilibrado entre los títulos, iconos y la información que se describe en la aplicación.

Variedad: Es escasa la variedad de elementos gráficos, pero es funcional por el objetivo de la app que es solo para reportar delitos.

Contraste: Esta presente en la interfaz de la app en la combinación de colores que se utilizaron.

Realización: El diseño no se distorsiona al ampliarse o reducirse en diferentes resoluciones de pantalla.

SEMÁNTICA

Significante: La app maneja 4 objetivos principales que son el reportar, mis zonas, actividad reciente y mapa, en el menú desplegable maneja 7 opciones diferentes y cada uno con su icono correspondiente.

Significado: Fomentar la cultura de la denuncia, disminuir el índice de delito y compartir información relevante a situaciones de riesgo.

Función: Basada en WAZE se crea la app para tener información en tiempo real de lo que ocurre (embotellamientos, accidentes, policías, etc.) pero dirigido a la delincuencia.

TIPOS DE SIGNIFICANTES

Icono: En cuanto a los símbolos iconográficos son directos y gráficamente entendibles y legibles.

Simbólico: Las ilustraciones representan un objeto real pero de manera abstracta con un estilo geométrico art deco, se fusiona de una manera limpia que hace unión para los elementos establecidos.

DISEÑO DE SIGNIFICANTES

Tendencia vanguardista: Debido a que la app no ocupa elementos gráficos diferentes a texto e iconos se puede considerar minimalista. Los colores e iconos utilizados hacen alusión a la policía estatal así que cumple con el mercado meta al que va dirigido y a su objetivo principal.

Significado semántico: Hay un sentido entre la gama de colores y los elementos iconográficos representan de manera correcta el concepto de alerta con las diferentes opciones de categorías en sus botones fácil de entender para el receptor.

PRAGMÁTICA

Consideraciones entre la relación significante – receptor:

- 1.- Físicas: La app depende de la señal y datos sin ellos no se puede utilizar correctamente para su función.
- 2.- Fisiológicas: Los textos tienen un puntaje irregular ya que en ocasiones la letra es grande y chica para los iconos o subtítulos y se pierde un poco en el contraste de colores tanto marinos como grises en algunas plantillas e imágenes.
- 3.- Psicológicas: Se busca generar alerta y seguridad al lanzar una aplicación para los ciudadanos.
- 4.- Carácter semántico: esta app busca implementar y fomentar la alerta comunitaria para tener alto impacto en la sociedad con respecto a prevención del delito.

Actitud del receptor: Los significantes funcionan de manera adecuada esto permite entender claramente el mensaje que el receptor pueda captar de forma perceptiva.

Significado como consecuencia: a consecuencia se puede decir que los resultados son medianamente buenos en los estados unidos ya la app la han descargado 5 millones de personas pero apenas la no están comercialmente conocida y aún está en proceso.

Proceso pragmático: Aunque el mensaje y la función de la aplicación funcionaba bastante bien para el mercado juvenil en el cual se lanzó solo conto con un comercial de Youtube para que el usuario sepa de su funcionalidad pero aún carece de publicidad por que no logro tener los alcances deseados.

EXPERIENCIA DE USUARIO

La app no tuvo mucha difusión sin embargo a tenido mas de cien mil descargas en "Play Store" la app se lanzo el 04 de Julio del 2014 y su ultima actualización fue el 22 de Abril de 2019

Accesibilidad: La app al ser universal funciona en cualquier parte del mundo pero se necesita forzosamente accesibilidad a una red o datos móviles.

Agile UX: La forma en al que se encuentra desarrollada la aplicación es de forma practica, fácil, útil y crea un vinculo usuario- app.

Arquitectura de información: La información que proporciona es entendible y legible, los pasos al instalar la app no son complicados te pide ubicación, contactos, ubicación, teléfono, fotos e información Wi-Fi.

Diseño de interacción: La interacción es fácil y practica, es básica y puede utilizarla sin problemas el mercado meta al que va dirigido.

Diseño gráfico: Su diseño es sin mucho elemento gráfico sin embargo el color que se utilizo es funcional y la tipografía fue un punto a favor ya que se utilizo el puntaje adecuado para el tamaño del formato.

Mobile first: La proporción de los elementos gráficos, la tipografía y los iconos son legibles tomando en cuenta e formato del dispositivo en el

que se visualice cada uno de ellos.

Target de persona: Fue diseñada para adolescentes principalmente, sin embargo puede utilizarla cualquier persona.

DIMENSIÓN OBJETIVA

Facilidad de aprendizaje: El uso, manejo y navegación de la app no tiene

Eficacia: Cumple su principal función que es la reportar delitos y saber sobre las zonas de riesgo en tu localidad.

Eficiencia: Es muy básico su manejo no tiene mucha complejidad para entenderle y la navegación es fácil, los elementos gráficos están perfectamente ubicados dentro del espacio.

DIMENSIÓN SUBJETIVA

Ha sido aceptada de forma favorable entre las personas que la descargaron, ha tenido el alcance que se esperaba en un inicio ya que mas de cien mil personas descargaron la app. Cumple con su objetivo de enviar reportes de forma práctica y eficaz a las instancias correspondientes.

CONCLUSIÓN

Cabe mencionar que el objetivo de la creación de estas app para la prevención del delito, en primera instancia es el de generar un apoyo a la ciudadanía y en algunos casos para la fomentación de un mayor nivel de desarrollo y mejora de condiciones de vida que se generan en nuestro entorno que puedan prevenir conductas delictivas en las comunidades y espacios urbanos, y que generen una respuesta de mejora en la población haciendo que goce de sus derechos y libertades.

Las características generales de cada una de las app mencionadas es generar una vinculación y comunicación directa con las organizaciones gubernamentales de seguridad para generar un reporte o alerta de auxilio, otro punto es el tema de la prevención del delito e identificación de algún tipo de violencia generada hacia la otra parte y, todo esto para

fomentar una cultura de la denuncia por parte de la ciudadanía; su manejo es versátil y autodidacta concibiendo practicidad en el uso de cada una de las opciones presentadas en la app.

Al generar este análisis de las aplicaciones, retomamos algunas referencias como apoyo para la creación de una app que ayude y fomente la prevención del delito en los estudiantes universitarios de C.U. BUAP, para otorgarles una herramienta la cual sea de utilidad a la hora de su uso. Tomamos en cuenta que lo principal de una app de este tipo es el de generar apoyo y retomamos la idea de un botón de auxilio, por consiguiente un menú práctico e intuitivo con 4 opciones principales para que sea práctico para el usuario y por último, apartados que complementan y refuerzan la app en el fomento de una prevención.

Respecto al tema de visualización, los colores representan un concepto general de seguridad y son de carácter oficial, además que estos colores forman parte de la identidad Universitaria Buap y esto genera una conexión con el usuario.

La tipografía utilizada en todas las aplicaciones son sans serif ya que el cuerpo del texto como la composición tipográfica en la estructura de la app es estable y equilibrada, ya que su forma ayuda a hacer legible y entendible y resulta mas cómodo para el usuario. Hacen uso de una sola fuente tipográfica para ser mas monótono y tener una unificación en todo el contenido, realizan juegos de peso tipográfico para jerarquizar la información y así darle énfasis resaltando títulos o textos de interés.

La composición de cada elemento grafico permanece centrado, la información que se presenta en cada ejemplo es concisa y resumida; cada uno de los botones para la navegación se encuentra en las esquinas ya sea de la parte inferior o superior y a un lado el nombre de la aplicación siempre en la parte superior. Elementos visuales como imágenes; la mayoría de las aplicaciones presentadas son iconos, ya sea para una descripción gráfica (acción a realizar) o elemento de ayuda para los botones.

CAPITULO III

Desarrollo Conceptual

En este capítulo se describe el desarrollo de diseño gráfico para la solución de este proyecto basándose en una metodología para la creación de sitios web del 2003 por Green, Chilcoott y Flick. Se utiliza esta metodología ya que se adapta a las necesidades del mismo, debido a que retoma los puntos esenciales para la creación y diseño de todo tipo de elemento gráfico. Esta metodología engloba los puntos necesarios para la creación del proyecto como el concepto, los objetivos, el mercado meta, la selección de software y los beneficios.

Fase de análisis del proyecto

Primero se ha de establecer la herramienta a desarrollar en esta tesis, una *app* para teléfonos inteligentes, esto ha sido definido en base a las investigaciones de usos de las tecnologías, donde resalta el uso de teléfonos inteligentes como herramienta para la búsqueda de información; teniendo esto en cuenta es importante saber:

- ¿Se necesita realmente una *app*?
- ¿Para qué se necesita?
- ¿Qué es lo que buscarán los usuarios?
- ¿Qué imagen se quiere proyectar a los usuarios?
- ¿Qué servicios interactivos se integrarán a través de ella?
- ¿Con qué recursos se cuenta para su desarrollo?
- ¿Qué impacto causará en los usuarios?

Selección de objetivos

Es necesario contar con objetivos definidos, con los cuales pueda medirse la efectividad de las acciones que se desarrollen. Green, Chilcoott y Flick (2003) denominan esta etapa, resumen de objetivos, donde establecen tres puntos primordiales para esta selección, los cuales son:

- a) Definir los usuarios.
- b) Lo que los usuarios esperan de la visita.
- c) Qué se pretende comunicar a través del sitio Web.

También podemos denominarlos: selección de usuarios, expectativas de usuario y expectativas de la organización; se describe a continuación

SELECCIÓN DE USUARIOS

Esto está estrechamente vinculado con la naturaleza del sitio que se propone. Toda la información que se obtenga servirá para establecer los criterios de diseño de contenido, lenguajes, estética.

EXPECTATIVAS DEL USUARIO

Es importante en este punto conocer a tu usuario y tomarte un tiempo para contactarte con ellos para saber que es lo que esperan de tu app.

EXPECTATIVAS DE LA ORGANIZACIÓN

La persona o empresa involucrada en el proyecto debe identificar los conceptos y saber que se pretende comunicar con el sitio web a diseñar.

Fase de planificación

Todo proyecto posee una fase de planificación. A este punto es importante definir las características más técnicas de la app, como es, el tipo de aplicación según su desarrollo, entre las posibilidades que presentan en el libro Diseñando apps para móviles, y en base a las necesidades planteadas relacionadas al acceso con el que debe contar la app a desarrollar (uso de software y hardware para tomar fotografías, hacer llamadas), es necesario crear una aplicación nativa, las cuales se caracterizan por ser descargadas e instaladas, pudiendo o no depender de una conexión a internet para su funcionamiento, la ventaja de este tipo de app es precisamente el acceso a todos los servicios de la terminal, en este caso, de los teléfonos inteligentes.

En cuanto a la categoría de la app, en base a su contenido, caracterizadas porque en ellas "se privilegia el acceso al contenido, por este motivo, la legibilidad, facilidad de navegación y herramientas de búsqueda son fundamentales." (Cuello, Vittone, 2013, p. 32).

Selección de software

En esta etapa de la metodología se busca determinar los requerimientos en cuanto al software que se utilizará para el desarrollo de la aplicación; dado que se trata de un prototipo, se ha considerado conveniente el uso de Adobe XD debido a la sencillez de su funcionamiento, ya que la parte de la programación no podría ser cubierta por los recursos con que cuenta el equipo de trabajo, así, se puede crear una maqueta funcional y muy próxima a lo que sería una versión final.

Beneficios a obtener

La planificación del desarrollo de un aplicación debe abarcar aspectos como beneficios a adquirir con el funcionamiento del mismo.

Uno de los objetivos principales por lo que se crea la aplicación, es prevenir casos de violencia e informar a los estudiantes de la BUAP (C. U.) acerca de este tema, ya que resulta un grupo vulnerable de acuerdo a las investigaciones citadas anteriormente.

Así, el desarrollo de esta app es para ayudar en casos como robos, asaltos violentos o no, acoso, secuestros, y con ello haber generado una herramienta que aporte seguridad a los estudiantes universitarios de C.U. BUAP; ayudando al fomento de la cultura de prevención entre el público meta.

Fase de contenido

Para este apartado se ha tomado en cuenta las necesidades del usuario meta, sus carencias, y la información necesaria para suplirlas, obteniendo los siguientes apartados:

PARA LA APLICACIÓN:

• **DIRECTORIO (A QUIÉN LLAMAR EN CASO DE..)**

Número telefónicos a los cuales acudir para reportar un delito o solicitar información, con opción desplegable de los diferentes tipos de delitos que puedan ocurrir cerca o dentro de CU, además de una opción de "otros" para que la atención sea mas certera.

• **CONSEJOS**

En este apartado se proporcionan consejos seleccionados en base a los delitos sufridos por los estudiantes para evitar situaciones de riesgo.

• **INFORMACIÓN DE DASU**

Esta información es importante ya que se trata del organismo de seguridad universitaria propio de la BUAP, así que se proporcionará la ubicación de su personal para facilitar el reporte por parte de los estudiantes.

• **TERMINOS Y CONDICIONES**

Este apartado es muy importante ya que en el se encuentran las restricciones que tiene la app, como la zona en la que funciona, y todo lo relacionado a cosas legales.

• **ACERCA DE**

Al investigar los casos de estudio nos dimos cuenta que este apartado lo tienen todas las app así que se colocara en la App, los datos que se mencionan ahí son: Nombres de los creadores de la aplicación, año de creación y nombre de la App.

Fase de diseño

Para la fase creativa de diseño se consideran tres elementos importantes a considerar, que son:

- Diseño y creación de nombre
- Diseño de la identidad gráfica
- Diseño de la app (plantillas)

1. DISEÑO Y CREACIÓN DE NOMBRE

Tribuapp

TRIBU + BUAP + APP

En la creación del nombre se realizó una lluvia de ideas, primero buscando palabras asociadas con “comunidad”, en base a la premisa de hacer que los estudiantes se consideren integrados a una sociedad que funcione con el apoyo y trabajo de todos sus integrantes, llegando así a “Tribu”; posteriormente se tomo en cuenta el nombre de la BUAP, ya que es la comunidad a la que se desea que el usuario se sienta integrado por medio de esta app es, precisamente, la comunidad BUAP; y por ultimo hacer énfasis en el hecho de que se trata de una aplicación; así al realizar un juego de palabras, que pretende ser atractivo para los jóvenes-adultos, jóvenes usuarios, se obtuvo un nombre que tuviera los tres principales conceptos, que sea pregnante y que identifique.

2. DISEÑO DEL SIGNO GRÁFICO

Las primeras ideas fueron colocar un escudo, ya que es el símbolo que hace mas referencia a protección y seguridad; después al querer resolver el tema de comunicación de los estudiantes, se optó por el lobo, animal que forma parte de la identidad de la universidad y así mismo el animal que se puede comunicar a distancias largas o cortas.

Por ultimo se quiere representar de alguna manera a la “comunidad”, esto por la necesidad de ayudar en conjunto para que la delincuencia no dañe a mas estudiantes como y porque comúnmente se hace referencia los estudiantes como “ comunidad estudiantil”



Así, para la creación de la identidad gráfica se tomaron en cuenta 3 conceptos que son:

- 1) Seguridad
- 2) Comunicación
- 3) Comunidad

El escudo que se utilizó ha sido tomado del escudo Minerva de la BUAP y se representa en la parte inferior del signo gráfico, el lobo por su parte se representa aullando, ya que al investigar sobre las comunicaciones de los lobos, estos usan su aullido para informar sobre alguna actividad a su manada; las líneas que se integraron son para representar a los individuos que conformen la comunidad estudiantil.

SELECCIÓN TIPOGRÁFICA

Para la selección de la tipografía se tomaron en cuenta las referencias de los análisis de casos y se llegó a la conclusión que, la mayoría de las aplicaciones usan tipografías sans serif, ya que es legible para el formato en el que se está realizando. Otra referencia es que la BUAP en su logotipo utilizó una tipografía con las mismas características que nos ayuda a unificar tanto nuestra aplicación con la identidad de la universidad. El concepto que se quiso reflejar es minimalista (simple, con espacios abiertos, limpio y serio).

Se llegó a la conclusión que con los atributos antes mencionados la MYRIAD PRO es adecuada para la realización de todo el proyecto.

A continuación se mostrará su familia tipográfica en sus diferentes pesos visuales.

PESO TIPOGRÁFICO

Myriad Pro

Condensed *Condensed Italic* **Bold Condensed**

Bold Semicondensed Italic

Regular *Italic* **SemiBold** ***SemiBold Italic***

Bold ***BoldItalic*** **Black**

FAMILIA TIPOGRÁFICA

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

! " . \$ % & / () = ? ;

SELECCIÓN DE COLOR




Los colores que a utilizar son los colores institucionales de la BUAP, ya que se anhela que la app forme parte legal de la institución, así mismo, el color azul suele relacionarse con los conceptos seguridad y confianza, los cuales se busca proyectar; dichos tonos son: PANTONE 306 C y PANTONE 302 C

Para usos estrictamente oficiales, se deberán usar solamente esos dos colores, se podrán usar para el fondo del logotipo ya que otro color puede irrumpir en el concepto que a este se le da.

El azul es considerado como uno de los colores heráldicos mas antiguos. Azul oscuro significa: conocimiento / integridad / serenidad absoluta / poder/ vínculos / integración / lealtad / pertenencia . Azul claro significa: suavidad / Temperamento / tranquilo / grandes horizontes / seguridad.

*“¿ Qué es el azul? El azul es lo invisible haciéndose visible.
El azul ejerce sobre el ojo un efecto singular, casi inefable.
Nos gusta ver el azul no porque penetra en nosotros, sino
porque nos atrae” (Wolfgang Von Goethe. Teoría del color, 1810.)*

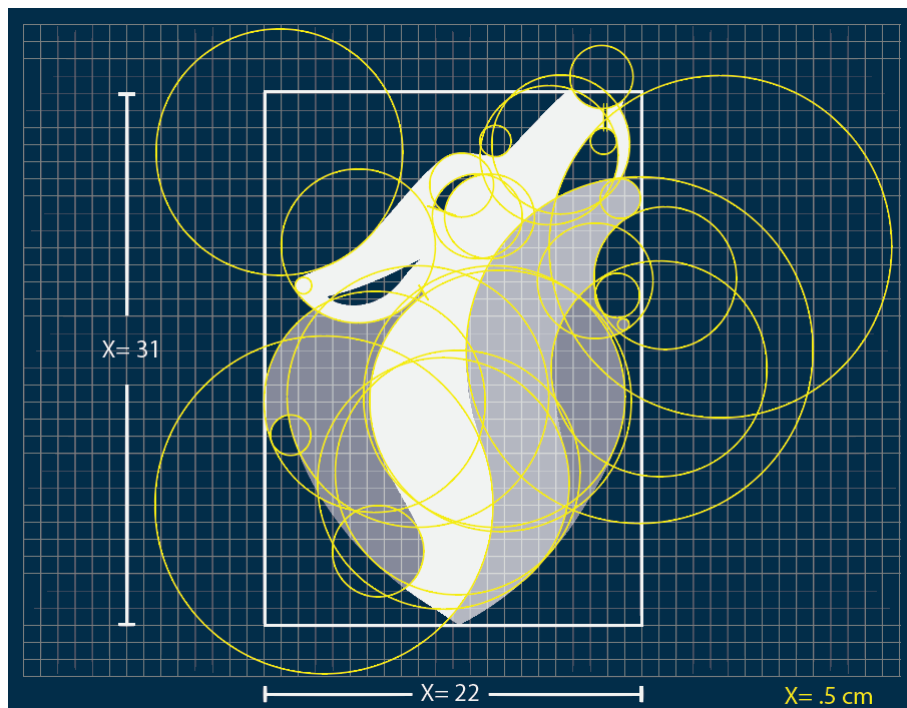
El color complementario que se utilizara en la ejecución del proyecto es el negro a un 30 % de saturación, ya que dará contraste y seriedad al diseño, otro justificación del color es debido a que el 70% de las aplicaciones sobre seguridad usa el color gris

Color		C	M	Y	K	R	G	B	Pantone
Azul claro		75	0	5	0	0	181	226	Pantone 306 C
Azul obscuro		100	48	12	70	0	59	92	Pantone 302 C
Gris		29	22	23	3	188	188	188	P. Cool Gray 4

DISEÑO FINAL (USOS CORRECTOS)

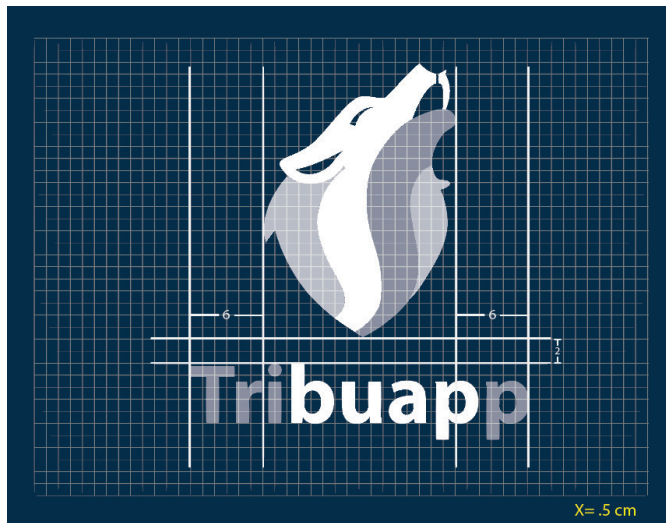
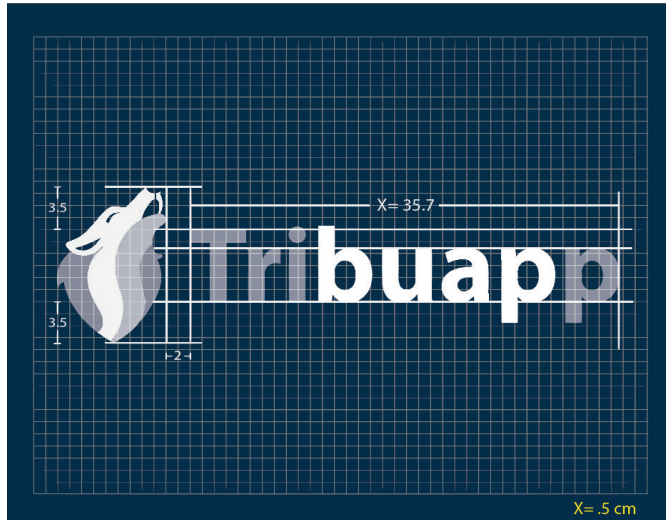


RED DE TRAZO DEL LOGOTIPO



Para la realización de la red de trazo se hizo una retícula tomando en cuenta que X es un valor de .5 cm. El tamaño del logo es de 31x X 22x esto corresponde a 11 cm x 15.5 cm

RED DE TRAZO DE LA TIPOGRAFÍA



DISEÑO DE SIGNOS GRÁFICOS PARA LA APP

Para la creación de la app se diseñaron 4 iconos indispensables para la funcionalidad del proyecto. Los iconos son de las siguientes funciones:

1) ¿Donde acudir?

Se utiliza el icono universal de “ubicación” para localizar los departamentos claves en donde se puede hacer una denuncia o acudir dentro de la universidad y ponerse en contacto con los de Dasu.

2) Lobo consejos

Se utiliza el globo de pensamiento y en medio un foco haciendo alusión a una idea, ya que al hacer el estudio para el diseño de este apartado fueron consejos que nos dieron los propios estudiantes de la Buap de experiencias que han vivido relacionadas a violencia.

3) Zona de peligro

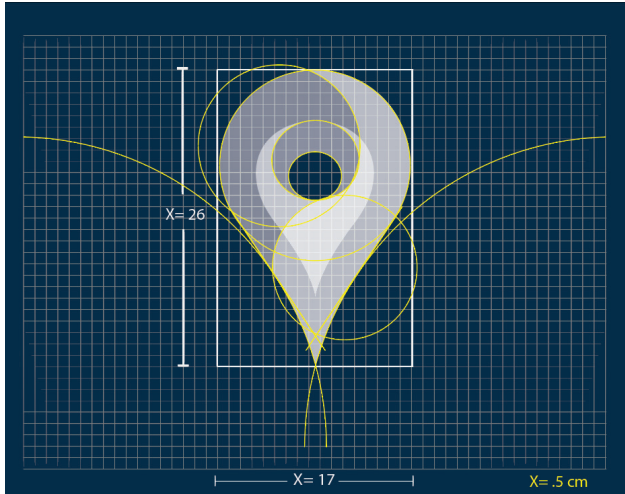
Se utiliza un diseño de un triángulo ya que este representa peligro en señalética universal y dentro de este el signo de admiración y una Z de “Zona”, en este apartado veremos las zonas mas peligrosas a los alrededores de CU.

4) Configuraciones

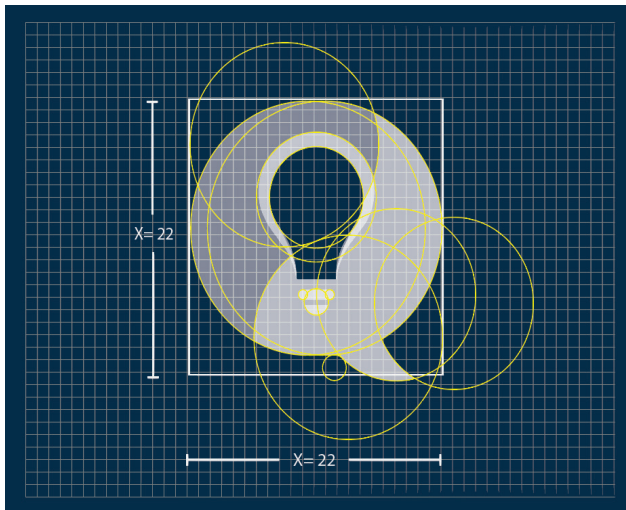
Se utiliza el icono del engrane que se utiliza en un 100% de las aplicaciones analizadas en este proyecto, en este apartado se vera los términos y condiciones, políticas de privacidad y el widget.

Se utilizaron los colores azul fuerte, blanco y azul claro para los iconos de igual manera se respeto el mismo patrón de los fragmentos de la imagen gráfica para mantener una identidad gráfica, a continuación se mostrará su retícula y el diseño final de cada uno de ellos.

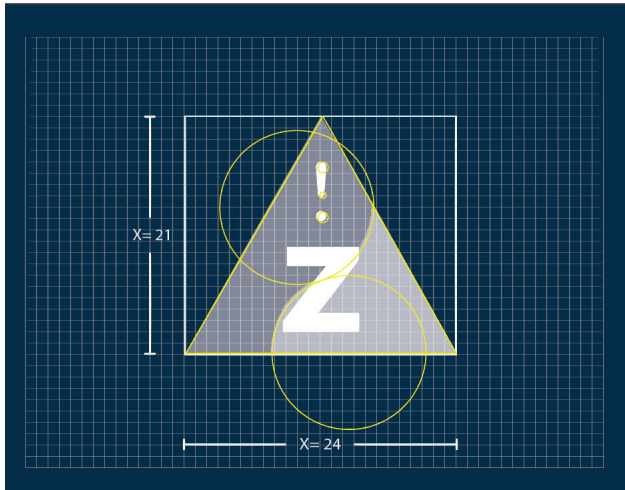
ICONO ¿DONDE ACUDIR?



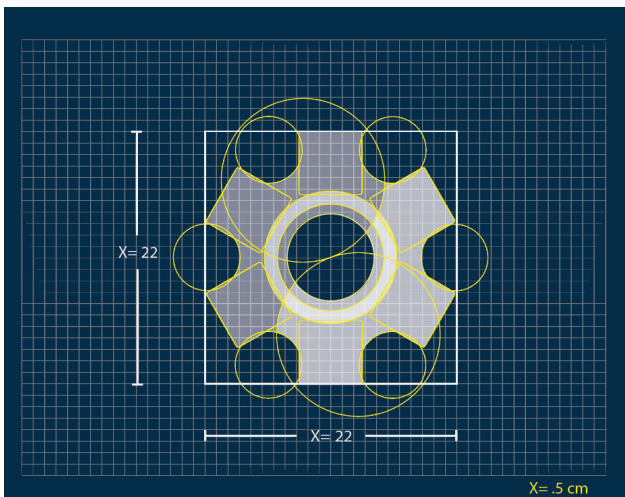
ICONO LOBO CONSEJOS



ICONO ZONAS ROJAS

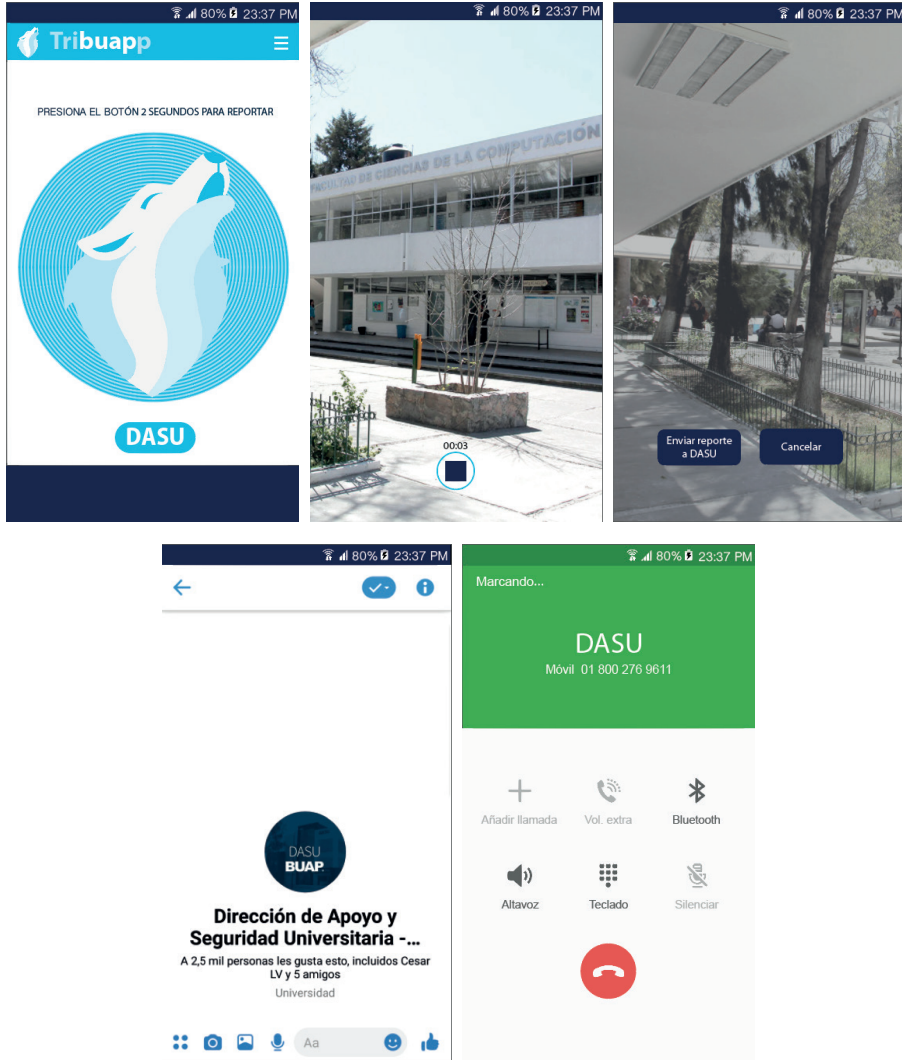


ICONO CONFIGURACIÓN

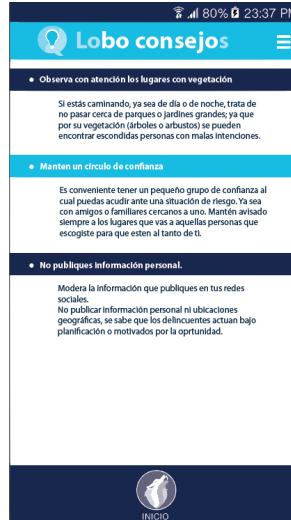
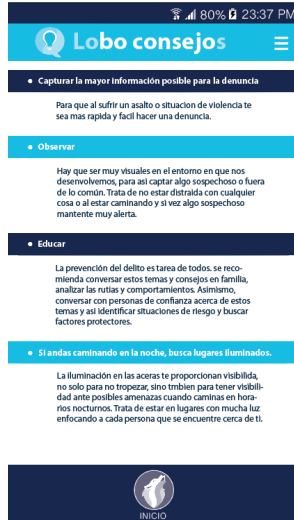
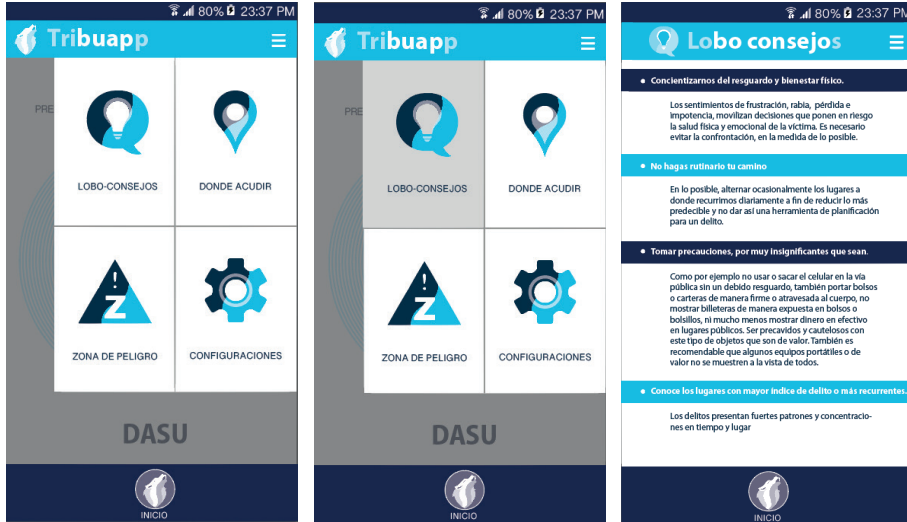


DISEÑO DE PANTALLAS

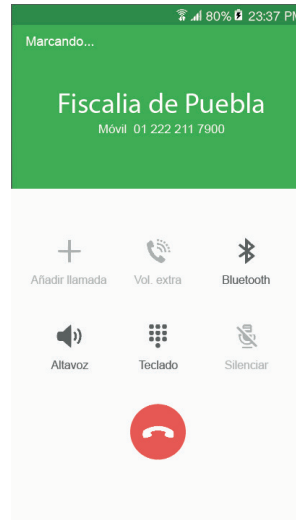
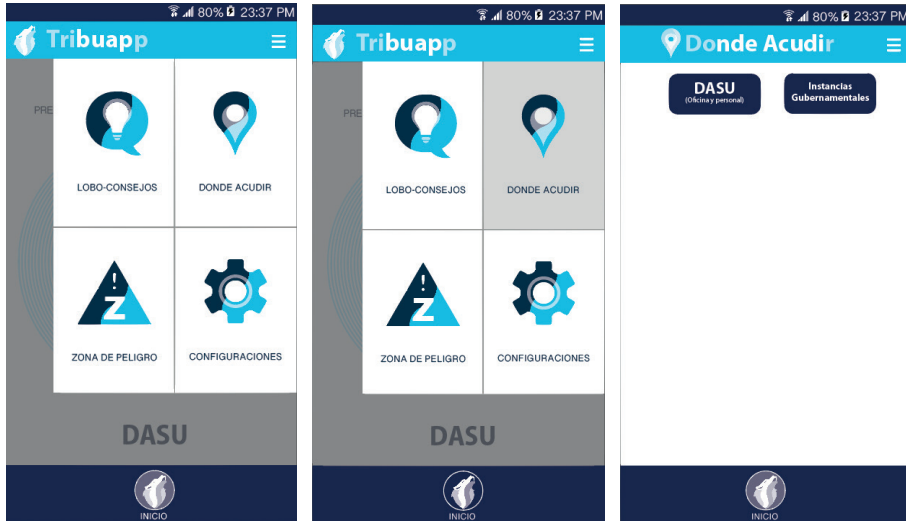
PANTALLAS DE INICIO



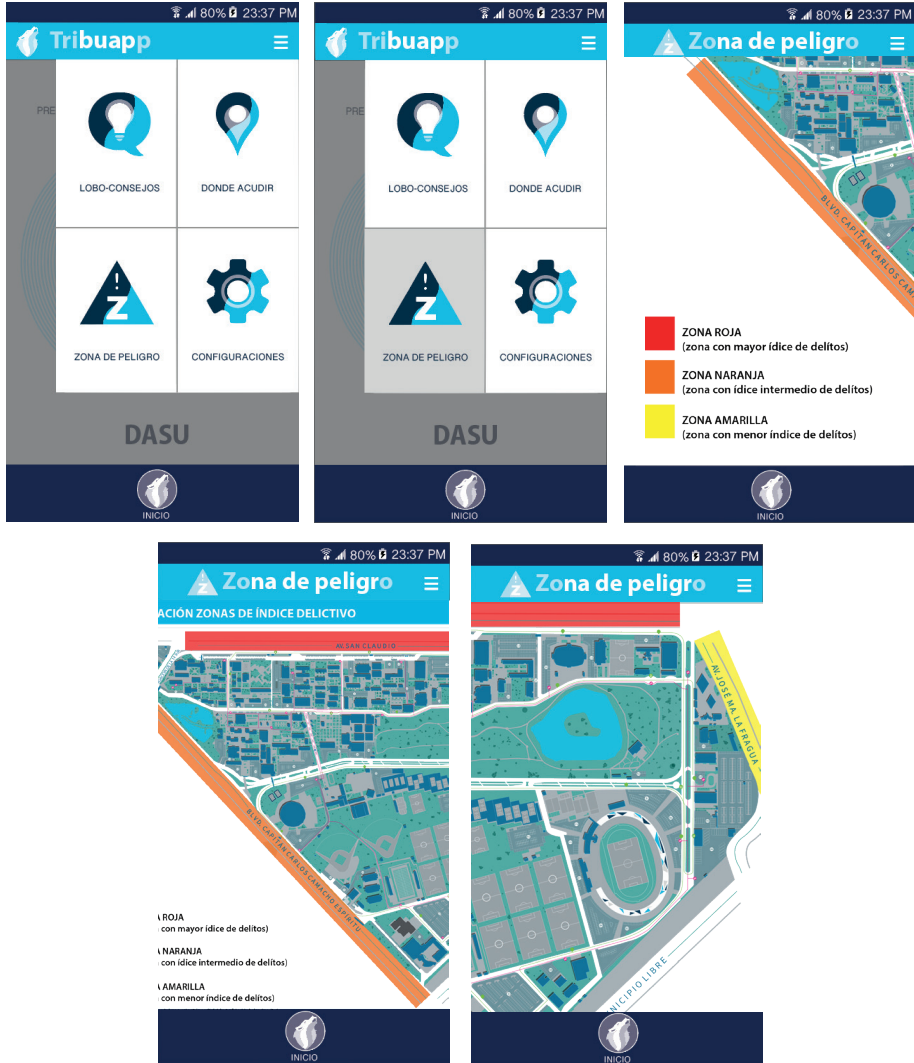
PANTALLAS LOBO CONSEJOS



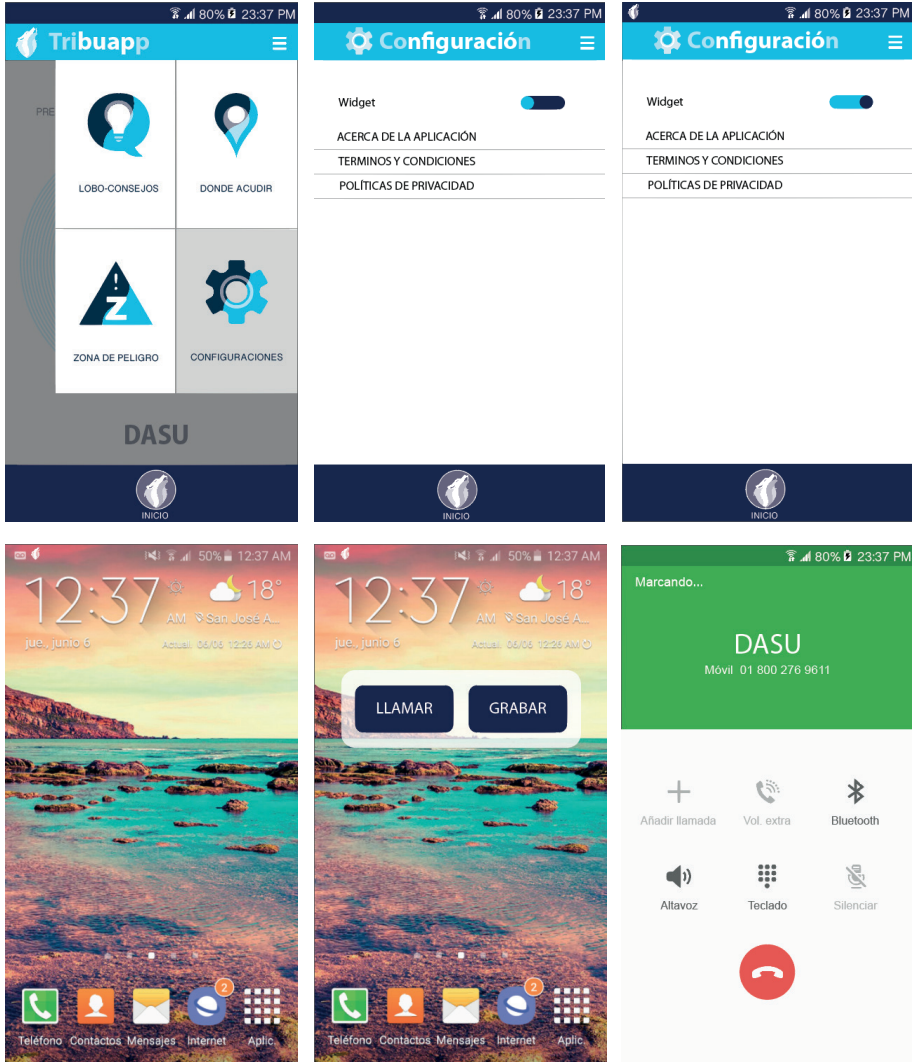
PANTALLAS ¿DÓNDE ACUDIR?



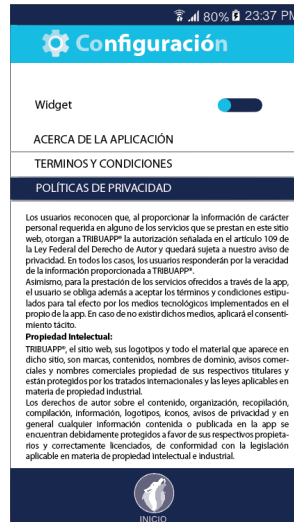
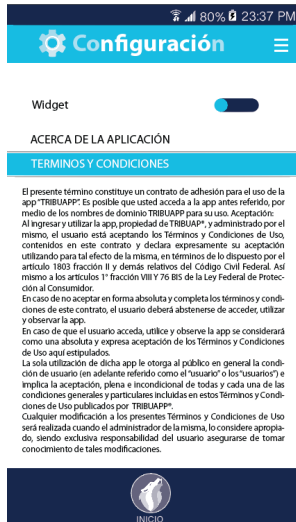
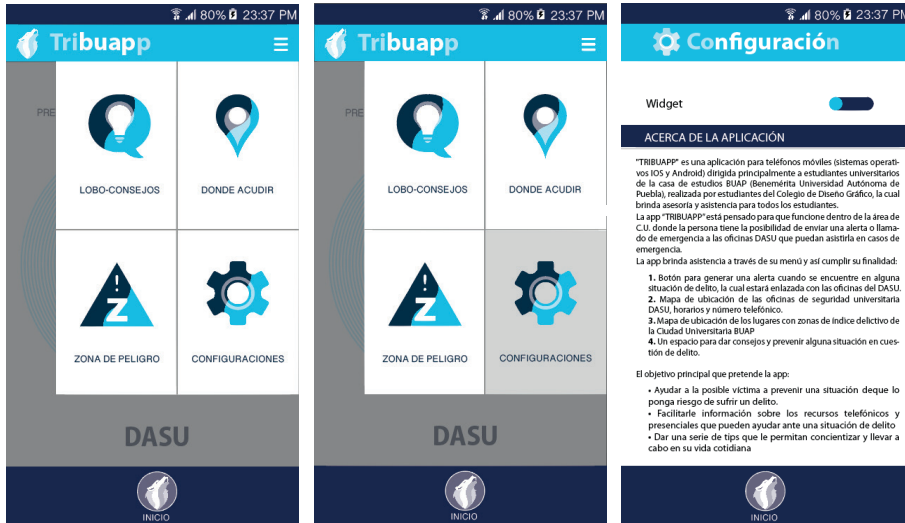
PANTALLAS ZONA DE PELIGRO



PANTALLAS DEL WIDGET



PANTALLAS DE CONFIGURACIÓN



Tribuapp

FICHA TÉCNICA DE LA APP

Propuesta de app en el año 2018 por estudiantes de la Buap para tema de tesis con el objetivo de combatir la delincuencia en los alrededores de C.U. en donde puedes alertar sobre delitos a la comunidad estudiantil y a DASU y recibir alertas en tiempo real de lo que ocurre en tus zonas de interés.

- No es necesario registrarte en la plataforma
- Te permite hacer una descripción del delito con un video
- Reportas de forma anónima
- Te da consejos para prevenir ser víctima de delitos
- Te permite ver las zonas de mayor índice de delito en C.U

1.- ALERTAS



En esta sección se encuentra el botón principal de alerta en la parte central de la pantalla, en la parte superior se colocó la imagen gráfica y una pequeña leyenda que indica como funciona el botón de alerta. En la parte superior de la pantalla se colocó un botón de DASU para llamar a las oficina central de seguridad de la BUAP, C.U.

SINTÁCTICA

CUALIDAD FORMAL

*Estructura / Espacio

La construcción de las plantillas son verticales, la tipografía que se utiliza es sans serif para títulos en mayúsculas y para textos en minúsculas. La gama cromática que se observa es de colores fríos en 2 diferentes tonalidades que es el azul fuerte y azul claro, acompañado de blanco y gris se utilizan iconos figurativos básicos para las opciones del menú principal.

Se utilizó el diseño de información para explicar los tips para prevenir ser victima de algún delito. La aplicación inicia con el botón de alerta en la parte central de la pantalla de inicio y del lado izquierdo se encuentra el menú que esta dividido en 4 secciones que son:

2.- MENÚ DESPLEGABLE



Imagen 30 .APP TRIBUAPP, pantalla menu desplegable

En el menú desplegable se pueden observar 4 opciones que son “Lobo consejos” que te lleva a otra pantalla con 14 consejos, “Donde Acudir” en donde te enlaza a otra pantalla en donde viene el nombre y números de las instancias de seguridad, el mapa de la ubicación del personal de Dasu y su número , “Zona de peligro”, que te enlaza en otra pantalla con un mapa de todo C.U y por ultimo “Configuraciones”, en donde viene términos y condiciones, acerca de la app, widget y políticas de privacidad.

3.- LOBO CONSEJOS

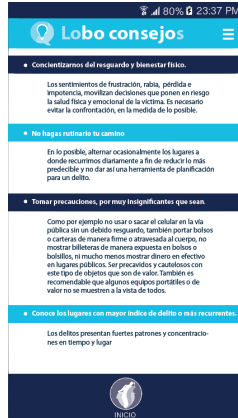


Imagen 31 .APP TRIBUAPP, pantalla Lobo Consejo

En esta sección se colocaron 14 consejos que se tomaron en cuenta debido a que los estudiantes que han sufrido alguna violencia lo mencionaron por experiencias propias y fue de mayor importancia ponerlos aquí.

Estos consejos te pueden ayudar a estar alerta de todo lo que pasa a tu alrededor y puede evitar que seas una víctima de delito.

4.- DONDE ACUDIR



Imagen 32 .APP TRIBUAPP, pantalla ¿Donde Acudir?

En esta sección se colocaron los nombres y los números de las instancias de seguridad como: policía, ministerio público, la fiscalía, protección de víctimas del delito, etc. Al darle click al icono de teléfono automáticamente llamada a la opción seleccionada, esto para hacer mas rápido y fácil reportar un delito o pedir ayuda.

En el apartado de Dasu aparece un mapa del personal para acudir a ellos en casos de algún percance.

5.- ZONAS DE PELIGRO



Imagen 33 .APP TRIBUAPP, pantalla Zona de Peligro.

En esta sección se edito el mapa de todo C.U. para que se identifiquen las zonas de mayor riesgo al menor de acuerdo a las encuestas que se realizaron en el estudio del sujeto.

6.- WIDGET

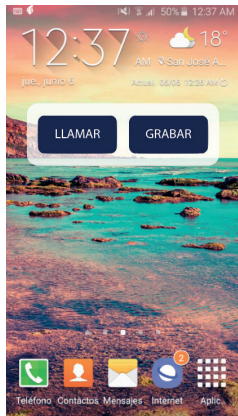


Imagen 34 .APP TRIBUAPP, pantalla Widget

En esta sección al encender la opción del Widget en el apartado de configuraciones automáticamente en la parte superior de la pantalla aparecerá el icono de la app y al hacer click en el se mostraran 2 opciones, el llamar y grabar al darle click en grabar automáticamente empezara una grabación y al finalizar podrás enviarlo por Messenger a la pagina oficial de DASU.

7.- CONFIGURACIONES

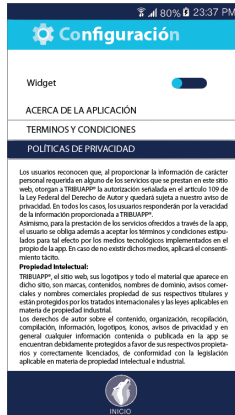


Imagen 35 .APP TRIBUAPP, pantalla Configuraciones.

En esta sección viene el widget, acerca de la aplicación, termino y condiciones y las políticas de privacidad referentes al uso de la app.

COMPOSICIÓN

Valores expresivos: La gama cromática se compone de colores fríos como el azul fuerte, el azul claro y dos colores neutros que son el blanco para el diseño de interfaz de la aplicación y el gris. Los elementos se encuentran centrados y son legibles y visibles para la recepción del lector.

FORMATO RECTANGULAR

Existe contraste de figura fondo y la distribución del diseño tiene un equilibrio en cuanto al peso visual. El fondo al ser un color claro hace visible y leíble todos los elementos.

PRINCIPIO ESTÉTICOS

Refuerzo: La aplicación está dirigida únicamente para estudiantes de la Buap de ciudad universitaria.

Armonía: Existe un peso visual equilibrado entre los títulos y la información que se describe en la aplicación.

Variedad: Hay muy poca variedad de elementos gráficos como imágenes, gráficas etc, ya que el objetivo de la aplicación es mandar alertas.

Contraste: Esta presente en la interfaz de la app en la combinación de colores que se utilizó.

Realización: El diseño al ser únicamente para teléfonos inteligentes se realizó en el tamaño universal de las pantallas.

SEMÁNTICA

Significante: La app maneja información solo para Lobo consejos, hay un menú con 4 secciones y cada uno con su respectivo icono.

Significado: Fomentar la cultura de la denuncia, ayudarnos entre los estudiantes para disminuir el índice de delito en Ciudad Universitaria

Función: Ser un vínculo entre estudiantes y autoridades. Brindar información y facilitar los números e instancias en donde acudir para reportar los delitos.

TIPOS DE SIGNIFICANTES

Icono: El significado de los iconos en relación con la información hacen que se complementen adecuadamente sin embargo si le quitamos el texto se podría interpretar de diferente manera o incluso darle otro significado que no tenga relación con lo que se quiere representar.

Simbólico: El icono de la identidad gráfica es el elemento que mas carga simbólica tiene ya que representa a una alarma y si cumple con la función que de la app.

DISEÑO DE SIGNIFICANTES

Tendencia vanguardista: Debido a que la app no ocupa elementos gráficos diferentes a texto e iconos se puede considerar minimalista. Los colores utilizados hacen alusión a la BUAP así que cumple con el mercado meta al que va dirigido.

Significado semántico: Exceptuando los iconos existe coherencia entre la representación gráfica con el concepto, el mensaje es claro.

PRAGMÁTICA

Consideraciones entre la relación significante – receptor:

1.- Físicas: La app depende de la señal y datos sin ellos no se puede utilizar correctamente.

2.- Fisiológicas: Los textos tienen un puntaje no tan adecuado ya que la letra es muy pequeña y es mucha información y en los títulos al ocupar el fondo claro y la letra en mayúsculas y en color morado se pierden un poco el contenido.

3.- Psicológicas: Se busca generar un sentimiento de pertenencia y seguridad al lanzar una aplicación para los ciudadanos de Veracruz.

4.- Carácter semántico: La app busca tener un impacto en la mayoría del público dentro del contexto de Violencia de Género.

Actitud del receptor: Los significantes funcionan debido al contexto social en el que se encuentran, esto permite al receptor entender el mensaje y ver el propósito que la app espera dar.

Significado como consecuencia: Se puede considerar que los resultados no han sido del todo buenos si consideramos que El estado de Veracruz tiene aproximadamente 8.113 millones de personas y se a descargado mas de 1000 veces.

Proceso pragmático: Aunque el mensaje y la función de la aplicación funciona bastante bien para el entorno en el que se lanzo y el mercado meta es muy amplio, no se logro tener el alcance ni los resultados esperados por su falta de publicidad.

EXPERIENCIA DE USUARIO

La app se dio a conocer al realizar las encuestas de funcionalidad para este proyecto de tesis para que los usuarios conocieran la existencia, funcionamiento y objetivos de esta.

Los usuarios reaccionaron bien al conocer la app y nos comentaron que si la descargarían para hacer de C.U un lugar mas seguro.

Accesibilidad: La app al ser diseñada para la Buap y las calles aledañas no funciona en otra parte de la Ciudad..

Agile UX: La forma en la que se encuentra desarrollada la aplicación es de forma practica, fácil y útil.

Arquitectura de información: La información que proporciona es entendible y legible, los permisos para que la app funcione bien al instalarla se pedirá únicamente el permiso para acceder a la cámara.

Diseño de interacción: La interacción es fácil y practica, es básica y puede utilizarla sin problemas el mercado meta.

Diseño gráfico: Su diseño es sin mucho elemento visual, esto para hacer favorable la visita a esta app. La tipografía fue un punto a favor ya que se utilizo el puntaje adecuado para el tamaño del formato.

Mobile first: La proporción de los elementos gráficos, la tipografía y los iconos son legibles tomando en cuenta el formato del dispositivo en el que se visualizan cada uno de ellos.

Target de persona: Fue diseñada únicamente para su uso exclusivo dentro de C.U. y calles aledañas principales como San Claudio, 14 sur, y la 24 sur, el diseño mantiene los colores corporativos y el símbolo del lobo hace alusión a la universidad por, "Lobo Mentores" y el equipo de Futbol "Lobos".

DIMENSIÓN OBJETIVA

Facilidad de aprendizaje: El uso, manejo y navegación de la app no tiene mayor complicación.

Eficacia: Cumple su principal función, que es la de mandar alertas, hacer reportes y realizar llamadas de emergencia.

Eficiencia: Es muy básico su manejo no tiene mucha complejidad para entenderla y la navegación es fácil, los elementos gráficos están perfectamente ubicados dentro del espacio.

DIMENSIÓN SUBJETIVA

Ha sido aceptada por el público meta, se realizaron 2 actualizaciones en cuanto al diseño en un tiempo corto y esto mejora el funcionamiento y aceptación del target. Cumple con su objetivo principal de emitir alertas.

CONCLUSIÓN

La selección de la metodología a utilizar es el punto de partida para la elaboración de este capítulo, porque al tener los pasos indispensables para la creación del proyecto el proceso es más rápido, eficaz y conciso.

Esta metodología toca los puntos importantes para la creación de una aplicación web, el principal es conocer los objetivos que se quieren alcanzar con esta y posteriormente se debe tener una idea del contenido gráfico que tendrá para ver que tan funcional y aceptada será.

Este capítulo es el más importante debido a que engloba todo lo de diseño gráfico, comenzando con el diseño del logotipo; este punto es importante debido a que se tuvo que investigar y asociar los conceptos de Comunicación, Protección y comunidad con la identidad gráfica de la Buap para así mantener una relación visual.

La tipografía se seleccionó debido al estudio de las otras aplicaciones sobre prevención victimal y se eligió una tipografía Sans serif ya que por el puntaje de la letra es más fácil leer y visualizar todo el texto.

Los colores como ya se mencionó anteriormente se eligieron de tal manera que representaran el concepto de seguridad que es el más importante para este proyecto y a su vez se eligieron los colores simbólicos de la Universidad Buap.

Los signos gráficos también son un elemento importante para la creación de la app debido a que se diseñaron con relación a la identidad gráfica y así mantener una relación visual.

Las platillas diseñadas fueron elegidas por los universitarios y con ello se estima que la app será aprobada por el público meta ya que se tomaron en cuenta cada una de las opiniones que dieron los estudiantes.

El realizar el análisis de la aplicación ayuda a ver la complejidad en el funcionamiento de la app y fue sin lugar a duda un análisis completo retomando la pragmática, semántica, sintáctica y semiótica de la app.

CAPITULO IV

Implementación y Resultados

En este capítulo se presentarán los resultados de las pruebas realizadas con el prototipo de la app desarrollada en esta tesis; las cuales, se han llevado a cabo en estudiantes universitarios BUAP pertenecientes a las facultades ubicadas en Ciudad Universitaria, dichos estudiantes fueron elegidos al azar, así como en la primer encuesta realizada para fundamentar este proyecto. También se abordará el tema de los cambios que se realizaron para una mejor funcionalidad y aceptación de los estudiantes.

PROCEDIMIENTO

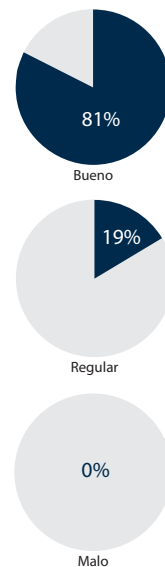
Después de diseñar el prototipo visual y funcional de la app se realizaron 35 encuestas en las facultades que tienen mayor Índice de delitos que son: Filosofía, Cultura física, Biología y Contaduría posteriormente se realizaron 20 encuestas en las demás facultades de Ciudad Universitaria, se les preguntó tanto a hombres como mujeres al azar, al igual que aquellas personas que sufrieron algún delito más grave y nos dejaron sus datos en la primer encuesta para tomar en cuenta su opinión sobre la app.

ANÁLISIS DE ENCUESTAS

Para las pruebas de campo realizadas, se establecieron seis preguntas base acerca de la aplicación, a partir de las cuales los sujetos de prueba podrían, además de contestar, transmitirnos comentarios orales. Dichas preguntas y sus respuestas fueron:

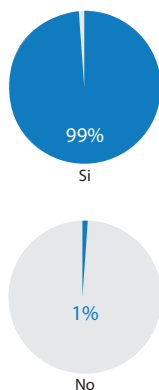
1.- ¿ ES ADECUADO EL CONTENIDO DE LA APP?

El contenido fue, en la mayoría de las respuestas aceptado como bueno, mencionando el caso particular de Ciencias de la computación en donde el 19% de los sujetos lo calificaron como regular debido a que al tener mas conocimientos sobre aplicaciones web nos hicieron observaciones que a continuación se expondrán, sin embargo, en ningún caso lo calificaron como malo.



Para mayor información ver Anexo B

2.- ¿LA NAVEGACIÓN EN LA APLICACIÓN ES ENTENDIBLE?



La respuesta fue afirmativa, tanto por la efectividad en la interacción, como por la implementación de los iconos, botones y textos utilizados dentro del diseño de la interfaz gráfica.

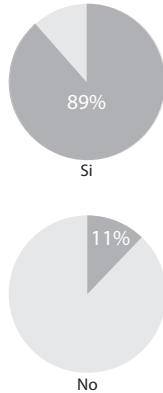
Confirmando la idea de que la simplicidad en la navegación en esta app es de gran importancia.

3.- ¿CREES QUE ES FUNCIONAL CONFORME A LO PRESENTADO?

Los encuestados afirmaron que, en caso de llegarse a implementar, conforme a las funciones presentadas y a la sencillez en la navegación con que se ha diseñado, se trataría de una herramienta de gran ayuda para la comunidad estudiantil. Así, el 100% de los sujetos de prueba contestaron que si sería funcional.



4.- ¿CUMPLE SU OBJETIVO COMO HERRAMIENTA DE PREVENCIÓN?



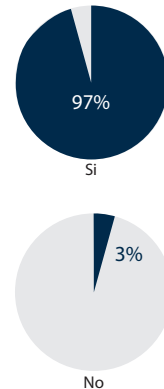
En la mayoría de las facultades respondieron de manera afirmativa a esta pregunta, siendo la facultad de Arquitectura el único caso en que un 11% de los sujetos encuestados dijeron que no.

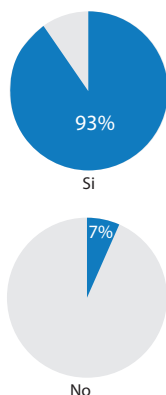
Para esta pregunta, los sujetos que contestaron Sí, argumentaron que esta herramienta les parece realmente oportuna para el fomento de la cultura de prevención dentro de su entorno.

5.- ¿VISUALMENTE TE AGRADA LA APLICACIÓN?

Solamente un 3% del total de los sujetos de prueba tuvieron algún desagrado con la interfaz gráfica, siendo que el resto la encontró atractiva.

Los comentarios sobre el desagrado de la app lo comentaron y se cambiaron algunas cosas en cuanto al diseño gráfico visualmente hablando que se presentará más adelante.





6.- ¿DESCARGARÍAS ESTA APP DE ACUERDO A LO ANTES MENCIONADO?

La mayoría de los sujetos de prueba afirmaron querer descargarla en algún momento, solamente el 7% se negó o cuestionó esta decisión.

Quienes se negaron, mostraron su interés en saber que se requeriría para la instalación de la app, debido a que ese 7% no cuenta con datos móviles y por ese motivo no la descargarían.

5.- SELECCIÓN DE NOMBRE

Partiendo por el nombre de la aplicación, basándome en *“Rodrigo Córdova (2013), el nombre de una marca debe ser original, atractivo, evocador, fácil de recordar, eufónico, breve. (Paredro, (2013). Siendo Tribuapp el nombre asignado para la app de este proyecto, resulta que la mayoría de los sujetos de prueba coincidieron en la aceptación de éste, afirmando que cumple con las características antes mencionadas, además de lograr identificar los conceptos utilizados para su concepción: tribu como sinónimo de comunidad, sentido de relación con la BUAP y, el hecho de ser una aplicación móvil “app”. Así, dieron la pauta para afirmar que fue una elección acertada.*

6.- SELECCIÓN DE COLOR

En cuanto a la selección cromática utilizada en la interfaz de la app, que fueron en principio los colores corporativos de la BUAP, la mayoría de los comentarios hechos por los sujetos de prueba aceptaron esta opción como correcta, así como la implementación que se les dio en el diseño de la interfaz gráfica, en el signo gráfico y, en los íconos utilizados; sin embargo, cabe mencionar que hubo sujetos que contemplaban el uso de colores más llamativos y vivos, según sus palabras.

7.- CAMBIOS REALIZADOS

IDENTIDAD GRÁFICA

La propuesta inicial de la identidad gráfica fue esta, sin embargo no daba alusión a una aplicación web y no les causó ninguna sensación a los estudiantes.



El diseño que fue aceptado por todos los estudiantes fue este, ya que si cumplió con el objetivo de su creación, que fue un botón o identidad para una app.



PRESENTACIÓN DEL NOMBRE

La primera propuesta para la presentación del nombre fue resaltar 2 palabras que era Tribu y App sin embargo los estudiantes mencionaron que era mejor resaltar la palabra BUAP.

Al realizar los cambios que se sugirieron el nombre quedó así y los estudiantes estuvieron de acuerdo con los cambios realizados para la presentación del nombre de la app.

Tribu**app**

Tribu**app**

PANTALLA DE INICIO

ANTES



La primer propuesta para la Pantalla de inicio de la app que se propuso fue esta, sin embargo hubo modificaciones que se realizaron para obtener una mejor respuesta de los estudiantes debido a que no tubo el impacto que se esperaba y no reflejaba el concepto que se quería representar.

DESPUÉS



Al realizar los cambios en la pantalla de inicio, esta opción fue la aprobada por los estudiantes de la BUAP. Se cambio la presentación del botón de alarma, el de Dasu y se elimino el botón de inicio de la parte inferior.

PANTALLA DEL MENÚ DESPLEGABLE

ANTES



La primer propuesta para el menú desplegable era un diseño en donde las 4 opciones de la app ocupaban todo el espacio de la pantalla y esto se les hizo mucho a los estudiantes, es por ello que se realizaron modificaciones para que sea más aceptado el diseño de cada una de las pantallas.

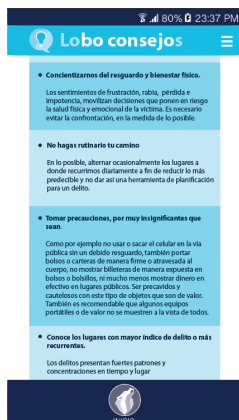
DESPUÉS



Al realizar los cambios del menú desplegable el diseño de la pantalla final quedó así, se hizo más pequeño el espacio del menú y se respetó en el fondo la pantalla de inicio. Este diseño final tiene buena respuesta del mercado meta.

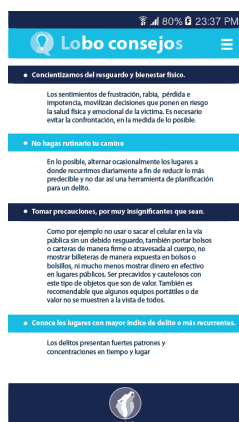
PANTALLA DE LOBO CONSEJOS

ANTES



La primer propuesta para la pantalla de lobo consejos se diseño con un fondo azul para resaltar las cajas de texto sin embargo a los usuarios se les complicaba leer el texto ya que eran muchos elementos y no tenia legibilidad es por ello que se hicieron algunos cambios.

DESPUÉS



Al realizar los cambios de la pantalla de Lobo consejos el fondo quedo en blanco y solo con una pleca de color se hizo una separación de cada consejo que se dio.

La caja de texto se hizo más grande para una mejor legibilidad y presentación de la de la pantalla.

PANTALLA ¿DONDE ACUDIR?

ANTES



La primer propuesta para la pantalla ¿Donde acudir? fue diseñada con 3 botones los cuales 2 de ellos cumplían con la función de desplegar mapas y el tercer botón era de las instancias gubernamentales, sin embargo al ver la programación de la app opte por hacerle unos cambios para un mejor manejo y funcionamiento de la misma.

DESPUES



Al realizar los cambios de la pantalla ¿Donde acudir? se quedo con solo 2 botones en la parte superior de la pantalla y al darle click a una de las opciones se despliega la información debajo de estas en el espacio en blanco y así se cumple con el objetivo de practicidad de la app.

PANTALLA INSTANCIAS GUBERNAMENTALES

ANTES



La primer propuesta para la pantalla de Instancias Gubernamentales se diseño simplemente con los nombres, dirección, horario y numero de cada una de ellas para que el usuario pudiera llamar en caso de emergencia a cualquiera de ellas sin embargo se realizaron unos cambios en esta pantalla que es parte fundamental de la app.

DESPUÉS



Al realizar los cambios a la pantalla de instancias gubernamentales se le agrego un botón de un teléfono con la finalidad de que al darle click en este botón se haga una llamada instantánea para mejor la rapidez y eficacia al momento de denunciar algún delito o situación de violencia.

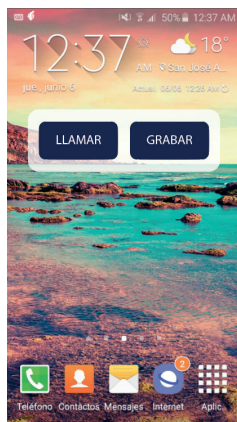
FUNCIÓN DEL WIDGET

ANTES



La primer propuesta para la función del widget era que al activarlo apareciera el icono gráfico de la app y que al mismo tiempo al darle click a este se iniciara automáticamente un video sin embargo al realizar la encuesta los estudiantes nos comentarios algunos puntos relevantes y se realizaron los cambios pertinentes.

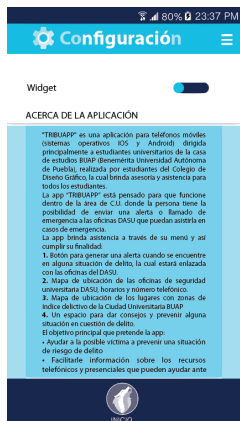
DESPUÉS



Al realizar los cambios para la función del widget se tomaron en cuenta los comentarios de los estudiantes y se agrego una pleca con 2 opciones que son llamar y grabar para que el usuario tenga la decisión del cómo hará una denuncia.

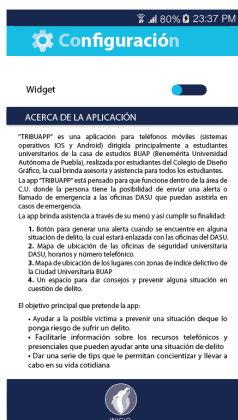
PANTALLA DE CONFIGURACIONES

ANTES



La primer propuesta para la pantalla de configuraciones, Acerca de la aplicación se diseño con base a la sección de lobo consejos sin embargo fue la misma respuesta de que no era visible la información y se hicieron las modificaciones pertinentes.

DESPUES



Al realizar los cambios para la pantalla configuraciones, acerca de la aplicación quedo el texto más visible, leíble y legible debido a que se quito el fondo de color, se hizo más grande la caja de texto y se colocó una fleca de color para resaltar el apartado que se estaba visualizando en el momento y así obtener una mejor respuesta del usuario.

8.- SUGERENCIAS PARA LA APP

Por último, cabe mencionar algunas sugerencias hechas para la app; los sujetos de prueba comentaron que se debería contemplar la integración de un mapa 3D con localización en tiempo real, sin embargo, aunque cabe la posibilidad de implementarlo al tratarse de una app nativa, esta opción traería consigo dos grandes conflictos, en primer lugar, la cantidad de datos necesarios para implementar esta función podría aumentar el espacio necesario para su instalación, además, la función GPS de los teléfonos inteligentes es una de las mayores fugas de energía de dichas terminales, derivando esto en una descarga acelerada de la batería con el uso de Tribuapp.

Otra de las recomendaciones recibidas, es la creación de un complemento de la aplicación con la cual puedan generar un reporte de ayuda de manera inmediata, en este caso se mencionó la posibilidad de implementar un botón del hardware del teléfono que active la solicitud de ayuda, en este caso, activar una alerta dirigida a DASU.

CONCLUSIÓN

Es importante conocer la opinión de los usuarios porque al realizar la encuesta para saber que les parecía el contenido y la imagen gráfica se sienten tomados en cuenta para la realización de un proyecto que nos ayudará a todos para prevenir el delito, a su vez es complicado porque todos tienen una idea completamente diferente y al rescatar cada opinión integrando mis conocimientos de diseño gráfico es realmente útil para el resultado final. Con esto se logra que la app tuviera un impacto positivo y se aseguro que el usuario participara para tener los resultados esperados de usabilidad, accesibilidad y aceptación.

CONCLUSIÓN GENERAL

En el capítulo I realicé una lluvia de ideas para elegir el tema de tesis, al investigar se detectaron 2 posibles problemáticas, una de ellas fue la falta de material didáctico en las guarderías IMSS y la segunda fue el tema de la inseguridad, este último al tener mayor impacto en la sociedad fue el elegido, en lo personal fue todo un reto encontrar la solución aplicando el diseño gráfico en este proyecto profesional. Al ser el capítulo de introducción al proyecto investigué la situación actual del país basándome en la problemática en cuanto al porcentaje de víctimas de la delincuencia en personas de 18 a 26 años de edad para llegar a una solución que el mercado meta utilice.

La finalidad del proyecto es el diseñar una herramienta gráfica dirigida a los estudiantes de la Buap C.U cuyo objetivo principalmente sea el fomentar la prevención victimal y con ello provocar que el índice de delitos disminuya. Adicionalmente con el análisis de los objetivos, la hipótesis y la justificación logré el desarrollo de este proyecto profesional además conocí las limitantes tanto económicos como de tiempo.

En el capítulo II que es el marco teórico realicé una extensa investigación sobre el sujeto y el objeto.

Para el estudio del objeto indague el motivo por el cual las personas ya no realizan denuncias de los delitos que suceden en el país, por este motivo investigué el modelo de procuración de justicia del estado de Puebla para así llegar al punto clave del problema en cuestión, de igual manera investigue el índice de delitos desde lo general hasta lo particular que en este caso es del mundo a la universidad Buap.

En cuanto al tema en el uso de teléfonos celulares y la creación de aplicaciones investigue que tan factible es el diseñar esta aplicación basada en la prevención victimal y cuantas personas podrían tener acceso a la aplicación para descargarla.

Para la investigación del sujeto se realizaron encuestas por toda Ciudad universitaria para conocer el porcentaje de los estudiantes que han

sido víctima de delito, que tipo de delito han sufrido y si esto sucedió cerca o dentro de la Buap, con esta información se tomó en cuenta a las facultades más afectadas para la realización de la app y así tener un mayor impacto positivo en los demás estudiantes.

En el capítulo III se realizó el proceso conceptual del proyecto con base a lo aprendido durante la carrera, se plasmaron todos los conocimientos sobre metodologías, formas, color, tipografía, estructura y con ello llegar al logotipo adecuado y a su contenido visual aceptable por el usuario para la aplicación sobre prevención victimal.

En el diseño de la aplicación se tomo en cuenta el generar una alarma para prevenir situaciones de riesgo, por tal motivo la pantalla principal se diseño para generar un impacto visual y con las pantallas auxiliares ayudar a proporcionar información relevante o de ayuda en caso de necesitarla. Al diseñar una app se debe tomar en cuenta realizar un prototipo funcional ya que es indispensable para conocer como el usuario la manejaría y así diseñar algo funcional con el fin de lograr una buena experiencia al usuario.

Se diseñaron 3 propuestas del icono gráfico y según ellas las modificaciones necesarias para llegar al icono adecuado que representara los conceptos de comunicación, protección y comunidad. Se crearon 3 propuestas de los iconos a utilizar para el funcionamiento de la app combinando formas, colores y estructuras hasta que el diseño final tuviera una relación visual con el logotipo.

Para las pantallas de cada sección se hicieron al menos 3 prototipos diferentes cambiando la gama cromática, el acomodo de texto y la presentación de cada pantalla, esto con la finalidad de que la funcionalidad de la aplicación fuera más accesible, practica y amigable para el usuario .

Se realizó el análisis de la app Tribuapp para saber su funcionamiento, conocer la semiótica, semántica, sintáctica y pragmática y se analizó la experiencia del usuario (UX).

Durante el proceso del logotipo, selección del nombre y gama cromática se realizaron pequeñas encuestas para seleccionar el diseño preferente por el mercado meta para este proyecto.

En el capítulo IV realicé una encuesta a los estudiantes de las facultades con mayor índice de delito para que con el prototipo terminado ellos manipularan la app y así dar sus comentarios y sugerencias, para mejorar su funcionalidad y practicidad.

Principalmente se muestra la evolución del diseño según los comentarios y las mejoras realizadas, haciendo una comparación del diseño base y el diseño final basándome en los comentarios de los usuarios, hasta llegar a una respuesta positiva para el usuario y el diseñador.

Con esto logré que la app tuviera un impacto positivo y me aseguré que el usuario participara para tener los resultados esperados de usabilidad y accesibilidad.

Este proyecto de tesis fue todo un reto debido a la poca experiencia diseñando aplicaciones web y fue un tema del que desconocía información, de igual manera el tema sobre seguridad y procesos legales no es un tema del que este bien informada, después de investigar del tema y del desarrollo del proyecto quede satisfecha con el resultado ya que realmente le veo utilidad para la comunidad estudiantil y espero puede recibir el apoyo para su difusión dentro de C.U.

Realizar este proyecto me ayudo a poner en práctica mis conocimientos sobre el color, tipografía, forma y estilo gráfico durante mi formación profesional, para que así el usuario perciba en un logotipo, nombre o aplicación web los conceptos a representar y con ello capte la esencia del diseñador gráfico.

Conocer las limitantes tanto económicas como de tiempo me ayudó para realizar un proyecto que deje un impacto positivo en los usuarios y una experiencia de satisfacción personal y laboral a pesar de la carencia de ambas. También me ayudo porque me probé a mi misma de lo que soy capaz de realizar como profesionista y eso igualmente me llena de orgullo y satisfacción.

ANEXOS

ANEXO "A". ENCUESTA SOBRE EL SUJETO

Buen día, somos estudiantes de diseño gráfico de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla y estamos aplicando una encuesta con el fin de encontrar información sobre prevención victimal para proyecto de tesis.

Facultad _____ Edad _____
Sexo _____

Tipo de transporte _____ Vives solo o acompañado _____

1.-¿Has sido víctima de violencia o delito?

- a) Si b) No

2.-¿Qué tipo de violencia?

- a) Asalto/robos b) agresión verbal c) sexual Otro _____

3.-¿En qué hora ocurrió?

- a) mañana b) tarde c) noche

4.-¿En qué lugar?

- a) calle b) casa C) transporte público

5.-¿Has sufrido algún tipo de violencia cerca de CU?

- a) Sí b) No ¿En dónde? _____

6.-¿Has reportado algún delito?

- a) Sí b) No ¿En qué instancia? _____

7.-¿Sabes qué hacer en caso de sufrir una agresión?

- a) Sí b) No

ANEXO "B". ENCUESTA SOBRE LA APP

Buenos días, estoy realizando una encuesta para evaluar una app que funcionara como herramienta de prevención para un proyecto de tesis. TRIBUAPP sera una app para la comunidad estudiantil de C.U.

SEXO _____ FACULTAD _____

1.- ¿Es adecuado el contenido que se maneja dentro de la app?
Encierra en un circulo del 1 al 10 el contenido, malo, bueno y adecuado.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
MALO REGULAR ADECUADO

2.-¿ La naveación en la app es entendible?

si no ¿Porque? _____

3.- ¿Crees que es funcional?

si no ¿Porque? _____

4.- ¿Cumple su objetivo como una herramienta de prevención?

si no ¿Porque? _____

6.-¿Descargarías esta app?

si no ¿Porque? _____

Escribe alguna mejora u opcion que agregarías a la app

GLOSARIO

Icono: Es un signo que representa a su objeto en función de una similitud o parecido con él, como por ejemplo, un retrato o una raya de tiza que representa una determinada línea geométrica. (Peirce)

Logotipo: Distintivo formado por letras, abreviaturas, etc; peculiar de una empresa, conmemoración, marca o producto

Pragmática: Es una subdisciplina lingüística, y su objetivo es el significado del lenguaje en uso. Reyes(1995:23). El signo se considera el relación de los efectos sobre sus destinatarios, la utilización que hacen de ellos.

Semántica: Es el estudio de la relación entre los gráficos y el significado implícito de acuerdo con la función que realizan. El signo se considera en relación con lo que significa.

Semiótica: Ciencia que estudia la vida de los signos en el marco de la vida humana o de la naturaleza. Estudia el significante y el significado.

Símbolo: Es el signo que representa a su objeto en función de una ley o convención, de una conexión habitual. Sería el caso, por ejemplo, de cualquier palabra y su significado.

Sintáctica: El signo se considera cuando es insertado en otros signos, bajo reglas combinatorias y estudio de la estructura interna.

Victima: El sujeto/os que hayan sufrido daños físicos, psicológicos o emocionales, un ataque y disminución de sus derechos fundamentales como consecuencia de acciones u omisiones que violen la legislación”

REFERENCIAS

Alegría, C. A. (2011). Aproximación Psicológica de la Victimología. 26 - 35.

BUAP Departamento de Planta Física. (s.f.). Obtenido de http://cmas.siu.buap.mx/portal_pprd/wb/planta_fisica/ciudad_universitaria__

BUAP Departamento de Planta Física. (s.f.). Obtenido de http://cmas.siu.buap.mx/portal_pprd/wb/planta_fisica/direccion_de_apoyo_y_seguridad_universitaria

BUAP Dirección de Comunicación Institucional. (05 de Junio de 2017). Obtenido de http://cmas.siu.buap.mx/portal_pprd/wb/comunic/entregara_buap_propuesta_para_mejorar_la_seg

BUAP Dirección de Comunicación Institucional. (21 de agosto de 2017). Obtenido de http://cmas.siu.buap.mx/portal_pprd/wb/comunic/la_buap_contribuye_con_soluciones_en_materia_de_se

Cárdenas, A. E. (2011). La Victimología como estudio. Revista Prolegómenos, 27- 42.

Consejo Ciudadano de Seguridad y Justicia del Estado de Puebla. (s.f.). Obtenido de <http://consejociudadanopuebla.org/>

Delegación Benito Juárez. (13 de Julio de 2017). delegacionbenitojuarez. Obtenido de <http://www.delegacionbenitojuarez.gob.mx/conoce-la-app-cin-cod-vecino-vigilante>

Delegación Benito Juárez. (s.f.). Cinco-d. Obtenido de <https://www.cinco-d.com/>

Domenach, J.-M. (1981). Transdisciplinariedad y causalidad múltiple. En UNESCO, La violencia y sus causas (pág. 34). Paris: Editorial de la Unesco.

E-consulta. (6 de Junio de 2017). Obtenido de PERIÓDICO E-consulta: El Debate.com. (29 de Abril de 2017). Obtenido de <https://www.debate.com.mx/prevenir/Instrucciones-para-evitar-ser-victima-de-la-delincuencia-20170429-0248.html>

Fiscalía General del Estado de Puebla. (s.f.). Obtenido de <http://www.fiscalia.puebla.gob.mx/index.php/tramites-y-servicios/servicios/proteccion-a-victimas-del-delito>

Gulotta, G. (1976). La vittima. Milano, Italia. Editore Guiffré <http://www.e-consulta.com/nota/2017-06-06/ciudad/anuncian-decalogo-para-fortalecer-la-seguridad-en-puebla-capital>

Jiménez, L. (1961). La llamada victimología. En Estudios de derecho Penal y Criminología, I. Buenos Aires, Argentina: Bibliográfica Omeba

Jiménez, M. F. (01 de junio de 2017). Diariocambio.com. Obtenido de <https://www.diariocambio.com.mx/2017/secciones/codigo-rojo/item/11859-pese-asaltos-a-estudiantes-de-la-buap-san-manuel-no-es-foco-rojo-en-atracos>

La Nación.com. (18 de junio de 2018). Obtenido de <http://lanacion.cl/2018/06/18/8-consejos-para-evitar-ser-victima-de-la-delincuencia/>

- La Tercera.com. (24 de Junio de 2016). Obtenido de <http://www2.latercera.com/noticia/expertos-entregan-10-consejos-para-prevenir-ser-victima-de-la-delincuencia/>
- Langton, L. (2014). Socio-emotional impact of violent crime. Washington: Bureau of Justice Statistics
- Lauritsen, J.L. (2010). Advances and Challenges in Empirical Studies on Victimization, *Journal of Quantitative Criminology* 26: 501-508
- Manzanera, R. L. (2017). *Victimología. Estudio de la víctima*. México: Porrúa.
- Márquez, A.E. (2011). La victimología como estudio. Redescubrimiento de la víctima para el proceso penal. *Revista Prolegómenos. Derechos y Valores*. Bogotá. Vol. XIV, 27.
- Mimenza, O. C. (s.f.). *Psicología y Mente.com*. Obtenido de <https://psicologiymente.com/forense/victimologia>
- Neuman, E. (1994). *El rol de la víctima en los delitos convencionales y no convencionales*, 2ª ed: Buenos Aires: Universidad.
- Olleros, Á. (08 de Diciembre de 2014). *Angelolleros.com*. Obtenido de <https://www.angelolleros.com/10-consejos-prevencion-del-delito-cpted/>
- Paredro, (Julio 22 del 2013). *Paredro.com*. Obtenido de: <https://www.paredro.com/7-atributos-importantes-para-un-buen-nombre-naming/>
- Puebla Noticias. (s.f.). Obtenido de <http://pueblanoticias.com.mx/noticia/la-procuraduria-de-puebla-pone-en-marcha-modulos-de-denuncia-expres-60572/>

Pueblandoando.com. (05 de junio de 2017). Obtenido de <https://pueblandoando.com/2017/06/05/ante-incremento-de-asaltos-buap-lanza-convocatoria-para-reducir-inseguridad/>

Quer, F. (22 de abril de 2016). kingeclient. Obtenido de <https://kingeclient.com/blog/10-conceptos-clave-para-entender-la-experiencia-de-usuario>

Redacción Observador. (16 de mayo de 2014). CityCop: aplicación para denunciar delitos que levanta polvareda. Montevideo Uruguay: El observador. Obtenido de <https://www.elobservador.com.uy/citycop-aplicacion-denunciar-delitos-que-levanta-polvareda-n278724>

Semáforos Estatales, Puebla obtenido de <http://puebla.semaforo.com.mx>

Staff, F. (10 de Enero de 2018). Forbes. Obtenido de Forbes México: <https://www.forbes.com.mx/estados-unidos-desaconseja-viajar-a-5-entidades-de-mexico-por-violencia/>

Valle, D. (s.f.). elcri.men. Obtenido de <https://elcri.men/>

Varona, G.; de la Cuesta, J.L.; Mayordomo, V. y Pérez, A.I. (2015) Victimología. Un acercamiento a través de sus conceptos fundamentales como herramientas de comprensión e intervención.

Veracruz.com (08 de marzo de 2019). obtenido de <http://www.veracruz.gob.mx/2019/03/08/presenta-gobernador-app-mujer-alerta-para-veracruz/>