



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTES
MULTIMEDIA

TEMA:

Aplicación de ilustradores ecuatorianos para dispositivos móviles

Previa la obtención del Título

INGENIERO EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTES MULTIMEDIA

ELABORADO POR:

GARY STALIN VARGAS M.
ANDRÉS RODRIGUEZ.

GUAYAQUIL, OCTUBRE DE 2012



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

CERTIFICACIÓN

Certifico que el presente trabajo fue realizado en su totalidad por los Srs. GARY STALIN VARGAS MATUTE y ANDRÉS FELIPE RODRIGUEZ LLANOS, como requerimiento parcial para la obtención del título de INGENIERO EN PRODUCCION Y DIRECCION EN ARTES MULTIMEDIA

Guayaquil, Octubre de 2012

DIRECTOR DE TESIS

REVISADO POR

Lcdo. Víctor Hugo Moreno
LECTOR

RESPONSABLE ACADÉMICO

Lcdo. Víctor Hugo Moreno
DIRECTOR DE CARRERA



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTES MULTIMEDIA

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

GARY VARGAS M.
ANDRÉS RODRÍGUEZ.

DECLARAMOS QUE:

El proyecto de grado denominado “Aplicación sobre ilustradores ecuatorianos para dispositivos móviles”, ha sido desarrollado con base a una investigación exhaustiva, respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan al pie de las páginas correspondientes, cuyas fuentes se incorporan en la bibliografía.

Consecuentemente este trabajo es de nuestra autoría.

En virtud de esta declaración, nos responsabilizamos del contenido, veracidad y alcance científico del proyecto de grado en mención.

Guayaquil, Octubre del 2012

LOS AUTORES

GARY STALIN VARGAS MATUTE
ANDRÉS RODRIGUEZ



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTES MULTIMEDIA

AUTORIZACIÓN

Nosotros, VARGAS MATUTE GARY STALIN
RODRIGUEZ ANDRÉS

Autorizamos a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, la publicación, en la biblioteca de la institución del proyecto titulado: “Aplicación de ilustradores ecuatorianos para dispositivos móviles”, cuyo contenido, ideas y criterios son de nuestra exclusiva responsabilidad y autoría.

Guayaquil, Enero del 2012

LOS AUTORES

GARY STALIN VARGAS MATUTE

ANDRÉS RODRIGUEZ

Tabla de contenido

Resumen ejecutivo.....	8
Introducción.....	8
Capítulo 1	
1.- Antecedentes.....	10
1.1.- Planteamiento del Problema.....	10
1.2.- Justificación.....	11
1.2.1- Justificación Teórica.....	11
1.2.2- Justificación Práctica.....	11
1.3.- Objetivo general.....	12
1.4.- Objetivos Específicos.....	12
1.5.- Marco Teórico.....	12
1.6.- Hipotesis.....	27
1.7.- Metodología.....	27
Capítulo 2	
2.-Descripción del Proyecto.....	29
2.1.- Alcance.....	30
2.2.- Especificaciones funcionales.....	31
2.3.- Especificaciones técnicas.....	32
2.3.1- Diseño de la base de datos.....	35
2.3.1.1.- Descripción de tablas.....	36
2.4.- Funciones del aplicativo.....	38
2.5.- Descripción de usuarios.....	43
Capítulo 3	
3.-Plan de negocios.....	44

3.1.- Definición del sector industrial.....	45
3.2.- Definición e identificación del producto.....	52
3.2.1.- Ventajas.....	54
3.2.2.- Desventajas.....	55
3.2.3.- Estados de Propiedad.....	55
3.3.- Análisis de Mercado.....	57
3.3.1- Modelo de Negocio.....	57
3.3.1.1.- Perspectiva del Sector.....	57
3.3.1.2.- La oportunidad real en el dispositivo.....	58
3.3.1.3.- El crecimiento de los usuarios.....	59
3.3.1.4.- La aplicación, visión general.....	59
3.3.1.5.- El Cliente.....	60
3.3.1.6.- Targets.....	60
3.3.1.7.- Claves del Futuro.....	61
3.3.2.- Plan de Mercadeo.....	61
3.3.2.1.- FODA.....	61
3.3.2.2.- Políticas de la aplicación.....	62
3.3.2.3.- Políticas de precios.....	63
3.3.2.4.- Políticas de promociones.....	64
3.3.2.5.- Estrategias de comunicación.....	64
3.3.2.6.- Estrategias de penetración en el mercado.....	65
3.3.2.7.- Publicidad y Promoción.....	65
3.4.- Análisis técnico.....	66
3.4.1.- Descripción de hardware.....	66
3.4.2.- Descripción de software.....	67
3.4.3.- Descripción de Recursos Humanos Técnicos.....	67
3.4.4.- Descripción de servicios externos.....	68
3.5.- Análisis financiero.....	68
3.5.1.- Descripción de costos de inversión.....	70
3.5.2.- Descripción de ingresos y gastos.....	71
3.5.3.- Financiamiento.....	72
3.5.4.- Estados financieros proyectados.....	73
3.5.5.- Flujo de fondos netos.....	75
3.6.- Análisis de riesgos.....	77

3.7.- Análisis Social.....	78
----------------------------	----

Capítulo 4

4.-Conclusiones Finales y Recomendaciones.....	81
4.1.-Conclusiones Finales.....	82
4.2.-Recomendaciones.....	84
5.-Bibliografía.....	85
6.-Anexos.....	86

Índice de tablas/gráficos

Usos del Smartphone.....	46
Porcentajes de usos generales que el usuario le da a su Smartphone.....	47
Porcentaje de situaciones en las que el usuario hace uso de su smartphone.....	47
Porcentaje de uso del Smartphone para las compras.....	49
Porcentaje de popularidad en tipos de apps móviles.....	50
Tiendas vs. Aplicaciones Producidas.....	51

Introducción.

La aplicación móvil de Ilustradores Ecuatorianos Crear una aplicación llamativa, de diseño superior que permita al usuario disfrutar de diferentes ilustraciones de ilustradores ecuatorianos y poder apreciar un poco de la biografía de cada uno de ellos y de su autoría, en un tiempo de 3 meses y medio.

Las fuentes bibliográficas proceden de una investigación que tomó forma gracias a dos entrevistas realizadas (Paco Pincay, Gabriel Fandiño) ilustradores reconocidos nacionalmente; para que la aplicación tenga la estética profesional y el contenido global que se necesita.

Esta investigación presenta una secuencia de resultados obtenidos por el problema planteado para desarrollar un aplicativo móvil de la red de ilustradores ecuatorianos que permita dar a conocer acerca del tema y den un grado de interés a personas en común con el tema combinando la interactividad en redes sociales.

Con esta aplicación se aborda aspectos teóricos relacionados a la aparición del teléfono inteligente, sus características, ventajas y desventajas a favor de una aplicación móvil con este tema, clientes potenciales que se interesarían por la aplicación, el plan de mercadeo que servirá para la difusión de la aplicación, descripciones técnicas sobre la aplicación, el soporte financiero que abala el proyecto del mismo.

En especial se plantea una propuesta de aplicativo para uso global y más aún de personas que no tengan el común que es la ilustración.

Capítulo 1

1.- Antecedentes.

La idea “Ilustradores Ecuatorianos” nace en la búsqueda de un portal que muestre un mini cuento ilustrado. Más adelante crece hasta convertirse en un portal que muestre todo tipo de ilustraciones de artistas ecuatorianos.

Las ilustraciones se pueden hacer en programas especializados como por ejemplo Adobe Illustrator o Corel Draw. También hay quienes ilustran a mano y luego pasan a digitalizar sus obras.

Hemos descubierto a través del poder de las Redes Sociales que existen varios ilustradores ecuatorianos tratando de mostrar sus trabajos en Facebook, con una aplicación multiplataforma podríamos mostrar su arte en una manera más efectiva y elitista.

Decidimos concentrarnos en lo que los ecuatorianos tienen para ofrecer en el ámbito de la ilustración, el objetivo es convertirnos en una herramienta de distribución y difusión cultural.

Lo mejor del proyecto es la posibilidad de aplicar gran parte de los conocimientos adquiridos durante la carrera en orden de crear un producto completo.

1.2.- Planteamiento del problema.

En el mundo son reconocidos por su talento a los ilustradores, en cada país, y las personas saben que existen, pero en Ecuador el gran problema es que no se conoce de esta rama, no se conoce a estas personas que ganan premios internacionalmente y son reconocidos en otro país, pero que en su país natal no tienen la atención que se merecen.

Uno de las causas para que exista este problema desde nuestro punto de vista es la falta de comunicación por parte de los medios de comunicación ya sean visuales o escritos.

En la actualidad toda la comunicación está apuntando a los smarthphones, entonces esta aplicación apunta hacia el futuro inminente en la que las personas tendrán la comunicación en sus manos, esto quiere decir que mediante noticias y la galería de imágenes sobre los ilustradores ecuatorianos en un dispositivo móvil acaparará la atención de las personas que tengan un teléfono inteligente (smarthphone)

1.2.1.- Justificación teórica.

Hay varios artistas ecuatorianos que ilustran espectacularmente y han llegado incluso a participar internacionalmente en concursos de ilustración profesional. Creemos que vale la pena que los trabajos de nuestros compatriotas sean reconocidos, empezando por estudiantes que estudian ilustración y tienen como ejemplos solo a ilustradores del exterior, cuando aquí en Ecuador el talento abunda.

Por eso crearemos la aplicación Ilustradores Ecuatorianos, para solucionar el problema de difusión y reconocimiento que actualmente padecen muchos artistas nacionales, permitiendo que su arte llegue a ojos de varios grupos sociales, estudiantiles y obtengan así una retroalimentación productiva. Esta retroalimentación es una de las mejores herramientas para el artista ya que al pasar su autoría por varios críticos, se puede lograr una mejoría en caso de que el ilustrador quiera especializarse en un arte comercial más que informativo.

Este último punto implementaría, en caso de ser aceptado el tema, una opción que habilite la posibilidad de que el usuario pueda comprar la ilustración.

1.2.2.- Justificación Práctica.

La contribución es netamente al arte ecuatoriano, es un aporte práctico con el que los ilustradores podrán, con facilidad y comodidad, difundir su trabajo y su historia como ilustradores. Es un beneficio a la comunidad del arte y a la

sociedad cultural, ya que les permitirá conocer a artistas ecuatorianos modernos y a reconocer su potencial.

1.3.- Objetivo General.

Crear una aplicación llamativa, de diseño superior que permita al usuario disfrutar de diferentes ilustraciones de ilustradores ecuatorianos y poder apreciar un poco de la biografía de cada uno de ellos y de su autoría, en un tiempo de 3 meses y medio.

1.4.- Objetivos Específicos.

- Haber alcanzado el nivel óptimo en identificación de patrones genéricos en la presentación de una aplicación de índole artística, teniendo así una portal estilizado y especializado en su tema.
- Contar con los ejemplos de ilustradores ecuatorianos, que nos hayan prestado su arte para ser los primeros ilustradores en mostrar su autoría en un aplicativo móvil.
- Lograr popularidad con nuestra aplicación y que su practicidad y utilidad sean reconocidas a nivel nacional en el medio artístico y audiovisual.

1.5.- Marco Teórico.

5.1.- Comentarios y Análisis

5.1.1.- Autores: [H Lachée](#) , [Wakeford N](#) y [Pearson I](#)

Artículo: *A Social History of the Mobile Telephone with a View of its Future*

Prólogo:

“La historia social del teléfono móvil implica tanto la historia del desarrollo tecnológico y una cuenta de un cambiante marco social y político en el que los nuevos avances tecnológicos se integran. Las innovaciones

tecnológicas de la telefonía móvil se han establecido a partir de la década de 1940, pero no fue hasta la década de 1990 que la adopción se quitó. Se ha afirmado que la revolución de telefonía móvil puede ser explicado por cambios en la forma de comunicación que pasa a través de las redes sociales, lejos de las viejas formas jerárquicas. Varios patrones únicos de comunicación y de comportamiento han surgido en los países con el uso masivo de la telefonía móvil, incluida mensajes de texto (SMS) y el desarrollo de nuevas normas sociales. Sin embargo todavía hay una gran variación global en el uso y desarrollo, y más investigación debe llevarse a cabo, que responde a patrones muy locales de uso y la reutilización.” (H Iacohee, 2003)

¿Por qué hacia un dispositivo móvil? Surge esta pregunta y la respuesta a la misma gracias al avance tecnológico y la comunicación globalizada. Más que una aplicación más, **la aplicación móvil de la red de ilustradores ecuatorianos** quiere aprovechar esta oportunidad y formar parte de la misma, debido a que el fuerte de la aplicación será el campo visual, donde las imágenes de los autores sean vistas por los usuarios de forma adecuada, ordenada y directa para que los usuarios investiguen más acerca de los mismos.

5.1.2.- Autor: Patricia Deubel

Artículo: *Mobile Devices: Facing Challenges and Opportunities for Learning*

Publicado en: The Journal 03/19/09

Fragmento:

“Los educadores están poniendo a prueba iPod Shuffles en la escuela secundaria en North Port, Florida, en la esperanza de que los dispositivos ayudará a aumentar la fluidez en la lectura de los estudiantes involucrados en las clases de lectura intensiva. Durante la lectura de los libros asignados en la biblioteca, los estudiantes utilizan el Shuffle para escuchar la versión del audio-libro.

El shuffle no tiene pantalla y es portátil. Hasta ahora, los dispositivos han recibido un apoyo entusiasta. Un estudiante declaró que tener algo en sus oídos en realidad le ayuda a centrarse en lo que está leyendo. Especialista en

medios de comunicación Kristi Alexander dijo que cree que si puede lograr que los estudiantes les gusta leer, su rendimiento académico mejorará, y lo harán mejor en sus clases (Gibson, 2008).” (Deubel, 1999)

Patricia Deubel comenta que el dispositivo móvil está generando grandes beneficios a las personas, especialmente a los niños, entonces la aplicación para un dispositivo móvil ayudará visualmente a despertar a ciertas personas un interés mucho mayor acerca de los ilustradores o las obras de los mismos y nacerá una idea en esta persona acerca del tema de la aplicación.

5.1.3.- Autor: [Josephine Csete](#).

Comentario:

“Los dispositivos móviles tales como asistentes personales digitales (PDAs) y teléfonos móviles pueden ser utilizados con fines educativos. Una gran variedad de aplicaciones para dispositivos móviles para el aprendizaje se describen que son adecuados para su uso "dentro" y / o "fuera" del salón de clases. Características de los dispositivos móviles se presentan con especial atención a los factores clave para facilitar los que hacen atractivos para uso educativo, y los factores que impiden que limitan su uso actual.” (Csete, 2004)

Josephine Csete da un criterio de que los dispositivos móviles sirven para la educación también, por eso en el ámbito nacional, conocer acerca de diferentes autores con sus obras ilustración en un dispositivo móvil facilitaría la comunicación visual a las personas y fomentará la cultura general de estos grandes artistas.

5.1.4.- Autor: Meris Stansbury

Artículo: *iPods help ESL students achieve success*

Publicado en: <http://www.eschoolnews.com> May 11th, 2009

Fragmento:

“De acuerdo con Poli, el iPod es más que un gadget interesante, ya que ayuda a transformar un aula por:

- Estimular y comprometer a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

- *Mejora de la enseñanza por lo que es personal.*
- *El aumento de rendimiento y motivación. (De acuerdo con Poli, en su primer año de usar el iPod, un 50 por ciento de sus estudiantes fue de un programa de ESL a un conjunto de programa de Inglés, un interruptor que suele durar entre tres a seis años.)” (Stansbury, 2009)*

Meris Stansbury dice estadísticamente cuál es el dispositivo móvil en crecimiento, y pone base al sistema operativo que estará inmerso la aplicación, que es el sistema operativo iOS, de mayor crecimiento a través de los años y también porque puede apreciar cualquier persona.

5.1.5.- Autor: [Virpi Oksman](#)

Artículo: Mobile Communication as a Social Stage

Prólogo:

“La difusión de la comunicación móvil entre los adolescentes finlandeses ha sido notablemente rápida durante la segunda mitad de la década de 1990. Los jóvenes han creado y desarrollado una cultura de comunicación que incorpora muchas características especiales, tales como un aumento en el uso de los canales de comunicación basada en texto. Los adolescentes se cruzan y el uso selectivo de los canales de comunicación ha generado la comunicación multimedia. Desde el punto de vista teórico el interaccionismo simbólico, podemos preguntarnos si la comunicación a través de las nuevas tecnologías de los medios de comunicación genera nuevas formas de interacción social. Si este es el caso, ¿cómo podemos describir y analizar estas nuevas formas de interacción? Los paisajes de los medios de comunicación creados por adolescentes sirven para articular su espacio personal, así como permitir la presentación de uno mismo y la definición de sus relaciones con los demás. Este artículo se basa en el material de la entrevista temática, y su objetivo es analizar el significado y el uso de los contextos de la comunicación móvil y la cultura de otros medios de comunicación multimedia entre los jóvenes finlandeses” (Turtiainen, 2004)

Con el prólogo de Virpi Oksman la aplicación puede atraer a un número de personas y que estas personas cuenten a otras personas sobre la aplicación,

así se formaría una sociedad cultural en la que la aplicación será herramienta de investigación personal.

5.1.6.- Autor: Computerarts,

Artículo: La ilustración, la revolución digital

Publicado en: Photoshopnews.com

Fragmento:

“Una revolución ha tenido lugar. La revolución digital ha alterado la naturaleza de la ilustración más allá del reconocimiento - a tomarlo de la industria artesanal a un fenómeno de los hogares...

Las cosas no fueron siempre así. Antes de la revolución digital, la vida como ilustrador fue bastante sencillo, o así parecía - no había Bill Gates, ni Apple, ni Photoshop, ni Google, ni internet, ni correo electrónico... sin problemas. Mirando hacia atrás en la vida antes de la revolución, aunque a través de especificaciones de color de rosa, la jornada de trabajo para su único ilustrador era un asunto bastante sencillo. De hecho, dependiendo de qué tan lejos que quieren mirar, es claro para ver lo mucho que ha cambiado.

De vuelta en la tierra-que-tiempo olvidó, una comisión común-o-jardín para un ilustrador freelance se produciría con una llamada telefónica hecha por un director de arte a un ilustrador de línea fija / móviles sólo se empezó a usar todos los días un poco más hace diez años. Si usted estaba fuera del estudio cuando recibió la llamada, lo más probable es que usted podría perder el trabajo - de responder al teléfono, incluso 15 años atrás no eran la norma. El propio escrito tendría que ser publicado o recogido - las máquinas de fax eran artículos grandes, pesados y caros, incluso apenas una década y media atrás. ¿Cómo el ilustrador freelance, hace sólo diez años, mantiene un perfil profesional, los clientes informados de los nuevos trabajos y se muestran sus carteras ha cambiado más allá del reconocimiento. Sin sitios web y correo electrónico, los ilustradores que utilizan la tarjeta postal humilde como su tarjeta de llamada para el mundo creativo, diseñar, imprimir, hacer frente y la publicación de cientos de estas prospecciones sobre una base regular.

Con sólo esa postal única para juzgar las capacidades de un ilustrador por, directores de arte que sacar tiempo de su jornada de trabajo para ver las carteras físicas. Sí, en realidad se vería en el trabajo real en tiempo real en el

mundo real. Ahora, sólo seis dígitos en el siglo 21, las ilustraciones que la comisión es capaz de ver el trabajo en cuestión de segundos, tomar decisiones creativas en cuestión de minutos, tiene un ilustrador informado dentro de los horarios y establecer la terminación de la obra con un plazo de unos días.

Mirando hacia la parte posterior futuro no muy lejano, en 1992, John Warwicker, director creativo de diseño colectivo de tomate, dijo sin siquiera un asomo de ironía: "No puedo imaginar un momento en que todos nos necesitamos a nuestros Macs individuales." El la vida laboral, estilos de vida y las habilidades para la vida que necesitan los 'creativos' de hoy se han alterado, ajustado y acelerado. La revolución digital podría no tomar prisioneros - estaba claro, adaptarse o morir!" (Computerarts)

La ilustración ha venido de poco a poco creciendo como cualquier idea que nace de un invento creado para satisfacer las necesidades de las personas. Pero llega a un punto en que este trabajo es remunerado y forma parte de grandes producciones cinematográficas o publicitarias, etc. entonces la ilustración se vuelve fundamental para el desarrollo de dichos proyectos. Estos proyectos y las personas que hacen las obras también son de nacionalidad ecuatoriana, no solamente en países de primer mundo existen o en estos países se puede forjar la profesión de ilustrador, también en Ecuador se puede vivir de la profesión y ser el artista que siempre uno quiso ser. Estas obras pueden tener varios enfoques: hacia el ámbito publicitario, hacia los cuentos, hacia los comics, etc; bastantes categorías que al inicio un *freelance* puede abarcar. La aplicación quiere mostrar eso.

5.1.7.- Autor: Bogdan

Artículo: 30 ejemplos excepcionales de ilustraciones digitales

Publicado en: www.topdesignmag.com

Fragmento:

"Ilustraciones digitales están por todas partes, empezando por el fondo de pantalla de nuestro teléfono inteligente y todo el camino a los grandes carteles en toda la calle. Un buen ejemplo es como una pintura: se necesita talento, paciencia, una buena carga de imaginación y también es necesario saber cómo dominar la técnica. Después hizo su pieza de arte, usted debe

buscar algunos [servicios de impresión en línea](#) con el fin de imprimir y colgar en la pared, al igual que una pintura muy caro.” (Bodgan)

Para hacer este tipo de ilustración, los artistas deben tener cualidades para hacer estas obras. Las ilustraciones están presentes en varios lugares y la mayoría de las personas no se da cuenta que esa obra fue hecha por un artista ecuatoriano, es decir, el grado de interés por aquella obra pasa desapercibida o muy pocas personas tienen ese interés después de la observación.

Hoy en día en un mundo donde la comunicación gráfica es cada vez más impactante y los diferentes medios compiten agresivamente entre sí, la ilustración es una de las poderosas herramientas que tiene la comunicación actual: la literatura en sus diversos géneros, la publicidad, los textos técnicos, los textos escolares, las nuevas aplicaciones multimedia, los video juegos y miles de piezas de comunicación que llenan el planeta, están soportadas por ella.

Las modernas herramientas de ilustración digital permiten crear un tipo de imágenes que llamamos vectoriales. Se distinguen por los colores puros y planos, por su nitidez matemática. Puede ser impresas a cualquier tamaño sin pérdida de calidad.

Mediante el uso de ilustraciones en un proyecto que tenemos que hacerlo de una manera adecuada, no sólo por el hecho de dar un poco de vida al texto o hacerlo más dinámico. La ilustración no sólo debe acompañar el texto, es ideal para ampliar la información sobre una parte de eso, o nos abren la puerta a una discusión relacionada con el contenido escrito.

La Ilustración es efectiva debido a su funcionalidad, importancia económica y el uso múltiple en el comercio internacional y la industria de impresión.

La ilustración digital es una herramienta más?

La computadora, un escáner y el diseño de software y herramientas de retoque fotográfico son una muy especial y complementaria ilustración digital. Hay sólo

una herramienta, sino dar un nuevo significado a muchas obras de ilustración y diseño gráfico.

5.1.8.- Usuarios de teléfono móvil, estadísticas mundiales

La UIT también observó que el acceso a teléfonos móviles continúa prevaleciendo sobre el acceso a Internet. A nivel mundial, el 90% de la población vive dentro del alcance de una red móvil y el 68% de las personas en los países en vías de desarrollo tienen cobertura.

De hecho, de los 5.300 millones de suscripciones de telefonía móvil que se esperan en el 2010, 3.800 millones serán de países en vías de desarrollo. El informe no indica cuántos de estos teléfonos pueden acceder a Internet.

Sí indica que actualmente 143 países ofrecen servicios de datos móviles 3G de alta velocidad, frente a 95 países en el 2007. En la actualidad, 940 millones de personas se suscriben a servicios 3G, en comparación con 72 millones en el 2005.¹

Esta estadística a nivel mundial sirve para reconocer que al pasar los años se incrementa el uso de los dispositivos móviles y cada día la comunicación está en ellos.

5.1.9.- Iphone vs. Blackberry

“Prefiero un BlackBerry porque la comunicación es más dinámica... y me permite trabajar y revisar mis deberes cuando no tengo una computadora cerca”.

“El iPhone te da la libertad de usarlo y divertirse, representa un estilo de vida..., especialmente si se busca entretenimiento al mismo tiempo que comunicación”.
(Post, 2010)

¹ <http://noticias-internet.euroresidentes.com/2010/10/usuarios-de-internet-estadisticas.html>

Es una batalla, un tanto real, un tanto ficticia, que viene sonando casi desde que la palabra smartphone (teléfonos móviles con ordenadores integrados) es parte del lenguaje de los usuarios de telefonía celular.

Debe tomarse en cuenta el hecho de que, aparte de la lucha por el mercado global, estos teléfonos están dirigidos a grupos objetivos diferentes que buscan en ellos funcionalidades específicas y representan las prioridades en el servicio que brindan.

Con su tecnología de punta integrada a las vidas de sus usuarios, ellos nos transmiten sus preferencias, entre las que importan tanto comunicación como innovación.

Principales ventajas.

Mientras iPhone se ha especializado en la infinidad de aplicaciones que ofrece y la fácil navegación web del Safari, BlackBerry se ha enfocado en una idea que funciona para la comunicación global, que aquí en Ecuador ha servido para establecer una comunidad bastante grande de usuarios que son fieles al smartphone por el servicio de mensajería gratuita: el BlackBerry Messenger.

Este sistema funciona con un PIN (código de acceso) que se asigna a cada equipo, compartiendo este PIN con otros usuarios de BlackBerry. Se puede disfrutar de comunicación gratuita entre celulares y con cualquier usuario de Messenger en un computador.

Este es el caso de Santiago Carrasco, estudiante de Negocios Internacionales, quien expresa: “Prefiero un BlackBerry porque la comunicación es más dinámica con otros BlackBerry, no solo aquí en Ecuador, sino alrededor del mundo, y me sirve para trabajar y revisar deberes cuando no tengo una computadora cerca”.

Sin embargo, para Santiago existe una desventaja en esta capacidad comunicativa del BlackBerry, una visión que comparte Ana Belén Guevara,

estudiante de Comunicación Social. *“El problema es que a veces estás demasiado comunicado a través del aparato y mucha gente, aunque estén rodeadas por personas, se aíslan en el BlackBerry Messenger”.*

Esta visión es, sin embargo, muy discutible para algunos, quienes creen que depende mucho de la persona el aislarse o el saber utilizar inteligentemente este servicio. Otro aspecto negativo del BlackBerry es que de vez en cuando se inhibe, “como un computador viejo”, dice Ana Belén. Esto a veces interrumpe importantes comunicaciones o búsquedas.

El iPhone cuenta con ventajas impresionantes, especialmente por su parte visual y su capacidad para el entretenimiento, una capacidad que Apple ha explorado exitosamente en todos sus productos. Es un teléfono con diseño minimalista que funciona con una pantalla multi táctil y que cuenta con una cantidad impresionante de aplicaciones ideales para el entretenimiento, y otras que sirven también para negocios.

Manuel Pareja Lima, usuario de iPhone, dice: “No podría dejar mi iPhone, desde la Applications Shop puedo bajarme tantas aplicaciones tan increíbles como se me antoje”, entre ellas, juegos muy detallados visualmente, películas, animaciones, programas de edición de música, un estanque japonés virtual con peces gato que alimentar, la accesibilidad a un portal de cliente Exchange que se proyecta para negocios en internet y un programa para hacer pinturas digitales usando los dedos.

Además cuenta con una extensa biblioteca en donde uno puede cargar su música para escucharla en cualquier lugar, como iTunes. La interfaz, touchscreen, es algo que fascina a sus usuarios, pues dicen que es muy fácil y dinámica al utilizarse. Esta, sin duda, es una de las especialidades de Apple en todos sus productos.

“El iPhone te da la libertad de usarlo y divertirse, representa un estilo de vida moderno y original frente a otros celulares, busca entretenimiento al mismo tiempo que comunicación”, agrega Manuel. Sin embargo, para muchos

usuarios del iPhone, el touchscreen es una desventaja ya que el teclado virtual es más difícil de usar que uno físico.

“Uno tiene que parar todo lo que está haciendo para ponerse a escribir en ese teclado virtual al que hay que ponerle toda la atención para no confundirse”, dice Juan Manuel Domínguez, editor de video de una productora independiente. Además, muchos usuarios de iPhone se quejan de que, como todos los productos de Apple, este es solo compatible con su propia marca, resultado de la búsqueda de Apple por la exclusividad.

Recomendación. Tomando en cuenta estas características se podría decir que cuando se busca un iPhone o un BlackBerry se buscan estilos de vida diferentes con necesidades específicas que los equipos deben cubrir. Si el interés del usuario es facilidad de comunicación y economía, la respuesta sería un BlackBerry, pero si lo que se busca es entretenimiento y dinamismo al utilizarse, aparte de estar dispuesto a pagar a veces precios algo altos por las aplicaciones que no son gratuitas, se está buscando un iPhone.

Hay características aparte de las ya mencionadas que también diferencian al iPhone con el BlackBerry, a las que se puede dar una revisión breve: la pantalla del iPhone es más grande que la del BlackBerry, la cámara del BlackBerry es superior a la del iPhone, tiene flash y captura video, el iPhone no se inhibe, pero solo deja que esté abierta una aplicación a la vez (excepto de la música, que puede estar encendida aparte de las demás), mientras el BlackBerry permite que se abran múltiples aplicaciones al mismo tiempo.

De la capacidad de memoria de ambos teléfonos se puede decir que la memoria interna del iPhone (8GB) es superior a las del BlackBerry (1GB), aunque a los dos teléfonos se les pueda ingresar tarjetas externas que extienden su memoria hasta 16GB.

Publicidad agresiva. De la competencia real entre ambas marcas se podría decir que al principio era más bien una discusión comparativa entre los usuarios. Durante algún tiempo, especialmente los usuarios de iPhone tendían

a comparar el producto con el resto de los smartphones en el mercado, iniciaban foros, blogs y sacaban tablas comparativas en internet.

Algo que parecía ser una estrategia de venta de Apple. Sin embargo, hace muy poco se lanzó la competencia directa a través de dos spots publicitarios bastante agresivos, el primero presentado por BlackBerry y el segundo por iPhone. Estos comerciales nos mostraban las frutas que representan a las marcas (la manzana de Apple y la mora de Blackberry) destrozándose entre sí.

La reacción inmediata fue que el internet se llenó de blogs donde se discutía sobre la publicidad y luego sobre los productos. Esto más bien ha avivado la comparación y ha puesto a los dos productos en primer plano. Ser más mencionados representa más ventas para ambos, así la publicidad en sí sea aparentemente nociva. Es decir, a ambas marcas beneficia la comparación, incluso cuando sus productos estén destinados a cubrir necesidades diferentes. (H.S) ²

Comentarios

"iPhone te da la libertad de usarlo y divertirme, representa un estilo de vida..., especialmente si se busca entretenimiento al mismo tiempo que comunicación".

MANUEL PAREJA

"Prefiero un BlackBerry porque la comunicación es más dinámica... y me permite trabajar y revisar mis deberes cuando no tengo una computadora cerca".

SANTIAGO CARRASCO

iphone

A inicios de este año iPhone superó a Blackberry en ventas en Estados Unidos. Apple alcanzó los 6,9 millones de iPhones 3G en el primer trimestre del lanzamiento del móvil en el 2008.³

² http://www.guayaquilcaliente.com/guayaquil/tecnologia/telefonos_celulares/iphone_vs_blackberry/

³ www.aol.es

Blackberry

En Ecuador existe una comunidad mayor de usuarios de Blackberry que de iPhones. En Estados Unidos RIM alcanzó los 7,2 millones de BlackBerry Storm entre septiembre y noviembre en el 2008. (Caliente, 2011)

5.1.10 Artículo: Ideas para sacarle provecho al iphone

Publicado en: eluniverso.com

Fragmento:

Las aplicaciones que se pueden bajar gratis en AppStore van más allá de los populares Facebook, Twitter y Skype. Están agrupadas por categorías como deportes, negocios, educación, estilo de vida, finanzas, foto y video, medicina, libros, música, productividad, noticias, entretenimiento y juegos, clima, utilitarios o viajes.

Las opciones gratuitas suelen ser demos o programas básicos que, de ser útiles para el usuario, los puede descargar pagando un valor que va desde los \$ 0,99 dependiendo de la aplicación.⁴ (Libre, 2012)

⁴ <http://www.eluniverso.com/2012/01/16/1/1378/ideas-sacarle-provecho-iphone-II.html>

FLIPBOARD
seleccione los temas de su preferencia y sus cuentas de Twitter y Facebook. Esta App lo muestra todo en un solo portal que permanentemente se actualiza y está hecho a su medida.

NIGHT VISION+ FREE
Convierte al celular en una herramienta para ver en lugares oscuros. Se pueden hacer fotografías y videos. Es una aplicación que usa desde la mamá para ver a sus bebés en la cuna sin prender la luz, hasta los aventureros que les gusta acampar.

SCAN PAGES
El iPhone se vuelve un escáner portátil con esta aplicación que procesa la imagen, la convierte en formato PDF y puede ser grabada en GoogleDocs, Evernote, Dropbox o puede ser compartida por correo electrónico

THE SECRET FOLDER
Los videos, imágenes y archivos privados pueden ser guardados en esta carpeta especial. Es una App que le permite mantener fuera del alcance de los demás, su información confidencial.

VIBER
Para hacer llamadas gratis de celular a celular a través de una conexión a internet, sin importar el lugar del mundo donde se encuentre.

ITRANSLATE
Un traductor portátil universal es una herramienta ideal para sus viajes y lecturas en otros idiomas.

TANGO
Para realizar videollamadas, incluso a través del iPod. Para que funcione, es indispensable que el aparato tenga conexión a internet.

VIDEO DOWNLOADER PRO LITE
Permite bajar videos al celular para que puedan ser visualizados cuando no se tiene conexión a internet.

VOICE SECRETARY LITE
Nunca perderá una cita con esta aplicación que funciona como su secretaria personal.

INSTAGRAM
Una red social visual para que usted comparta las fotos que hace con el iPhone, con la opción de ponerles un filtro y compartirlas en sus otras redes sociales.

Facebook y Twitter
Las aplicaciones más populares viven en constante renovación para mejorar la navegabilidad en el iPhone. Además, se conectan con otras aplicaciones y juegos para que los usuarios tengan mayor interacción.

Como podemos ver el gráfico 1 en el iPhone existe variedad de aplicaciones para descargar y que se descarga las personas por ocio, porque los teléfonos inteligentes viven de las aplicaciones y los usuarios viven con este teléfono gracias a las aplicaciones que salen, por ende pueden descargar cualquier aplicación mientras sea gratuita.

5.10.11 Artículo: Android conquista casi el 50% de teléfonos inteligentes

Publicado en. Eluniverso.com

Fragmento:

*La plataforma fue la más usada en 35 de los 56 países en donde Canals realiza su seguimiento, dando como resultado una **participación de mercado de un 48%** dijo la empresa de investigación.*

*En comparación, **Apple, que despachó 20,3 millones de iPhones, ocupa un distante segundo lugar**, con una participación de mercado de un 19%, pero superó a la finlandesa Nokia como el mayor vendedor individual de "smartphones" del mundo.⁵ (REUTERS FRANKFURT, 2011)*

Según las estadísticas que difunden el Universo vemos que Android en la actualidad es el sistema operativo de mayor uso a nivel global.

Con esto estará llegando cualquier aplicación para Android a un número global igual de personas que utilizan el sistema operativo. Eso quiere decir, que podemos estar llegando hablando globalmente a ese número de personas.

5.10.12 Artículo: Ilustración y libro infantil en el mundo de la cultura digital

Publicado en: SIMPOSIO Con motivo del Salón del Libro Infantil y Juvenil de Burgos

Fragmento:

El impacto de la ilustración contemporánea en la imaginación no se limita hoy en día a la prestación de "patrones de imaginación". La ilustración exige al lector una actitud activa, creando un elemento valioso en la personalidad de cada uno. En nuestra sociedad actual la imagen tiene un papel protagonista y los niños, por norma general, aprenden a descifrar signos icónicos tempranamente. Hoy los libros ilustrados infantiles constituyen un mercado

⁵ <http://www.eluniverso.com/2011/08/01/1/1431/android-conquista-casi-50-mercado-telefonos-inteligentes.html>

*importante que obliga a tenerlos en justa consideración y a que el ojo crítico exija una mayor calidad en su elaboración.*⁶ (Sibylle Vogel, 2011)

La ilustración literaria y otras categorías forman parte fundamental para el mejor entendimiento de conceptos, lecturas u otros medios globales de información.

La ilustración interesa a las personas por ese punto importante, gracias al medio visual, a su fuerte contenido, y su fuerte percepción de las cosas, una lectura se vuelve aburrida solo texto, pero con una ilustración es algo totalmente diferente.

1.6.- Hipótesis.

Desarrollo del aplicativo móvil de la red de ilustradores ecuatorianos que permita dar a conocer acerca del tema y den un grado de interés a personas en común con el tema combinando la interactividad en redes sociales.

1.7.- Metodología.

*Encuestas a ilustradores profesionales y amateurs, a fin de obtener puntos clave en el ámbito de la ilustración.

*Investigación de campo, visita a exposiciones de ilustraciones, para la obtención de ejemplos para nuestro proyecto.

⁶ <http://www.eunic-espana.eu/index.php/it/proyectos-it/2011-2/ilustracion-y-libro-infantil-en-el-mundo-de-la-cultura-digital>

Capítulo 2.

Descripción del Proyecto.

2.- Descripción del proyecto.

La aplicación móvil de la red de ilustradores ecuatorianos tiene como objetivo comunicar y visualizar los trabajos realizados por los ilustradores.

Esta aplicación se hará mediante el framework de jquery mobile. Esta aplicación será gratis, es decir, cualquier persona podrá tener en su dispositivo móvil. Habrá dos tipos de cuentas de usuarios: la gratuita y la Premium. La gratuita será por un tiempo limitado y la Premium tendrá todas las opciones.

Se lo llevará adelante en cualquier sistema operativo móvil, esto quiere decir, para iOS, Android, Blackberry, y más sistemas operativos disponibles.

Ilustradores Ecuatorianos posee un alto nivel de interactividad. La misma entre el usuario y el ilustrador será muy eficaz, empezando con la forma de mostrar las ilustraciones de los diferentes artistas, estas serán presentadas en el dispositivo y contarán con opciones similares a las que encontramos en las redes sociales, como facebook; estas son, la opción de “Me Gusta” para señalar cuando una ilustración es del agrado del público, y una opción de “Comentarios” para escribir algo respecto a la obra observada. Estas opciones crean una retroalimentación entre el ilustrador y el usuario, usando la autoría del ilustrador como pieza clave.

El ilustrador que invierta en la aplicación (registre) tendrá la opción de formar parte de esta red, podrá subir su información y publicar los trabajos que el desee, para que así una persona natural o agente de publicidad que navegue en la aplicación observe el trabajo de ellos y así tener su contacto para futuros proyectos.

También el ilustrador tendrá la opción de un portafolio o galería de arte, es decir, subir varias ilustraciones de cuentos o comics y hacerlas como una revista virtual, para que el usuario vea página por página como se desarrolla la historia y por supuesto las ilustraciones.

El beneficio que tiene este proyecto es la de mostrar noticias acerca de los ilustradores que están en la red, es decir, un usuario no solo verá los trabajos del ilustrador, también podrá ver las novedades con respecto a los ilustradores en el mundo.

El resultado final de esta aplicación será la de una red que muestre la información del ilustrador con sus respectivos trabajos, en la que el usuario interactúe con el ilustrador mediante comentarios y enlaces a las redes sociales más populares en el mundo.

2.1.- Alcance.

Visualización y escritura de comentarios en las ilustraciones para lograr una retroalimentación entre el usuario y el ilustrador.

Opción de “Me gusta” para definir el agrado de la autoría de los ilustradores.

Enlaces de la ilustración a Facebook y twitter para que el usuario pueda compartir mediante links, las autorías de los ilustradores.

Mostrar el contenido mediante categorías de ilustraciones para que el usuario pueda definir qué tipo de ilustración va a observar.

Sistema de estrellas para calificar la autoría de los ilustradores registrados en el aplicativo.

Galería de imágenes de comic o páginas de libros ilustrados para mejorar la navegabilidad a través de las diferentes páginas que conformen un cómic o cuento ilustrado.

Registro de pago para tener usuarios (ilustradores)

Visualización de la información de cada ilustrador.

Pantalla de noticias con respecto a los ilustradores en su actualidad en el mundo.

Ilustración del mes será una opción que permita crear una sensación de competencia para que ilustradores se sientan motivados a crear y mostrar su mejor autoría para ganar difusión usando a los usuarios como jurado.

2.2.- Especificaciones Funcionales.

Recomendación de usuarios: Este es el primer punto para que la aplicación muestre los trabajos profesionales de los ilustradores. Este es el principal punto para que un usuario forme parte de la aplicación, ya que otro usuario o el administrador son las piezas para que otros usuarios formen parte del mismo.

Categoría de ilustraciones: Opciones mostradas en la pantalla inicial para que el usuario se dirija a lo que desee.

Pantalla inicial: Estará conformada por dos partes: la categoría de ilustraciones e ilustraciones destacadas. Es decir, tendrá un botón para elegir la categoría que se desea ver y se mostrará en la misma pantalla las ilustraciones destacadas.

Categoría por nombre: Uno selecciona la categoría de ilustración y se abre otra pantalla para mostrar una nueva categoría y es la de los nombres, esto es, agrupar los nombres de usuario mediante la categoría de ilustraciones. Esta pantalla será el mismo formato que la pantalla inicial. En la cabecera tendrá un botón para seleccionar el nombre y se mostrará abajo las ilustraciones destacadas.

Pantalla de la ilustración: Está pantalla mostrará la imagen con sus respectivos comentarios, además de poder escribir un comentario. También se visualizará el menú para publicar a redes sociales.

Pantalla de comic/páginas de libro: Será una galería que permitirá ver varias páginas de un comic o un libro ilustrado, y tendrá la opción de comentarios y publicación en redes sociales.

Comentarios: Estará ubicado en la pantalla de ilustración y será mediante un formulario que se mostrará en la pantalla de ilustración.

Estará determinado con un número de caracteres.

Enlace a redes sociales: Estará ubicado en la pantalla de ilustración y en la pantalla de comic/ páginas de libro, y permitirá al usuario publicar la ilustración en las redes sociales como: Facebook, Twitter; para así fomentar la comunicación de la aplicación.

Estrellas: Estará en la pantalla de ilustración y la pantalla de comic/página de libro. Las estrellas es como un me gusta, y permitirá al ilustrador ver si su obra está siendo votada o no.

2.3.- Especificaciones Técnicas.

La aplicación “*ECUAILUSTRADORES*” está desarrollada con el framework JQuery Mobile, con bases en PhoneGap, JavaScript y lenguaje html para realizar aplicaciones soportadas en navegadores o browsers que usen html5 y para dispositivos móviles inteligentes con acceso a dichos navegadores.

JQUERY MOBILE.

Jquery mobile es un framework⁷ con diferentes características como por ejemplo:

Su uso es sencillo y podemos desarrollar páginas utilizando principalmente el marcado con un escaso código JavaScript.

⁷ Framework: Es una estructura conceptual y tecnológica de soporte definido, normalmente con artefactos o módulos de *software* concretos.

Mientras jQuery Mobile aprovecha las últimas tecnologías de HTML5, CSS3⁸ y JavaScript, no todos los dispositivos móviles brindan este soporte. La filosofía de jQuery Mobile es soportar tanto la gama alta de los dispositivos, como aquellos que no soportan grandes funcionalidades. Se trata de proveer la mejor experiencia posible.

Se lo diseñó pensando en la accesibilidad y brinda soporte a las aplicaciones de internet enriquecidas y accesibles “Accessible Rich Internet Applications” (WAI-ARIA) para ayudar a hacer páginas web más accesibles a los visitantes con discapacidad que usen tecnologías de asistencia.

El tamaño total del framework⁹ es relativamente pequeño. Unos 12kb de la biblioteca JavaScript, 6kb de CSS¹⁰ y algunos íconos. También proporciona un sistema de temas que nos ofrece una aplicación a nuestro propio estilo.

PHONEGAP.

PhoneGap es un framework¹¹ que con su forma de estructura software compuesta de componentes personalizables e intercambiables, nos brinda la posibilidad de crear aplicaciones que se pueden compilar para diferentes plataformas móviles (iOS, Android, Blackberry, Windows Phone, WebOS y Symbian, entre otras). La gran ventaja de este producto es que estas versiones, pueden crearse a partir de un código desarrollado en HTML, Hojas de estilo CSS y JavaScript, potenciado, claro, por los nuevos elementos y APIs (serie de servicios o funciones que el Sistema Operativo ofrece al programador) que nos trae HTML5.

PhoneGap cuenta con una librería JavaScript que nos da una API de funciones que nos permitirá potenciar lo que nos ofrece el navegador. Es decir, podremos

⁸ CSS3: Es un lenguaje usado para definir la presentación de un documento estructurado escrito en HTML o XML

⁹ Framework: Es una estructura conceptual y tecnológica de soporte definido, normalmente con artefactos o módulos de *software* concretos.

¹⁰ CSS: Es un lenguaje usado para definir la presentación de un documento estructurado escrito en HTML o XML

¹¹ Framework: Es una estructura conceptual y tecnológica de soporte definido, normalmente con artefactos o módulos de *software* concretos.

tener funcionalidades más allá del estándar para acceder, por ejemplo, a algunas opciones del sistema. Dentro de lo que es PhoneGap, también encontraremos librerías nativas que funcionan como una especie de “puente” entre el código JavaScript y cada una de las plataformas nativas, esto les da a los desarrolladores un elemento extra para ir un paso más allá con sus aplicaciones y saltar limitaciones impuestas.

Si lo que deseamos es evitar tener que descargar e instalar aplicaciones o plugin en nuestro sistema, contamos con la opción de **PhoneGap Build**. Este servicio en la “nube” nos brinda una opción gratuita (infinitas aplicaciones públicas pero solo una privada) y otras alternativas de pago con mayores beneficios para desarrolladores.

JAVASCRIPT.

JavaScript es un lenguaje que fue diseñado para añadir interactividad a páginas HTML de secuencias de comandos y con la principal ventaja que es una programación ligera. Normalmente está incrustada directamente en las páginas HTML, y es un lenguaje interpretado (puede ejecutar secuencias de comandos sin necesidad de compilación) además que cualquier persona puede utilizar el lenguaje sin necesidad de adquirir una licencia.

HTML

HTML es el lenguaje con el que se construyen las páginas Web. La idea inicial de HTML era describir la estructura y el contenido de un documento, sin embargo la tendencia actual es utilizarlo también como un lenguaje de descripción, controlando el aspecto de documento (tipografía, posicionado, etc.).

HTML5.

HTML5 es una colección de estándares para el diseño y desarrollo de páginas web. Esta colección representa la manera en que se presenta la información en el explorador de internet y la manera de interactuar con ella. HTML5 está siendo desarrollado por Ian Hickson de Google Inc. y David Hyatt

de Apple Inc. junto con todas las personas que participan en Web Hypertext Application Technology Working Group.

HTML5 nos permite una mayor interacción entre nuestras páginas web y contenido media (video, audio, entre otros) así como una mayor facilidad a la hora de codificar nuestro diseño básico.

Estructura general de página de la aplicación basado en HTML5.

<header>

<body>

<div>

Footer

2.3.1.- Diseño de la base de datos.

La base de datos se alimentará gracias a usuarios que se registren, es decir, los campos de las tablas serán llenados mediante los formularios presentados previamente al usuario.

La base de datos constará de 3 tablas que serán:

USUARIO: La tabla será formada por campos característicos para un registro de Usuarios; estos son ID, Login, Nombre, Apellido, Contraseña y Tag.

ILUSTRACIÓN: La tabla estará compuesta con campos enlazados a la tabla de usuario como ID, y tendrá campos específicos individuales como Título, ID Usuario, Fecha de Creación, Imágen y Estrellas.

COMENTARIOS: La tabla de comentarios tiene campos compartidos con ID e ID Usuario, y campos individuales específicos como ID e Comentario.

2.3.1.1.- Descripción de tablas.

Tabla Usuario:

Usuario
ID
Login (Usuario)
Nombre
Apellido
Contraseña
Tag

Id (PK)

Es la clave primaria de la tabla usuario.

Login Usuario.

Es el username del usuario, el usuario ubica el username que le parezca.

Nombre y Apellidos.

El usuario ubica sus nombres y apellidos, valga la redundancia.

Contraseña.

El usuario ubica la clave de acceso en futuras oportunidades en la aplicación.

Tag.

Es la categoría que el usuario dará a sus tipos de trabajos.

Tabla Ilustración:

Ilustración
ID
Título

ID Usuario
Fecha de Creación
Imagen
Estrellas

Id (PK)

Es la clave primaria de la tabla ilustración.

Título

El nombre que se dará a la ilustración

ID Usuario

Es la relación que se hará con la tabla usuarios, para saber quien hizo la ilustración.

Fecha de creación.

Campo para saber la fecha en que fue creada la ilustración en la aplicación

Imagen

Campo que enlazará con la imagen (ilustración) visual de la misma.

Estrellas

Campo que relacionará con las calificaciones de la ilustración (me gusta).

Tabla Comentarios:

Comentarios
ID
ID ilustraciones
Comentario
ID usuario

ID (PK)

Es la clave primaria de la tabla comentarios.

ID ilustración

Es la relación que se hará con la tabla comentarios, para saber que comentario va a cual ilustración.

Comentario.

Es el campo para el texto que pondrán las personas que quieran comentar.

ID Usuario.

Es la relación que se hará con la tabla usuarios, para saber quien escribió el comentario.

2.4.- Funciones del aplicativo.



Pantalla Inicial.

Esta es la pantalla inicial de la aplicación en la que encontraremos 5 botones:

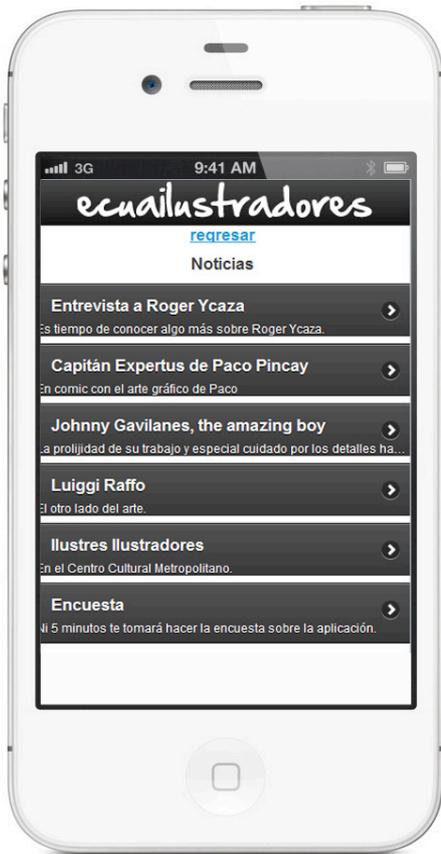
Noticias.

Categorías.

Ilustración del Mes.

Usuarios Registrados.

Regístrate.



Pantallas Noticias.

En esta pantalla se mostrará las últimas noticias sobre los ilustradores, se publicará:

Videos.

Noticias de Periódicos.

Noticias de Blogs.

Eventos.

Fotografía de eventos.

Reseñas de ilustradores.

También tiene un botón de regresar para ir a la pantalla inicial.



Pantalla Categorías.

En esta pantalla se mostrará los enlaces a las tres categorías de ilustración:

Literaria.

Publicitaria.

Editorial.

También tendrá un botón de regresar a la pantalla inicial.

Estas categorías son para distribuir las ilustraciones por tipos y así también los trabajos de los ilustradores.



Pantalla Regístrate.

Esta pantalla mostrará las dos opciones de usuarios disponibles:

Usuario Gratis
Usuario Premium.

Cada opción llevará a un formulario de registro.

Tendrá un botón para regresar a la pantalla inicial.



Ingreso de datos.

Esta es la visualización de la pantalla que tendrá el formulario de registro.

Habrà un botón de regresar para ir a la pantalla principal.

Las opciones en el formulario para que los usuarios llenen serán:

Username.
E-mail.
Contraseña.



Pantalla perfil de usuario.

En esta pantalla tendrá dos botones:

Regresar a la categoría.

Ver trabajos del usuario.

También se visualizará la edad y el e-mail para contactar al ilustrador para mayor información sobre este.



Pantalla Galería.

Este es el ejemplo de visualización de la pantalla del trabajo del ilustrador.

Aquí se muestra un libro con 4 ilustraciones. Cada ilustración dirigida al libro/comic que haya para mostrar.

También si el ilustrador tiene más trabajos se mostrará debajo del mismo.



Pantalla inicial libro/comic.

Primero se observará el nombre de libro o comic.

Siguiente se observará el autor de estas ilustraciones.

Existirá un botón de regresar para ir a categorías de ilustración.

Tendrá el número de la página y dicha ilustración. Cada ilustración con sus respectivos comentarios de otros usuarios.



Pantalla ilustración individual.

Parte principal la ilustración en la pantalla general.

Opción debajo de la ilustración a:

Comentarios.

Comentar la ilustración.

Enlaces a Redes Sociales.

En las diferentes pantallas y escenas del aplicativo “Ecuailustradores”, podremos identificar y apreciar el logo del mismo. Como línea gráfica del aplicativo el logo siempre irá en la parte superior de esta, creando así pregnancia en los usuarios al mostrar nuestra marca como firma constante del producto.

Cada pantalla secundaria tendrá la opción de regresar a la pantalla anterior o pantalla principal para que así exista orden y navegabilidad en la aplicación.

2.5.- Descripción de usuarios.

El usuario de esta aplicación podrá contar con un registro para formar parte de la red y pueda mostrar la información de el con sus respectivos trabajos.

Existen tres tipos de usuario que podrán querer formar parte de nuestra red:

El usuario ilustrador, el artista por forma, el que busca obtener beneficios por los artes que hace, y también mostrar sus trabajos, recibir buenas críticas, y conseguir contactos para futuros proyectos externos.

Un agente o agencia de publicidad, en el plano más corporativo, para mostrar lo que la empresa ha elaborado, su cartera de clientes con sus respectivos trabajos y conseguir futuros clientes gracias a esta aplicación.

Una persona natural con gusto a la ilustración que vea que la aplicación puede ser el motor de su búsqueda profesional en el campo de la ilustración, mostrando los trabajos y fomentando la difusión de los mismos.

En conclusión, cualquier persona que le guste la ilustración y quiera formar parte de la aplicación para utilizarlo con los fines que ofrece, formará parte de la red, y se integrará como usuario.

Capítulo 3.

Plan de negocios

3.1.- Definición del sector industrial.

El sector industrial se define como el sector tecnológico, específicamente en el desarrollo de aplicativos para dispositivos móviles o smartphones, gracias a esta definición contamos con un mejor conocimiento del mismo, a donde apunta nuestro negocio, aspectos diversos de la competencia, el desarrollo y crecimiento del sector industrial al cual pertenece Ecuailustradores, etc.

Reseña histórica del Sector.

El sector tecnológico se ubica específicamente en programas de telefonía móvil y el producto propuesto se encuentra destinado a la comunidad artística.

En el Ecuador la Internet y el uso de celulares se presentan como los dos rubros de mayor crecimiento tecnológico en el Ecuador en los últimos tres años. Según datos de la Secretaría Nacional de Telecomunicaciones (SENATEL), desde 2007 hasta la fecha, el número de usuarios de Internet no conmutado (banda ancha) prácticamente se sextuplicó. Así, de acuerdo con las estadísticas, de 329 mil usuarios que había en 2007 ahora sobrepasan los 1,8 millones de usuarios en todo el país, con una densidad de cobertura del 11,2% a escala nacional.

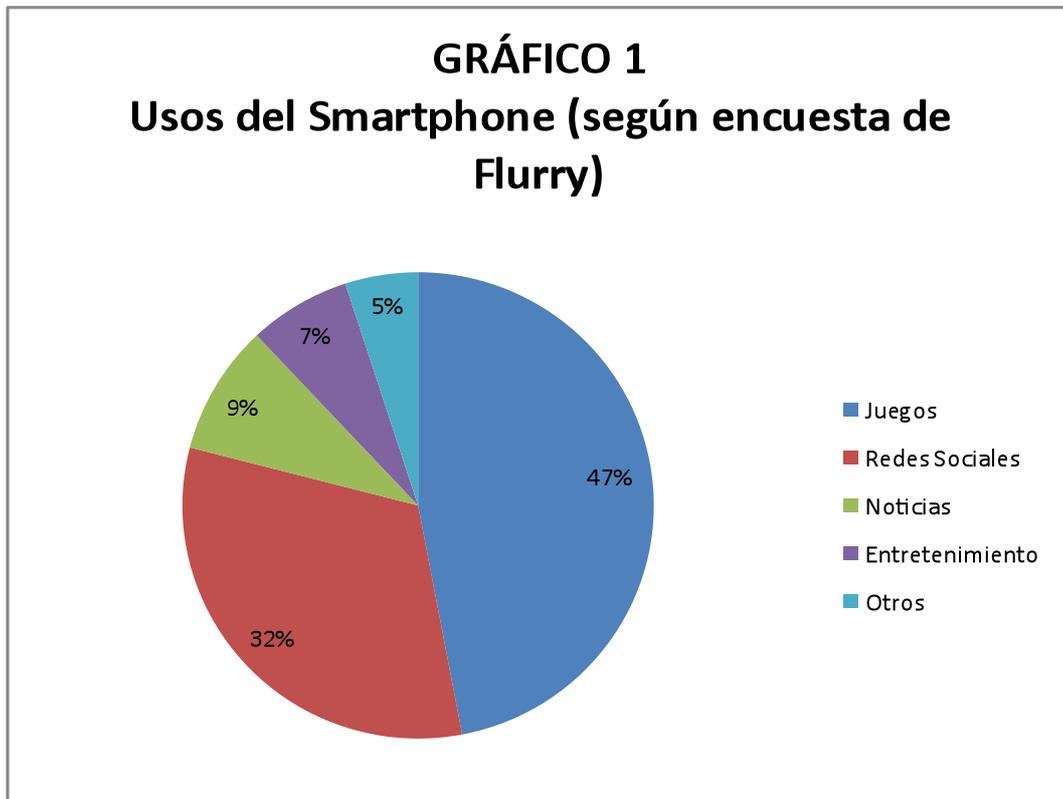
En promedio una persona pasa 81 minutos de su día utilizando alguna aplicación móvil, ocupando el primer lugar aquellas dedicadas a las redes sociales, mientras que el tiempo dedicado a navegar en internet diario es de 74 minutos.

El año pasado, en el Ecuador, se observó que la navegación en internet diaria era de 64 minutos y el dedicado a las aplicaciones (apps) alcanzaba los 43 minutos, sin embargo, en diciembre del año pasado estas cifras comenzaron a incrementarse, aunque pasar tiempo en la web seguía ocupando el primer lugar con 70 minutos contra los 66 que se les destinaba a las aplicaciones móviles.

Las aplicaciones de juegos y redes sociales como Facebook y Twitter son las que más ocupan la mayor parte del tiempo de las personas que utilizan apps con 47% y 32% respectivamente. El resto se reparte en noticias con 9%, entretenimiento 7% y otros 5%. Esto se puede aprovechar para la difusión vía redes sociales, de nuestro proyecto de “Ilustradores Ecuatorianos”.

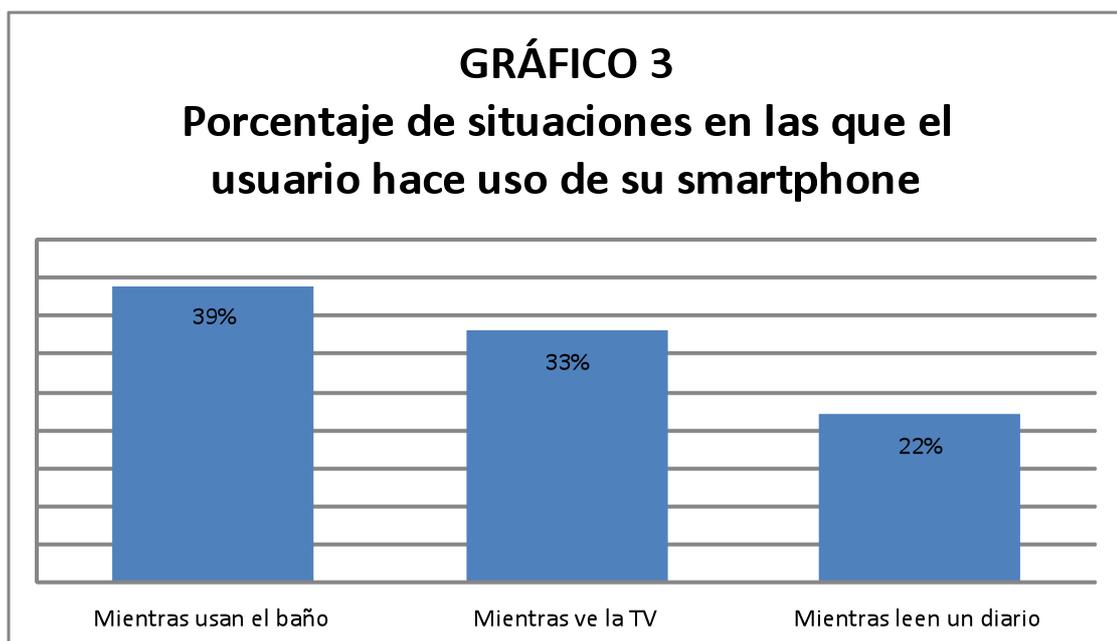
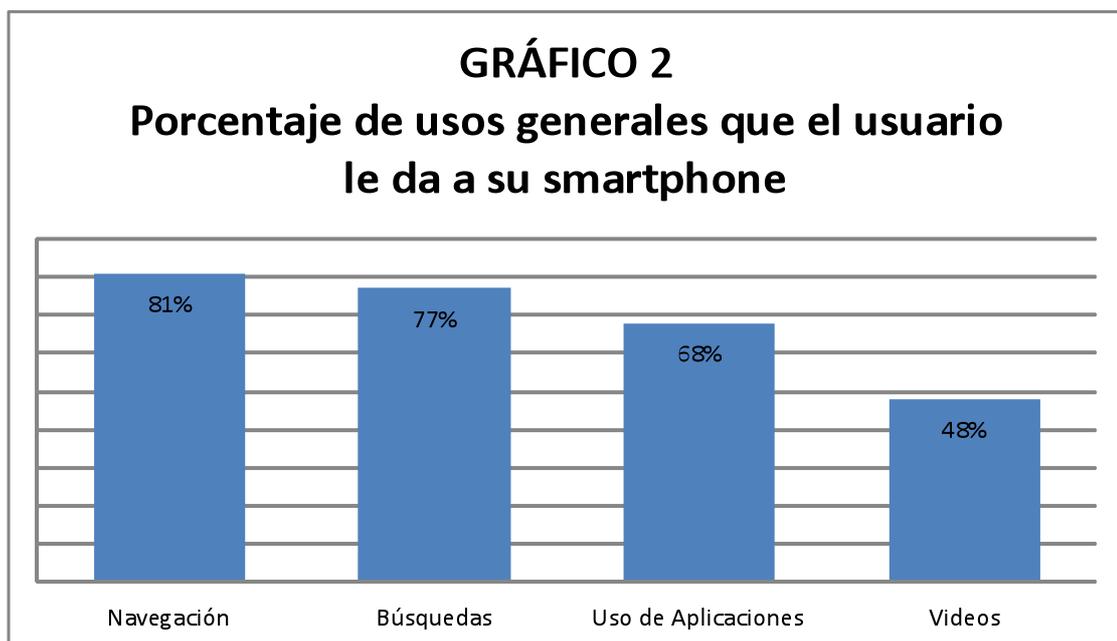
Para realizar este análisis se tomó en cuenta el consumo de más 500 millones de sesiones de usuarios registrados por Flurry, dentro de las que se encuentran las 85,000 aplicaciones disponibles para iOS, Android, BlackBerry, Windows Phone y J2ME.

Usos del Smartphone



Usos del Smartphone (según encuesta de Flurry)

Porcentajes de usos generales que el usuario le da a su smartphone



Porcentaje de situaciones en las que el usuario hace uso de su Smartphone.¹²

¹² Flurry.com/flurryanalytics/may_2011/

Estado Actual del Sector.

¿Qué uso le dan los usuarios al Smartphone?

El 81% de los usuarios usan el teléfono móvil para navegar por la red, y un 68% usa regularmente alguna App.

El uso de las aplicaciones en el hogar es muy frecuente ya que un 93% de usuarios lo utiliza en casa como actividad complementaria a ver la TV, leer el periódico, etc.

Hábitos de consumo con el smarphone

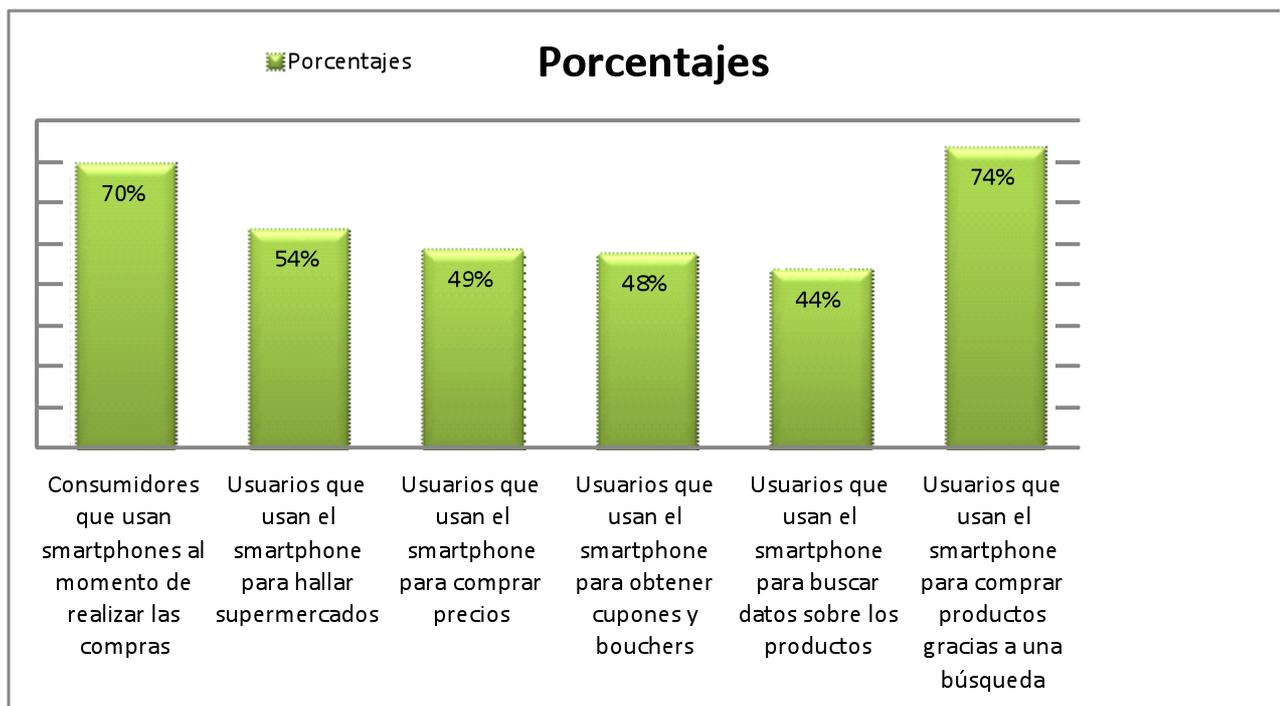
Según estudios, internet cruza fronteras y lo empezamos a utilizar en nuestras tareas cotidianas para ampliar la información de los productos que vamos a comprar. Por lo tanto, el 49% lo usa para comparar precios y el 44% para buscar opiniones. De la cifra total, un 74% de los usuarios realiza una compra basada en la consulta del móvil (ya sea en la web desde un ordenador de escritorio, call center, etc). En el sector turístico, esta tecnología juega con un papel muy importante gracias a la tecnología GPS que permite encontrar hoteles cercanos u otros comercios.

Se puede afirmar que el uso del móvil tiene un valor basado en la inspiración muy importante, y que poco a poco este valor inspiracional gracias al desarrollo de nuevos modelos de negocio y la facilidad de los pagos online hace crecer las ventas en general.

Según un reciente estudio llevado a cabo en Alemania por eBay y Verbraucher Initiative, publicado en Marketing Directo, una tercera parte de los propietarios de smartphones y tablets, el 36,1%, ha realizado ya alguna compra a través de estos dispositivos móviles.

En el terreno del m-Commerce, los jóvenes son los más afines al comercio electrónico a través del móvil. El 45% de los usuarios de smartphones y tablets de entre 14 y 29 años han adquirido un producto o servicio a través de plataformas móviles. Entre los usuarios de entre 30 y 49 años, el porcentaje baja al 38%, y aún más entre los usuarios de más de 50 años, donde la proporción es de sólo el 22,8%.

Los programas y aplicaciones son, con un 35%, los productos más comprados por los usuarios de smartphones y tablets. Les siguen las descargas de ebooks, música, películas y juegos (34,5%), los libros (30,7%), los medios electrónicos como los CDs y los DVDs (28,6%), las entradas (22%), y la ropa, el calzado y los complementos (21,2%).



Porcentaje de uso del smartphone para las compras.

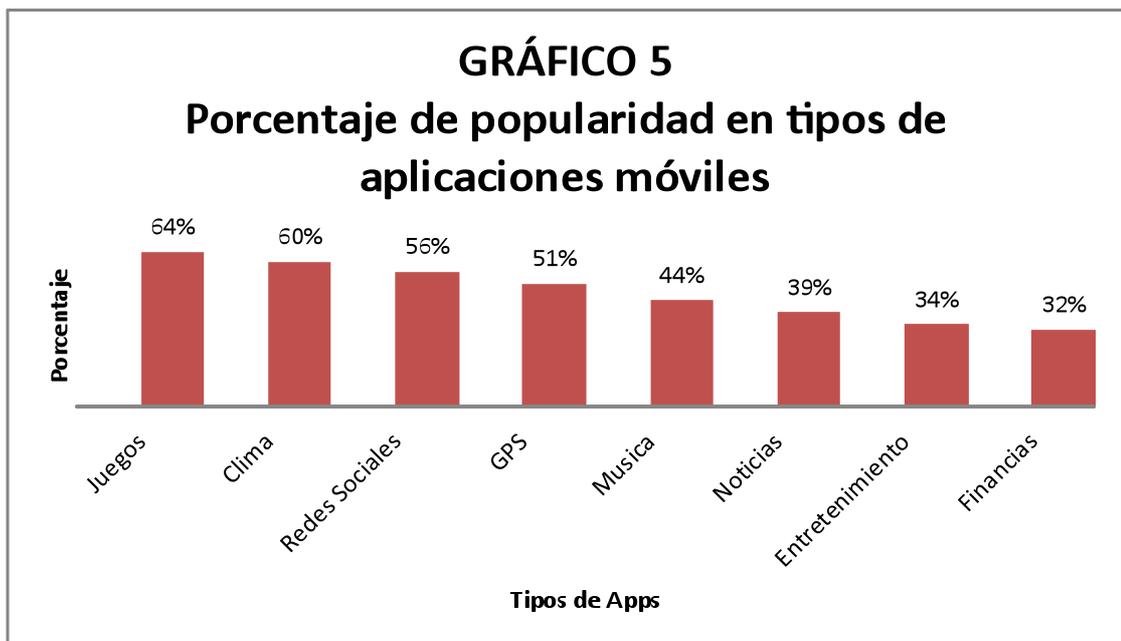
Uso del smartphone en las compras

Las redes sociales crearon un punto de inflexión en el eCommerce, y del mismo modo está sucediendo una nueva revolución con los smartphones. No obstante, la garantía del éxito no está en desarrollar estrategias de venta de

forma separada, sino en unir estos dos pilares para crear nuevas acciones de venta con mayor probabilidad de éxito.

Las aplicaciones para conectarse a redes sociales dominan también el ranking en cuanto al tiempo invertido por el usuario en las mismas. Los usuarios de smartphones dedican a estas apps una media diaria de 33,6 minutos. Inmediatamente por detrás de ellas se encuentran los servicios de mensajería (28,6 minutos), el email (22,3 minutos), las aplicaciones de juegos y entretenimiento (21,3 minutos), y las aplicaciones de voz (20,3 minutos). Todo esto afecta a las ventas, ya que según Moontoast, el 50% de las ventas online se producirán a través de redes sociales en el 2015.

Porcentaje de popularidad en tipos de apps móviles

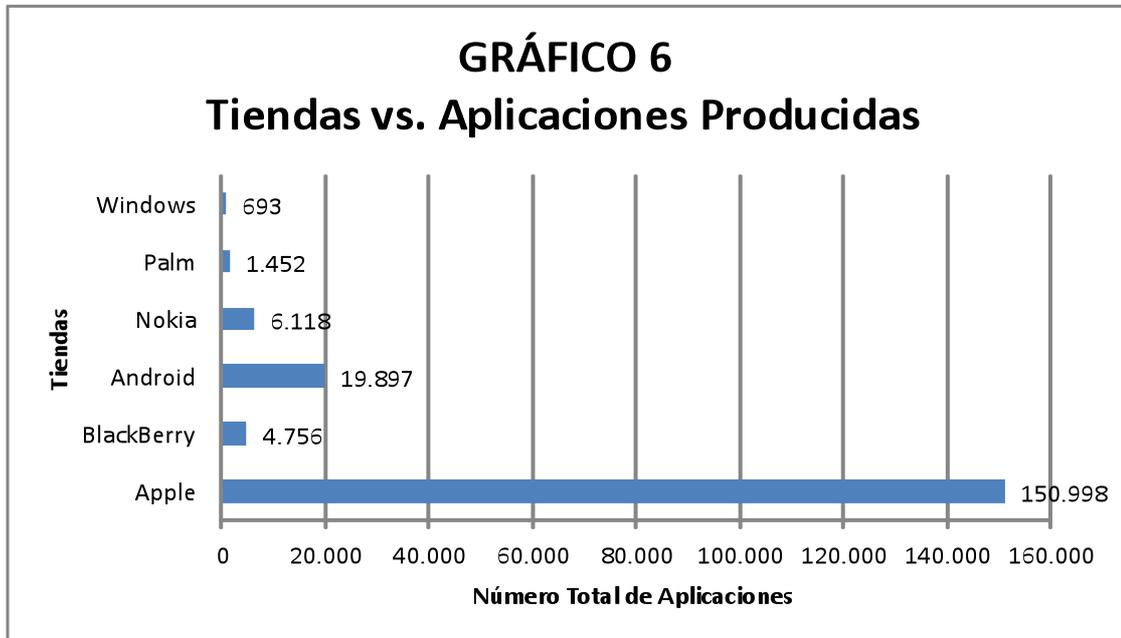


Google, Apple, Nokia, Microsoft, Palm y Research in Motion (RIM) son los propietarios de las seis tiendas de aplicaciones para teléfonos móviles más populares.

En primer lugar, se ha dictaminado que la App Store de Apple es la tienda con mayor cantidad de aplicaciones, seguida por Android Market de Google y la Ovi Store de Nokia. RIM, Palm y Microsoft ocupan los últimos lugares. Android

Market es la tienda que más ha crecido, con unas 3.000 aplicaciones nuevas en el último mes.

Tiendas vs. Aplicaciones Producidas ¹³



El estudio revela que **las aplicaciones de RIM son las más caras con un precio promedio de 8,26 dólares por aplicación**, mientras que las de Microsoft le siguen con un precio promedio de 7 dólares mientras que en Android Market, App Store, Palm y Ovi Store el precio promedio es de 3 dólares.¹⁴

Android Market es la tienda con mayor cantidad de aplicaciones gratuitas, mientras que la App Store es la tienda de donde se descargan mayor cantidad de juegos.

Tendencias Económicas del Sector.

¹³ <http://www.informationweek.com.mx>

¹⁴ <http://www.blogtrw.com/2011/11/estadisticas-de-uso-de-apps-para-movil-y-la-importancia-del-m-commerce-infografia/>

ECUAILUSTRADORES comenzará su programa en Guayaquil y en Quito simultáneamente. Actualmente Guayaquil y Quito están creciendo en cuanto a la curiosidad del mercado en aplicaciones móviles. Si bien es cierto que en el Ecuador menos del 10% de su población tiene acceso a internet, la población con acceso se densifica en las ciudades escogidas para el inicio del proyecto. Ilustradores Ecuatorianos comenzará su distribución a un precio módico. El proyecto está planificado a venderse en \$1. Facilitando así su propagación.

Creemos que el programa será un éxito ya que en Guayaquil, la compra de internet y de aplicaciones, ha crecido considerablemente (ver estadísticas). Esto se debe a la gran influencia exterior que radica en el país. La tecnología es cada vez más accesible. Podría denominarse “moda”, pero es un hecho que la tecnología móvil y todo lo que tiene que ofrecer, están apareciendo cada vez más en nuestro país, y vienen para quedarse.

3.2.- Definición e identificación del producto.

La aplicación de la red de ilustradores ecuatorianos servirá para cualquier dispositivo móvil, cuyo beneficio principal es el de mostrar los trabajos de cualquier ilustrador nacional en un smarthphone.

OBJETIVO GENERAL	Informar acerca de los ilustradores ecuatorianos que existen.
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	Contactar al ilustrador (usuario) que les interesa por parte de las personas que tienen la aplicación
	Mantener informado mediante noticias sobre lo que pasa en el mundo de los ilustradores, a todos los usuarios que tienen la aplicación.
	Visualizar los trabajos de manera profesional mediante una galería de arte.

La aplicación se llamará “**ECUAILUSTRADORES**”

“Ecuailustradores” surge como nombre para darle una variante a “Ilustradores ecuatorianos” ya que existe una página web llamada así.

La pantalla principal constará de 5 botones:

- **Noticias.**

Botón que llevará a la pantalla donde se mostrará información sobre ilustradores ecuatorianos, como: logros, eventos, etc.

- **Regístrate.**

Medio para que el usuario se registre gratuitamente o usuario de pago.

- **Ilustración del mes.**

Se visualizará la ilustración más votada mediante la opción de estrellas.

- **Usuarios registrados.**

Mostrará una lista con opción a búsqueda de todos los usuarios (gratuitos o pagados) que estén en la aplicación.

- **Categorías de ilustración.**

Constará de tres categorías: Editorial, Publicitaria y Literaria.

Será otra forma de acceder a los trabajos de los ilustradores.



Pantalla inicial de la aplicación “ECUAILUSTRADORES”

3.2.1. - Ventajas.

- Una aplicación única cuyo beneficio es a través de un dispositivo móvil mostrar a los usuarios y generar cultura de los artistas nacionales que muy pocos conocen.
- El modelo de negocio se fortalecerá en el contacto que se haga hacia los ilustradores y la cantidad de usuarios que exista para que así otros usuarios formen parte de la aplicación mediante la cuenta Premium y no la cuenta gratuita.

- No se ha encontrado una competencia similar, pero existen aplicaciones parecidas como Instagram o Pinterest, la diferencia está en que la aplicación es dedicada al arte de la ilustración.
- No solo servirá como una red, también fomentará al usuario una cultura e interés acerca del arte de la ilustración mostrando de manera eficaz en la aplicación los trabajos.

El contenido de la aplicación tomará forma gracias a los usuarios que ingresen a la aplicación y comiencen a subir y mostrar sus trabajos.

3.2.2- Desventajas.

- La principal desventaja es el tiempo de captación entre los usuarios móviles, ya que como una aplicación nueva, nadie la conocerá.
- Otra desventaja es que el sector a la que va dirigido la aplicación ya existen otras aplicaciones parecidas como Pinterest que en la actualidad es la que está posesionada como la principal aplicación de arte en los teléfonos móviles.

3.2.3.- Estado de Propiedad.

Los derechos de propiedad intelectual de la aplicación Móvil: su código fuente, diseño, estructura de navegación, bases de datos y los distintos elementos en él contenidos, son titularidad de los creadores de la aplicación de la red de ilustradores ecuatorianos para dispositivos móviles.

Estas condiciones generales regulan la utilización y modificación de la aplicación Móvil que es gratuita a disposición de los usuarios de smarthphone con acceso a internet en ellos. El acceso al mismo implica su aceptación sin reservas. La utilización de determinados servicios ofrecidos en la aplicación móvil.

Se autoriza la visualización y descarga del contenido de la aplicación con las siguientes condiciones:

Que se realice con la intención de obtener la información contenida para uso personal y privado. Se prohíbe expresamente su utilización con fines comerciales o para su distribución, comunicación pública, transformación de los artes (trabajos) de los ilustradores ecuatorianos.

Que ninguno de los contenidos relacionados en esta aplicación sea modificado de manera alguna.

Que ningún gráfico, ícono o imagen disponible en esta aplicación sea utilizado, copiado o distribuido separadamente del texto o resto de imágenes que lo acompañan.

Los creadores de la aplicación se reservan la facultad de efectuar, en cualquier momento y sin necesidad de previo aviso, modificaciones y actualizaciones de la información contenida, de la configuración y presentación de éste y de las condiciones de acceso.

La red de ilustradores ecuatorianos no garantiza la inexistencia de interrupciones o errores en el acceso al web, en su contenido, aunque desarrollará sus mejores esfuerzos para, evitar dichos problemas.

La utilización no autorizada de la información contenida, su reventa, así como la lesión de los derechos de Propiedad Intelectual o Industrial de Aplicaciones Móviles, dará lugar a las responsabilidades legalmente establecidas.

Tanto el acceso a esta aplicación como el uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo es de la exclusiva responsabilidad de quien lo realiza. La red de ilustradores ecuatorianos no responderá de ninguna consecuencia, daño o perjuicio que pudieran derivarse de dicho acceso o uso de la información. La aplicación no se hace responsable de los posibles errores de seguridad que se puedan producir ni de los posibles daños que puedan causarse al sistema informático del usuario (hardware y software)

Análisis de Mercado

3.3.1.- Modelo de Negocio.

Nuestro modelo de negocio consiste en mediante usuarios que se registren, pagando tendrán todas las opciones de la aplicación, como son la de poner información y publicar con la galería de arte comics.

El punto es que la aplicación será gratis y cualquiera puede registrarse o andar en toda la aplicación gratuitamente, pero si eres usuario oficial verá cualquiera persona tu perfil y podría ponerse en contacto contigo para futuros proyectos.

Se eligió este modelo de negocio porque mediante la gráfica e información en la aplicación llamará la atención a usuarios potenciales y así vean que otros usuarios si los siguen, y si obtienen frutos de la aplicación, estos usuarios potenciales también querrán obtener frutos de la aplicación.

3.3.1.1- Perspectivas del Sector.

Las aplicaciones controlan el crecimiento de los smarthphones.

Además del surgimiento de los smarthphones a nivel mundial, las aplicaciones tienen importancia de este evento.

“El éxito de la industria del teléfono móvil ya dejó de ser función de las capacidades del hardware. El crecimiento de todos los protagonistas se ve determinado por diversos factores como las capacidades del software, la belleza de las líneas de diseño y la elegancia de la interfaz del usuario, así como también de la disponibilidad de una variedad de aplicaciones”, añade Sideco.

El crecimiento de estas aplicaciones tiene un gran crédito la comunidad de desarrolladores porque ellos vieron el futuro en estos dispositivos.

“Es una interesante oportunidad para mostrar los trabajos de los ilustradores que tienen como vida a la ilustración” dice Paco Pincay, ilustrador ecuatoriano reconocido en el medio nacional.

Esto demuestra que el tema de la aplicación es respaldado por ilustradores en el medio, además que la aplicación no solo sirve para ver sus trabajos si no para que las agencias de publicidad se enteren de esta aplicación y mediante ella exista interés de ambas partes, ya que en la actualidad el método de búsqueda de las agencias con el ilustrador es o porque ya son reconocidos o por recomendaciones de otro experto en el tema.

3.3.1.2.- La Oportunidad Real en el Dispositivo Móvil.

Ahora no existe ninguna duda acerca de que los dispositivos móviles, tendrá la captación total de las personas mundialmente.

1.- Aplicaciones móviles para cualquier categoría: Libros, Economía, Catálogos, Educación, Entretenimiento, Finanzas, Juegos, Salud y forma física, Estilo de vida, Medicina, Música, Navegación, Noticias, Foto y video, Redes sociales, Deportes, Viajes, Tiempo, Utilidades.

La diversidad de aplicaciones hace que el tema de la aplicación tenga buena acogida al sector al cual se quiere dirigir.

2.- Medio para la creación de diversos proyectos comerciales.

Esto es posible gracias a:

- a) La existencia de herramientas y frameworks al alcance de desarrolladores de las aplicaciones.
- b) El enorme crecimiento de usuarios de los smarthphones, así las empresas observan un buen mercado en los móviles para tener el interés de las personas mediante el dispositivo.

- c) Las nuevas tendencias del marketing, como es el de boca en boca, es decir, que tiene importancia para que aplicación sea conocida en el sector móvil.
- d) El desarrollo de la comunicación que permitirá dar a conocer no solo mediante el dispositivo a los usuarios la aplicación, si no también mediante diversas páginas web muy visitadas y generan noticia como: ALT1040.com

3.3.1.3.- El Crecimiento de Usuarios.

El crecimiento de los usuarios que tienen dispositivos móviles es clave, y debido a las encuestas realizadas (**VER ANEXO 2**), tenemos una buena recepción de los usuarios para el proyecto. Además los usuarios buscan la mejor experiencia con su dispositivo, encontrar aplicaciones interesantes y así también pueden encontrar la nuestra e interesarse por el objetivo principal de la aplicación, que es difundir.

3.3.1.4.- La Aplicación: Visión General.

La aplicación se basa en tres pilares para su desarrollo:

- Actualización de información de las noticias.
- Credibilidad de la información por medio de recomendación o aceptación de los usuarios.
- Galería de imágenes con opción a comentarios.

La aplicación estará dividida en tres tomas:

- La visualización gratuita: Cualquier persona podrá tener acceso a ella sin necesidad de hacerse usuario.

- La visualización de usuario gratuito: Será parecida a la visualización gratuita con la opción de que podrás mostrar solo dos ilustraciones (trabajos), sin comentarios, sin estrellas, y sin información de contacto.
- La visualización de usuario registrado: Tendrá de base a la visualización gratuita pero con todos los beneficios: estrellas, comentario, información de contacto, y podrá subir cualquier ilustración o varias ilustraciones de libros o comics.

Esto permitirá la credibilidad de los usuarios, y que también el trabajo que se muestre sea profesional para los targets definidos en los siguientes puntos.

3.3.1.5.- El Cliente.

Nuestros clientes potenciales son:

- Agentes de las agencias de publicidad que quieren seguir viendo el trabajo de un ilustrador, para futuros trabajos.
- Medios de comunicación que requieran los servicios de algún ilustrador y la manera de escoger al que necesiten sea profundizando en la búsqueda de los trabajos del ilustrador.

3.3.1.6.- Targets.

Los targets a los que nos dirigimos son:

Clientes a corto plazo:

- Usuarios que tengan smarthphone, porque son el medio más directo que se puede captar al inicio.

Clientes a largo plazo:

- Agencias de publicidad
- Medios de comunicación.
- Organizaciones internacionales de concursos o premiación como Cannes.

Estos son los targets que irá dirigida la aplicación, ya que como aplicación desconocida, nuestra carta de presentación será el respaldo de reconocidos ilustradores ecuatorianos como Paco Pincay.

3.3.1.7.- Claves del Futuro.

Las claves de desarrollo de la aplicación y su crecimiento de la misma residen en:

- El tiempo de reacción que tenga el mercado para asumir la tendencia de la aplicación.
- Las nuevas oportunidades que proporcionará los medios de comunicación, como páginas web de noticias relacionadas con el tema para que estas difundan la aplicación.
- Buzzmarketing, la captación de usuarios de boca en boca y así llegar hasta las agencias de publicidad.

3.3.2.1 FODA.

Fortalezas	Debilidades
Diseño de la aplicación atractivo	Aplicación nueva.
Interactividad entre usuarios en la aplicación.	Sector exclusivo (artistas, agencias de publicidad)
Respaldo de ilustradores reconocidos en el medio.	

Amenazas	Oportunidades
Competidores potenciales, al enterarse de la aplicación, creen algo mejor	Ausencia de competencia directa.
	Aplicación gratis
<i>Tabla - Análisis FODA</i>	

3.3.2.2 Políticas de la Aplicación.

La aplicación de ilustradores ecuatorianos tiene tres vértices importantes:

- **Actualización de información de las noticias.**

Las noticias servirán para difundir lo que ocurre en el mundo con los ilustradores ecuatorianos, que premios han obtenido internacionalmente, etc.

Es decir, mediante este punto se busca mantener informado a los usuarios de la actualidad de los ilustradores, para que así tenga ese plus de interés para buscar y ver el trabajo del ilustrador.

Este contenido será una visualización rápida de varios artículos escogidos en el internet, es decir, de medios digitales que tengan credibilidad y fortalezcan el profesionalismo de la aplicación.

- **Credibilidad de la información por medio de recomendación o aceptación de los usuarios.**

Esta condición es el punto para que el usuario sienta que está observando trabajos profesionales, ya que por medio de los usuarios premium, quiere decir, que los usuarios (ilustradores) tendrán toda la plataforma para publicar sus trabajos a nivel profesional y así ser catalogados en un buen nivel.

Entonces, la aplicación ya no se vuelve un fan-page o una aplicación que cualquier persona puede publicar un trabajo porque toma a la ilustración como distracción u otra cosa. Tendrá pregnancia para que ilustradores (usuarios) potenciales muestren sus trabajos porque la aplicación la verán clientes potenciales de ellos.

- **Galería de imágenes con opción a comentarios.**

Medio de visualización del contenido específico del trabajo de un ilustrador, y puede ser:

1. Una ilustración.
2. Galería de arte.

Estos dos puntos tendrán la opción de comentarios y estrellas, es decir, tendrá interactividad entre usuario e ilustrador y poseerá un contador para la gente que le guste el trabajo pueda rankear el mismo respectivamente.

Con estos vértices se pretende generar interés a los targets que va dirigida la aplicación, y mediante transcurra el tiempo de la aplicación al aire tengan la alternativa principal para contactar a los ilustradores para futuros proyectos.

3.3.2.3 Políticas de Precio y Servicios.

Debido a que la aplicación será gratuita, la difusión de la aplicación estará basada en dos estrategias del marketing en los siguientes puntos expuestos.

El usuario registrado estará determinado por precio establecido. Para todos los usuarios que querrán hacerse Premium el costo de serlo será de \$1.99, que es el precio base para dar al administrador del sitio.

¿Por qué este precio?

Es el precio razonable para que el usuario y el administrador de la aplicación ganen, y así generar credibilidad con respecto al contenido de la misma.

La relación que debe tener el usuario con la aplicación es uno de los pilares que fundamentaremos nuestro éxito y diferenciarnos de nuestros posibles competidores.

Seguridad en la información al cliente, retroalimentación y control.

Este punto es la garantía establecida para la satisfacción del cliente/usuario. Compromiso por el cual nos comprometemos al cumplimiento y veracidad de la información, también al control de la misma para que la aplicación tenga calidad.

3.3.2.4 Política de promociones.

Basaremos nuestra estrategia de penetración del mercado y acceso a nuevos clientes con el concepto:

“infórmate sobre los ilustradores nacionales”

Nuestras promociones por lo tanto serán en que los clientes potenciales tengan la aplicación de forma gratuita y experimenten en ella como es la aplicación y comuniquen a otras personas interesadas del tema.

3.3.2.5 Estrategia de Comunicación.

ECUAILUSTRADORES se posesionará mediante los siguientes puntos:

- **Calidad.**

Con el contenido de la aplicación, más los nombres de ilustradores conocidos en el medio nacional, tendrá garantía total de excelente calidad.

- **Profesionalismo.**

Se basa en los usuarios (ilustradores) que muestren su trabajo. Es decir, serán trabajos de muestra hechos en el medio para un cliente de ellos. Esto generará repercusión para que usuarios potenciales también posteen (muestren) sus trabajos reales.

- **“Infórmate”**

Además de potenciar la estrategia viral, este punto estará dentro de la aplicación, como un medio para que usuarios conozcan más de los ilustradores que están en la aplicación.

3.3.2.6 Estrategia de Penetración en el Mercado.

Es importante resaltar que para conseguir los objetivos, deberemos lograr estos puntos:

- Obtener el interés de personas que tengan curiosidad por la aplicación, esto será el inicio para llegar a nuestros clientes/usuarios potenciales.
- Obtener el interés de las agencias de publicidad que ven en esta aplicación una herramienta útil para el contacto con los ilustradores.
- Llegar a clientes potenciales que quieren un trabajo específico de ilustración, para que así con esta herramienta contacten a los ilustradores.

3.3.2.7 Publicidad y Promoción.

1. Buzz Marketing:

Una disciplina del marketing que es eficaz y que se basa en reclutar voluntarios para que prueben la aplicación y luego hablen de su experiencia con la gente más cercana; por ello es que el buzz marketing para que opere con éxito, la confianza que exista en la fuente es primordial, ya que es ella la encargada de transmitir un mensaje con la opinión o impresión sobre un producto determinado y que es recomendado a personas cercanas o conocidas. Esto quiere decir que la aplicación la experimentarían ilustradores reconocidos a nivel nacional, y ellos transmitirían el mensaje y darían a conocer la aplicación a otros ilustradores y/o agencias de publicidad.

2. Marketing viral:

El marketing viral es una táctica, dedicada a potenciar el uso del Internet sobre las redes sociales, es decir se propaga una idea a través de una red social. Entonces la aplicación se propagaría promocionándola mediante las redes sociales.

3.4.- Análisis Técnico.

Después de haber definido el problema en cuestión y analizar el porqué de la selección del tema, se estudiará la infraestructura tecnológica y la capacidad técnica que requiere el sistema para su funcionamiento óptimo. Así también se analizará el ámbito financiero, de beneficios y el grado de aceptación del sistema.

Hemos considerado un sistema de 4 puntos clave para el análisis, los cuales son los vienen a continuación.

El punto de factibilidad técnica consiste en realizar un evaluado o sondeo de los recursos pertinentes para la elaboración del proyecto. Es un reconocimiento de la tecnología, componentes técnicos, etc., que posee el equipo de trabajo.

Nuestra aplicación deberá ser analizada desde 2 puntos tecnológicos como lo son el hardware y el software:

3.4.1.- Descripción de Hardware.

El hardware se define como el equipo donde va a ser construida la aplicación.

- Procesador Intel Core i7
- 4 GB de Memoria RAM
- Disco Duro 1 TB
- Tarjeta de Video 1GB
- Sony Bravia LCD 42 pulgadas

- Teclado Logitech K120
- Mouse óptico 98529 Rev.s3
- Regulador de Voltaje THOR PCG 1200

El grupo de trabajo de Ilustradores Ecuatorianos, posee los equipos nombrados. La inversión se centra en la infraestructura o entorno de trabajo para la colocación de los equipos nombrados y el posterior desarrollo de la aplicación.

3.4.2.- Descripción de Software.

Se define como las herramientas que usara el grupo de trabajo para el desarrollo de la aplicación en cuestión.

- Windows 7 Home Basic - Service Pack 1
- Navegador Chrome – Ripple Add
- MAMP – MAMP PRO
- Diversos Antivirus (Virus Scan, Norton, Microsoft Security Essentials)
- Adobe Creative Suit CS6 (Photoshop, Illustrator, Dreamweaver, Base de Datos)

El grupo de trabajo posee las herramientas necesarias para la elaboración del proyecto. Por lo tanto se requiere el hardware para la implementación del software y el posterior desarrollo de la aplicación en cuestión.

3.4.3 Descripción de Recursos Humanos Técnico.

Ilustradores Ecuatorianos tiene de base un equipo de desarrollo capacitado y apto. Dos Ingenieros en Dirección y Producción de Arte Multimedia, encargados de la programación funcional y diseño de la línea gráfica digital del proyecto; y dos asesores externos en temas de ilustración.

Ilustradores Ecuatorianos contará con 2 programadores/diseñadores y 2 redactores/asesores externos en materia de Ilustración. Las Ventas se manejarán por publicidad web, campañas de emails y manejo de redes sociales.

3.4.4 Descripción de Servicios Externos.

El ambiente de trabajo deberá poseer los equipos necesarios para un óptimo entorno laboral (aire acondicionado, escritorios, sillas cómodas, etc.). También deberá contar con un sistema de internet confiable ya que el desarrollo de la aplicación requiere de pruebas constantes en navegadores, y un teléfono convencional en caso de requerir asesoría externa, que tenga electricidad el lugar también para poder crear la aplicación.

3.5.- Análisis Financiero.

El siguiente punto a analizar es el estudio de factibilidad económica, el cual incluye análisis de costos y beneficios asociados con cada alternativa del proyecto.

Se analizan los costos/beneficios, es decir, todos los costos y beneficios de adquirir y operar la aplicación a desarrollar.

También se considera el costo de llevar a cabo la investigación a lo largo del tiempo que requiera su finalización (2 meses). Para esto hemos desarrollado una tabla explicativa.

Software	Costo Anual
Windows 7 Home Basic - Service Pack 1	\$1000,00
Navegador Chrome - Ripple Add	\$300,00
MAMP - MAMP PRO	\$300,00
Adobe Creative Suit CS6	\$2000,00
	\$3600,00
<i>Tabla - Costo Software requerido</i>	

Hardware	Costo
Procesador Intel Core i7	\$500,00
4 GB RAM	\$100,00
Disco duro 1 TB	\$100,00
Sony Bravia LCD 42'	\$1000,00
Teclado Logitech K120	\$25,00
Mouse óptico 98529 Rev.s3	\$25,00
Regulador de voltaje THOR PCG 1200	\$50,00
	\$1800,00
<i>Tabla - Costo Hardware requerido</i>	

3.5.1.- Descripción de costos de inversión.

Implementación y Puesta en Marcha (2 meses)			
Recursos	Costo Inversión Inicial	Costo Mensual	Costo Total
Hardware	\$1800	---	\$1800
Software	\$3600	---	\$3600
Mobiliario	\$300	\$200	\$500
Recursos Humanos	\$200	\$200	\$400
Servicio Externo	\$100	\$80	\$180
<i>Tabla – Costos del Proyecto</i>			

Ilustradores es un proyecto que cuenta con el financiamiento para su desarrollo gracias a un préstamo bancario.

A continuación los detalles más específicos y detallados:

Detalle de valores y magnitud de los diversos gastos utilizados para la realización del prototipo del producto a comercializar.

Recursos	Costo Inversión Inicial	Costo Semanal	Costo Total
Hardware	\$1800	---	\$1800
Software	\$3600	---	\$3600
Mobiliario	\$300	\$50	\$350
Recursos Humanos	\$200	\$50	\$250
Servicio Externo	\$100	\$20	\$120
<i>Tabla - Recursos</i>			

3.5.2.- Descripción de ingresos y gastos.

	Recursos	Costo Anual	Costo Total
El	Licencias Software	\$3600	\$3600
	Licencia Dispositivo Móvil	\$90	\$90
	Registro IEPI	\$20	\$20
	Mantenimiento & Actualización de Datos	\$3600	\$3600
<i>Tabla - Gastos Pre-operativos</i>			

Dinero requerido para que la aplicación funcione legalmente.

	Gasto total	# Meses Necesarios Recuperación
Inversiones	\$8000	8 meses Aproximadamente \$1000 c/m
<i>Tabla - Amortización de diferidos</i>		

Hemos considerado un número aproximado de meses para que se recupere la inversión Anual Total.

Equipos de	Cantidad	Valor Unitario	Valor Total
Computo			

CPU	2	\$775	\$1550
Regulador de Voltaje	1	\$100	\$100
Mouse	2	\$25	\$50
Teclado	2	\$50	\$100
			\$1800

Herramientas Tecnológicas	Cantidad	Valor Unitario	Valor Total
Licencias Adobe cs6	4	\$900	\$3600
Muebles y Enseres			
Mueble Escritorio	2	\$350	\$700
Sillas de Escritorio	2	\$100	\$200
			\$900
<i>Tabla - Activos Fijos</i>			

La cantidad de herramientas, muebles y enseres, Equipos de Computo, etc., con sus respectivos valores unitarios.

3.5.3.- Financiamiento.

De acuerdo a que es un proyecto de tesis, el financiamiento será cubierto por los autores de la aplicación, es decir, no existirá financiamiento.

También para poner en marcha el plan de marketing, la aplicación tendrá eficazmente una comunicación vía internet, en la que no corre ningún gasto en internet.

Financiamiento	Valor Unitario
Marketing viral	\$ 0
Redes Sociales	
Buzz Marketing	\$ 0
<i>Tabla - Financiamiento Marketing</i>	

Préstamos Hechos	Cantidad en \$ del Préstamo	Cuotas Mensuales	Años Plazo	Aumento de Intereses	Total a Pagar
Banco de Guayaquil	\$4000	\$150	3	\$1400 extra en 3 años	\$5400
Banco Bolivariano	\$4000	\$115	4	\$1520 extra en 4 años	\$5520
<i>Tabla - Pago de Créditos</i>					

Para los créditos que hemos obtenido este plan de financiamiento

3.5.4- Estados Financieros Proyectoados.

Hemos planeado una proyección de venta de acuerdo al análisis de Amortización de Diferidos. El plan va de acuerdo a un esquema anual.

Ventas	# ventas al mes	Valor Unitario	Valor total de ventas el primer año
Aplicación "Ilustradores Ecuatorianos"	850 - 900	\$ 1	\$10200 - \$10800

El inventario de la aplicación Ilustradores Ecuatorianos, es indefinida ya que es una aplicación colgada en la Web y solo depende de que se pague el precio indicado para obtenerla.

Activos Fijos	Años de Depreciación	% Uso en Producción	% Uso en Ventas	% Uso en Administración
Equipos de Computo	3	100	100	80
Mueble Escritorio	5	100	100	70
Silla de Escritorio	3	100	100	70
Licencias	1	100	0	0

Tabla - Depreciación

La depreciación de los Equipos de Cómputo y de los muebles y enseres.

Gastos de Administración: En las áreas de administración y ventas trabajarán los dos programadores/diseñadores haciendo énfasis en la difusión.

Otros gastos: La aplicación tiene su presentación enteramente digital, no existe nada palpable que manufacturar.

3.5.5.- Flujo de fondos netos.

	Años		
	0	1	2
Flujo de Inversiones	- \$8000,00	- \$6780,00	- \$6780,00
Total de Ingresos		\$10200,00 - \$6780,00 = \$3420,00	\$10800,00 - \$6780,00 = \$4020,00
Impuesto a la renta		\$0,00	\$0,00
Flujo de caja operativo		\$3420,00	\$4020,00

Tabla – Flujo de fondos netos

Tasa Interna de Retorno (TIR)

Años	Datos	Descripción
0	-8.000	Costo Inicial del Negocio
1	3.420	Ingresos netos del primer año
2	4.020	Ingresos netos del segundo año
3	4.050	Ingresos netos del tercer año
4	4.075	Ingresos netos del cuarto año
5	4.090	Ingresos netos del quinto año
6	5.020	Ingresos netos del sexto año
TIR	43%	Tasa Interna de retorno después de 6 años

Tabla - TIR

Valor Neto Actual (VAN)

A los dos años se crea una tasa estimada de acuerdo al rendimiento de la competencia. Esta puede ser comprendida entre 8% y 10%. Para el cálculo usaremos el 10%.

Datos	Descripción
-------	-------------

10,00%	Tasa anual de descuento. Esto puede representar la tasa de inflación O la tasa de interés de una inversión de la competencia.
-8.000	Costo inicial de la inversión
4.020	Rendimiento del primer año
4.050	Rendimiento del segundo año
4.075	Rendimiento del tercer año
4.090	Rendimiento del cuarto año
5.020	Rendimiento del quinto año
7973,81	Valor Neto Actual de esta inversión (VAN)
<i>Tabla - VAN</i>	

- Inversión inicial \$8000,00
- Ventas primer año y segundo año 10200,00 - \$10800,00 (se le debe restar los préstamos del banco + el valor de las licencias anuales)
- \$1800,00 de deuda al banco el primer año y 1380 en el otro banco hacen un total de deuda de \$3180,00 en préstamos al banco.
- Impuesto a la renta se debe multiplicar el ingreso por un porcentaje y sumar un valor de acuerdo a la tabla de impuesto a la renta de abajo. (Como no nos excedemos de \$9210,00 en ingresos, no hay impuesto a la renta)
- Flujo de caja operativo, ingresos menos los impuestos, o sea tenemos el ingreso neto.

Activos	Costo Inversión Inicial	Costo Mensual	Costo Total Inversión
Hardware	\$1800,00	\$0,00	\$1800,00
Software	\$3600,00	\$0,00	\$3600,00
Mobiliario	\$900,00	\$150,00	\$2700,00
<i>Tabla – Costo Activos</i>			

Mobiliario: \$150,00 al mes por 12 meses = \$1800,00

\$1800,00 + \$900,00 (inversión inicial) = \$2700,00

ACTIVOS	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dec
Ventas Netas	\$1000	\$1000	\$100 0	\$100 0	\$100 0	\$1000	\$100 0	\$100 0	\$1000	\$100 0	\$100 0	\$100 0
(-) Costo de Prod.	\$0,00	\$0,00	\$0,0 0	\$0,0 0	\$0,0 0	\$0,00	\$0,0 0	\$0,0 0	\$0,00	\$0,0 0	\$0,0 0	\$0,0 0
UTILIDAD BRUTA	\$1000	\$1000	\$100 0	\$100 0	\$100 0	\$1000	\$100 0	\$100 0	\$1000	\$100 0	\$100 0	\$100 0
(-) Gastos Operativos y Adminis.	\$0,00	\$0,00	\$0,0 0	\$0,0 0	\$0,0 0	\$0,00	\$0,0 0	\$0,0 0	\$0,00	\$0,0 0	\$0,0 0	\$0,0 0
(-) Depreciación (10% Costo de Prod.)	\$100	\$100	\$100	\$100	\$100	\$100	\$100	\$100	\$100	\$100	\$100	\$100
UTILIDAD OPERATIVA	\$900	\$900	\$900	\$900	\$900	\$900	\$900	\$900	\$900	\$900	\$900	\$900
(-) Impuestos	\$0,00	\$0,00	\$0,0 0	\$0,0 0	\$0,0 0	\$0,00	\$0,0 0	\$0,0 0	\$0,00	\$0,0 0	\$0,0 0	\$0,0 0
UTILIDAD NETA	\$900	\$900	\$900	\$900	\$900	\$900	\$900	\$900	\$900	\$900	\$900	\$900

Tabla de utilidad bruta, utilidad operativa y utilidad neta

3.6.- Análisis de riesgos.

Existen varios riesgos en el proceso de creación y desarrollo de la aplicación "ECUAILUSTRADORES".

En cuanto a los sistemas de cómputo existen riesgos como:

- **Repentinos Cortes Eléctricos:** Si el regulador de voltaje llega a tener una falla, los equipos podrían llegar a fundirse por algún repentino cambio en el voltaje debido a un corte y reinicio eléctrico. Un ambiente de trabajo sin ventilación no es bueno para el desempeño laboral.
- **Mal funcionamiento de cualquier equipo definido en Activos Fijos – Equipos de Computo:** Un daño en algún componente del sistema de hardware podría traer retrasos en plazos de entrega del trabajo.

- Mal estado de escritorios y/o sillas de escritorio: Una mala compra de muebles y enseres podría ocasionar una desarmonización del ritmo de trabajo.
- Mal funcionamiento del sistema de ventilación: Un entorno mal ventilado no solo perjudica el ritmo laboral sino que perjudica los equipos al no poder estabilizar sus temperaturas debido al uso continuo de los mismos.
- Fallos en las aprobaciones de los créditos: Una desaprobación de créditos bancarios para la realización de la aplicación sería, tal vez, el problema más grande que podríamos enfrentar, ya que sin el dinero no tendríamos respaldo para obtener los equipos, infraestructura, muebles y enseres, etc., necesarios para llevar a cabo el proyecto “Ilustradores Ecuatorianos”.

3.7.- Análisis social.

Ilustradores Ecuatorianos posee el respaldo de varios ilustradores conocidos que ya están conscientes del objetivo del proyecto.

Para un eficaz análisis social hemos desarrollado el Balance Social que muestra los beneficios y costos sociales que se generan:

Empleo: Existe por medio de Ilustradores Ecuatorianos, la posibilidad de que personas con dotes de ilustración se creen un negocio entrando a la aplicación, ya que es una inversión inicial pero que tendrá los frutos por los contactos que genere el tráfico en la aplicación.

Condiciones de Trabajo: Las condiciones de trabajo son favorables para un adecuado desarrollo del proyecto, ya que contamos con infraestructura amigable, equipos funcionales, plazos posibles y motivación. Los programadores/diseñadores y redactores/asesores externos, podrán adecuarse útilmente a los planes establecidos.

Medio Ambiente: La creación de una aplicación móvil no conlleva a ninguna clase de contaminación ambiental.

Ilustradores Ecuatorianos no posee puntos negativos en el Análisis Social, ya que para su creación se efectúa el cumplimiento de la responsabilidad con la sociedad, durante el periodo de tiempo establecido de 2 meses.

Entrevista a Anel Rizzo, 23 años – Ilustradora Guayaquileña

¿Qué piensas de una aplicación que permita ver tus ilustraciones en tu celular y navegar por ellas como si fuesen páginas de un libro?

Pues me encantaría, como ilustradora y diseñadora me gusta alimentarme visualmente, pero no siempre estoy detrás de un computador, así que tener la facilidad de ver mis ilustraciones y de otros por el celular me parece genial.

¿Compraría una aplicación así?

Por supuesto, hoy en día el celular es tan imprescindible que hasta en los ratos de ocio es necesario, una aplicación de estas cumpliría una de mis necesidades, creo que ya estoy asegurando una adicción..

¿Te parece que los ilustradores ecuatorianos reciben suficiente crédito por su autoría?

No, porque la mayoría de las personas nos ven como “los que hacemos dibujitos bonitos”, y no consideran el proceso creativo que consta a la ilustración. Definitivamente empieza por nosotros valorando nuestro trabajo, claro que todos deseamos que el mejor crédito sea el económico, que nos paguen bien por hacer algo que nos gusta. Y a su vez se nos reconozca el talento, de la misma forma en que en otros países lo hacen.

¿Crees que la ilustración ecuatoriana está siendo reconocida realmente a nivel nacional? o crees que todavía hay un largo camino que recorrer en el asunto?

Creo ya estamos construyendo el camino y si falta mucho. Últimamente se están abriendo muchos concursos de ilustración en editoriales, eso es algo que

Aplicación Móvil, Ilustradores Ecuatorianos. Gary Vargas, Andrés Rodríguez

no se veía antes aquí en el país. También se están formando organizaciones con el fin de reconocernos y apreciar nuestro trabajo, por ejemplo Red de Ilustradores Ecuatorianos viene agrupando ilustradores desde el 2002. Tenemos mucho talento ecuatoriano que debe ser conocerse y explotarse.

Capítulo 4.

Conclusiones Finales y

Recomendaciones

4.1.- Conclusiones Finales

El Nivel óptimo en identificación de patrones genéricos en la presentación de una aplicación de índole artística, no es sencillo de alcanzar, ya que hay demasiada variación en el mundo artístico, de manera que un portal estilizado y especializado en el tema es casi imposible de lograr.

El problema actual es la falta de conocimiento por parte de las personas acerca de que una ilustración es de determinado ilustrador y no se fomenta la cultura, entonces las ilustraciones ecuatorianas no tienen el reconocimiento a nivel nacional que deberían de tener. El proyecto Ecuailustradores nos hizo caer en cuenta de que el arte nacional tiene un largo camino que desarrollar y proyectos como este de verdad crean una diferencia.

Ecuailustradores ganará popularidad entre los aplicativos de índole artística rápidamente, lo que nos demuestra que un diseño sobrio que resalta el color y la forma de las ilustraciones, fue una excelente opción para la presentación del aplicativo.

Se elaboró todas las investigaciones respectivas para saber las fortalezas y debilidades que poseía este tema actual de gran interés artístico y educacional. Mediante encuestas conocimos lo que las personas naturales pensaban al respecto con una aplicación de este tema y nos sirvió para conocer a nuestro usuario potencial, nuestro cliente, que le agradó del proyecto y que se podía aumentar o reducir.

La aplicación con su temática tomó camino principalmente gracias al aporte de las entrevistas que se lograron hacer a ilustradores reconocidos en el medio local.

Para poner en ejecución este proyecto y hacerlo realidad se utilizaron algunos frameworks, como por ejemplo: JQuery Mobile, Phonegap, html5.

Se utilizaron principalmente estos tres frameworks porque se pueden juntar entre ellos y formar un aplicativo dinámico y no pesado para el desarrollo en un dispositivo móvil.

Jquery mobile se escogió porque utiliza el lenguaje de css o divs, y nos pareció interesante crear la galería donde se muestra la ilustración de esa manera, ya que jquery mobile tiene estilos o plantillas que facilitan el proceso de creación de la aplicación.

Gracias a Phonegap se puede pasar la aplicación html a una aplicación para el celular, es decir, phonegap nos permitió generar la modificación de que que pase de una web site a una aplicación nuestro tema, además que muestra la facilidad que mediante código QR poder descargar nuestra aplicación alojada en una nube que phonegap posee en sus servidores.

HTML5 es la combinación de todos estos frameworks para poder hacer páginas dinámicas con el estilo que uno desee y que soporte un sistema operativo para teléfonos inteligentes.

El modelo de negocios se escogió por la funcionabilidad de la aplicación, porque contiene un conjunto de elementos como: enlace a redes sociales, subir la ilustración desde la galería, comentarios, estrellas, noticias, categorías; entonces el usuario potencial (ilustrador) le va a atraer esto, más que observa que los usuarios registrados (ilustradores) son ilustradores reconocidos, entonces este usuario potencial se interesará formar parte de esta aplicación por ende se registrará y pagará el costo para formar parte de esta red y tener todas las opciones y estar junto a grandes ilustradores, además que la aplicación circula gratuitamente para que clientes interesados en ilustradores vean el portafolio para futuros proyectos.

El plan de negocios es viable, dejando a Ecuailustradores como una aplicación rentable gracias a la investigación respectivamente detallada.

4.2.- Recomendaciones

El tema artístico es un tópico delicado que debe ser estudiado con mucho énfasis. En el desarrollo de Ecuailustradores nos dimos cuenta de que en realidad el trabajo de investigación debía ser más extenso y bien detallado.

Cuando el tema conlleva un común que es el arte y por ende tiene personas afines al tema, es fácil crear el concepto de la aplicación, esto quiere decir, que es muy beneficioso tener un tema artístico de tesis, porque personas en común quieren que se haga realidad y sea el método de difusión que tanto esperaban.

Escuchar y entrevistar a personas conocedores y profesionales del tema, genera confianza en el tema seleccionado y fuerza para que sea un proyecto robusto, profesional y respaldado.

Existen tantos temas y problemáticas que dan inicio a un proyecto o tema de investigación, pero es más factible que sea tomado en cuenta cuando los proyectos deben tener base en una tecnología que está de moda en la actualidad.

Tratar de complacer el gusto de todos es una tarea muy difícil por no decir imposible de realizar. Se debe mantener la sobriedad en la presentación del proyecto a fin de obtener retroalimentación positiva, bajo el concepto del minimalismo, que es un concepto floreciente en el mundo artístico.

El precio de los aplicativos es bajo. Recomendamos incursionar en el costo de los precios de los aplicativos, en especial si el aplicativo es una idea original. No siempre los precios deberían regirse al sistema de “App Store” o “google play” que son las tiendas de IOS y Android respectivamente.

5.- Bibliografía.

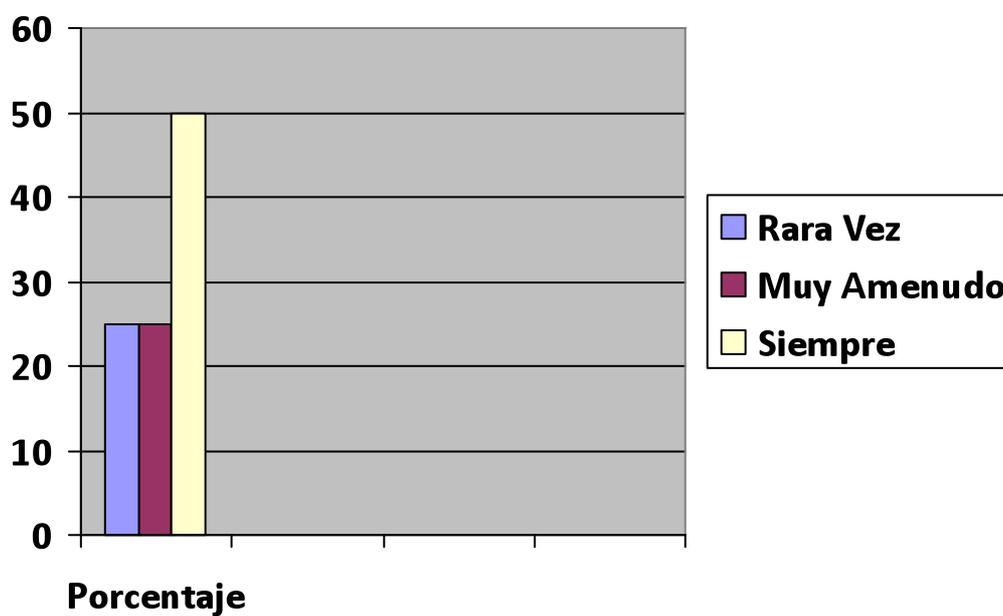
- Bodgan. (s.f.). *top design*. Obtenido de topdesign: www.topdesignmag.com
- Caliente, G. (agosto de 2011). *Guayaquil Caliente*. Obtenido de Guayaquil Caliente:
http://www.guayaquilcaliente.com/guayaquil/tecnologia/telefonos_celulares/iphone_vs_blackberry/
- Computerarts. (s.f.). *Photoshopnews*. Obtenido de Photoshopnews: photoshopnews.com
- Csete, J. (2004). Mobile devices in and out of the classroom. *World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications (EDMEDIA)*. Lugano, Switzerland.
- Deubel, P. (1999). Mobile devices facing Challenges and Opportunities for learning. *The Journal*.
- H Iacohee, W. N. (2003). A social History of the Mobile Telephone with a View of its future. *BT Technology Journal, Volume 21 Issue 3*, 203 - 211.
- Libre, T. (16 de enero de 2012). *el universo*. Obtenido de el universo: <http://www.eluniverso.com/2012/01/16/1/1378/ideas-sacarle-provecho-iphone-II.html>
- Post, W. (25 de octubre de 2010). *noticias internet*. Recuperado el julio de 2012, de noticias internet: <http://noticias-internet.euroresidentes.com/2010/10/usuarios-de-internet-estadisticas.html>
- REUTERS FRANKFURT, A. (1 de agosto de 2011). *el universo*. Obtenido de el universo: <http://www.eluniverso.com/2011/08/01/1/1431/android-conquista-casi-50-mercado-telefonos-inteligentes.html>
- Sibylle Vogel, J.-F. S. (2011). Ilustración y libro infantil en el mundo de la cultura digital. *Salón del Libro Infantil y Juvenil de Burgos*. España.
- Stansbury, M. (11 de mayo de 2009). *e school news*. Obtenido de e school news: <http://www.eschoolnews.com>
- Turtiainen, V. O. (2004). Mobile Communication as a Social Stage. En V. O. Turtiainen, *Mobile Communication as a Social Stage* (págs. 319-339). Finland: New Media & Society.

6.- Anexos.

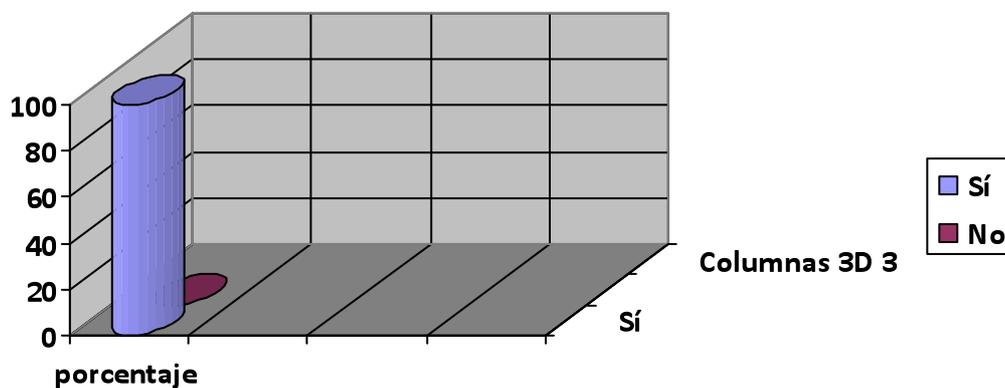
Encuesta.

Encuesta realizada a 40 personas en internet, enlace siguiente: <http://www.e-encuesta.com/answer.do?testid=7KkRnJUif3s%3D>

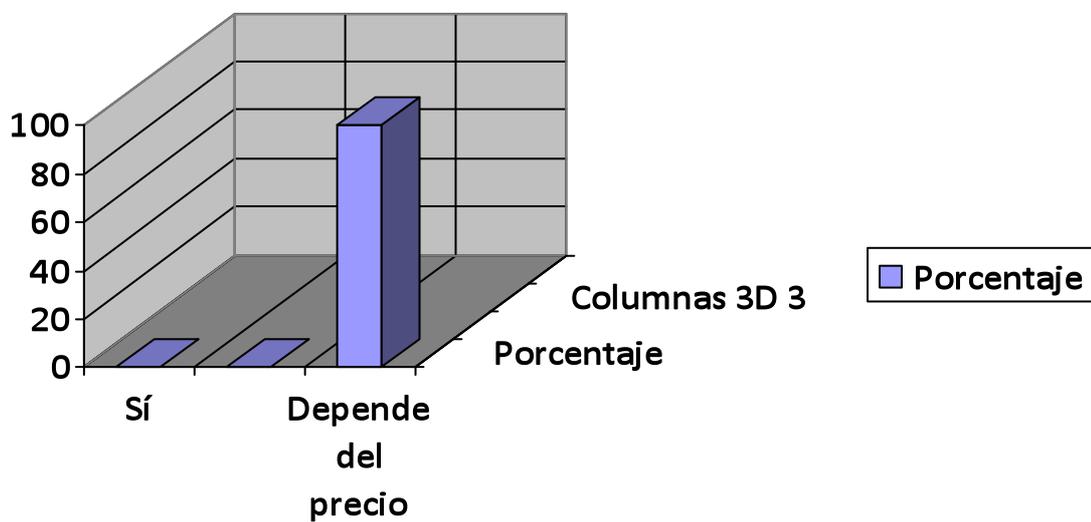
1.- ¿Con qué frecuencia hace uso de las aplicaciones en su smartphone?



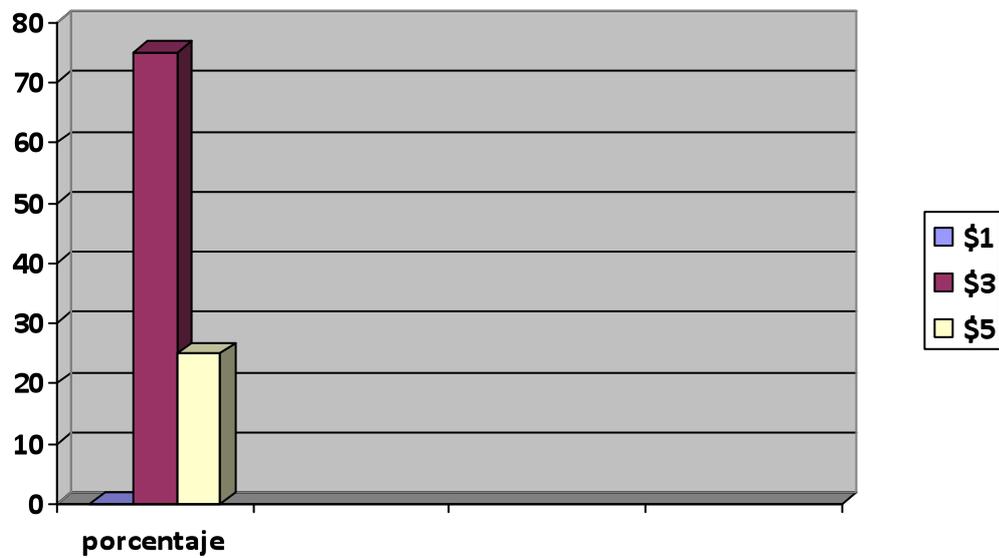
2.- ¿Cree que una aplicación que le permita ver ilustraciones en su smartphone, navegando en ellas como si fuesen páginas de un libro, sería interesante?



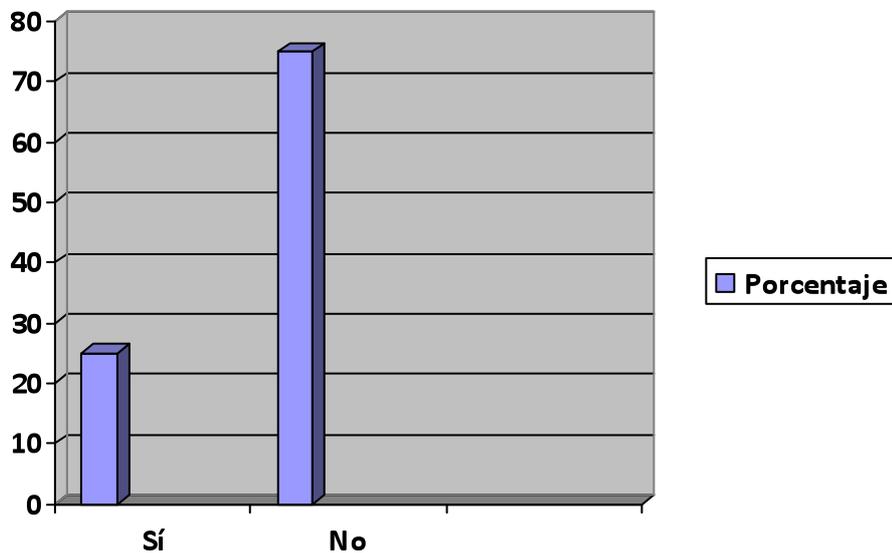
3.- ¿Compraría dicha aplicación?



4.- ¿Cuánto estaría dispuesto a pagar por dicha aplicación?



5.- ¿Le parece que los ilustradores ecuatorianos reciben suficiente crédito por su autoría?



6.- ¿Cree usted que la ilustración ecuatoriana está siendo reconocida realmente a nivel nacional?

