

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO**  
**COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS**

**Mapa Virtual USFQ 3D:  
Community Aplicación Nativa**

**Francisco Andrés Gallegos Riera.**

**Néstor Jaramillo, Director del trabajo**

**Trabajo de titulación presentado como requisito  
para la obtención del título de Licenciado en Comunicación Publicitaria**

**Quito, mayo de 2012**

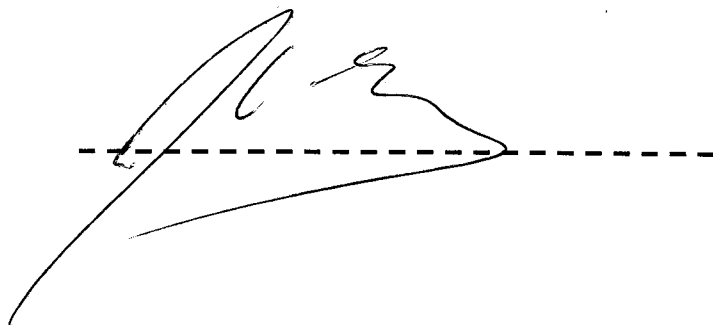
**Universidad San Francisco de Quito  
Colegio de Comunicación y Artes  
Contemporáneas**

**HOJA DE APROBACION DE  
PROYECTO DE TITULACIÓN**

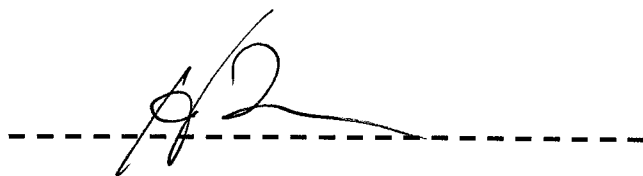
**Mapa Virtual USFQ 3D:  
Community Aplicación Nativa**

**Francisco  
Gallegos**

Francisco Gallegos,  
Comunicación Publicitaria  
Néstor Jaramillo Dr.

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'FG', is written over a horizontal dashed line.

Hugo Burgos, Ph.D.  
Decano del Colegio de  
Comunicación y Artes  
Contemporáneas

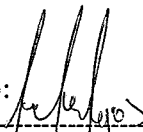
A handwritten signature in black ink, appearing to be 'HB', is written over a horizontal dashed line.

Quito, 29 Enero 2013

© DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído la Política de Propiedad Intelectual de la Universidad San Francisco de Quito y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo de investigación quedan sujetos a lo dispuesto en la Política.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma:   
-----  
Nombre: Francisco Gallegos  
C.I.: 1717268617

Fecha: 24 Enero 2013



COMMUNITY

## **Introducción**

Misión

Visión

## **Uso del teléfono celular**

## **Comparación**

Computadoras

Smartphones

## **Compra de aplicaciones**

Appstore, AppWorld, Googleplay

## **Justificación:**

Graficas

Uso redes sociales

Tecnología 3D

Generador de APP nativas móviles

## **Creación del Nombre de la Empresa:**

Tendencia

Confiabilidad

Creatividad

## **Nombre**

Tipografía

Isotipo

Logo

## **Idea Creativa**

Insight

## **Interface**

Prototipo 1

Prototipo 2

Prototipo 3

Prototipo 4

Prototipo 5

Prototipo 6

## **Conclusión**

## **Bibliografía**

## **Introducción**

El proyecto está enfocado para que los estudiantes nuevos y antiguos, como también para las personas externas a la universidad, se encuentren informados. Es un software de georeferenciación (mapa interactivo), que remite e informa acerca de los eventos a realizarse en el campus tales como: conferencias, concursos y a su vez es un localizador de aulas de clases, oficinas y edificios. Siendo una de las fortalezas la información este proyecto busca la integración de esta gran comunidad universitaria. Idea que integra los avances tecnológicos, como es el uso del celular **APP software**.

## **Misión**

Ser la primera empresa tecnológica que permita la georeferenciación de diferentes sectores (universidades, centro comerciales, hospitales, museos).

## **Visión**

Tener el mejor sistema actualizado georeferencial y de fácil acceso del Ecuador.

1:30



# Uso del Teléfono Celular

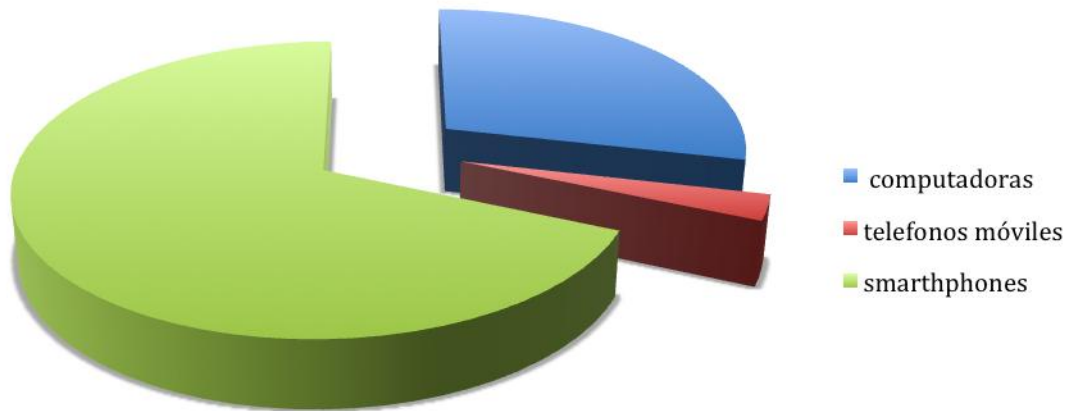


FRANCISCO  
GALLEGOS  
USFQ





## USO del telefono celular



“Según el Ministerio de Telecomunicaciones, en el año 2006, en Ecuador se registraron 8.4 millones de líneas de celular. El año pasado, este dato subió a 14.6 millones de líneas que comparadas con el número de habitantes del Ecuador (14.3 millones), se advierte que hay más líneas telefónicas que habitantes.

Y es que el teléfono celular es el dispositivo tecnológico más importante al que se tiene acceso, no sólo en Ecuador, sino es una tendencia a nivel mundial. Por su portabilidad y con la llegada de los smartphones, el usuario puede hacer múltiples actividades desde su teléfono donde quiera que esté.

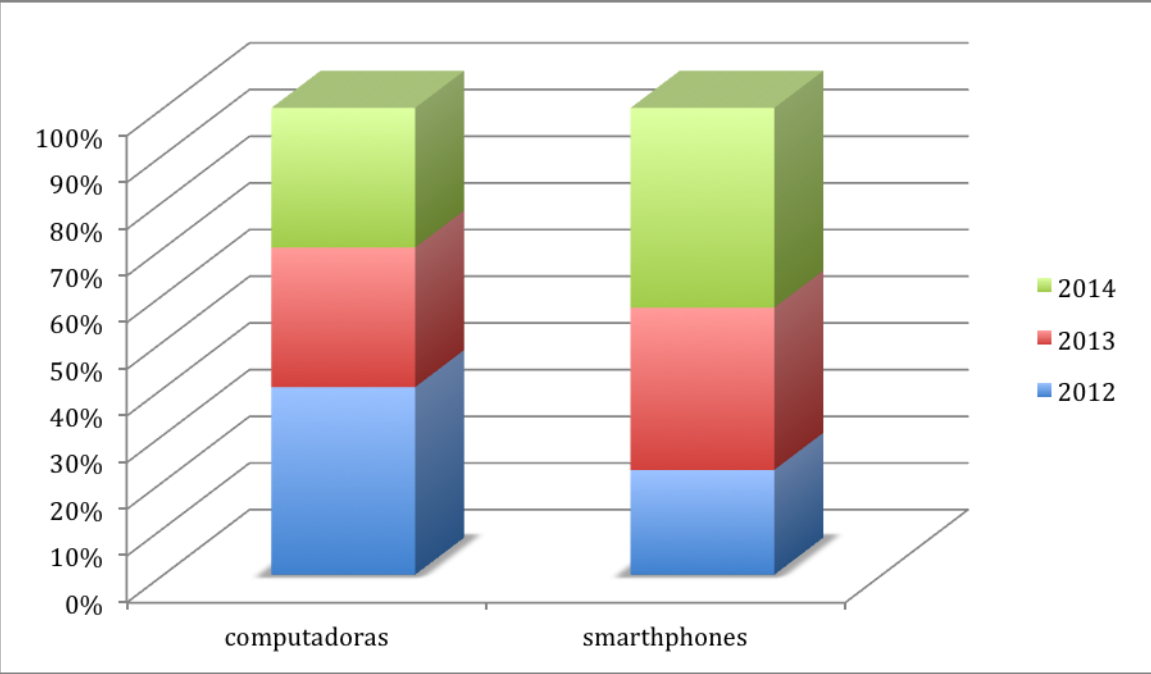


Y es que las horas de espera en aeropuertos, consultorios médicos, filas o mientras se va de pasajero, son los momentos donde las personas tienden a usar su teléfono para contestar mails, hacer consultas, leer noticias, hacer transacciones bancarias o consultar información.

Es más común entre los jóvenes, usar su celular para chatear o interactuar en redes sociales, mientras que para los profesionales, es más común para contestar mails o consultar algo específico.

Un dato interesante es que la tendencia a usar smartphones está en aumento, incluso en algunos países sudamericanos como Chile, lo están utilizando con fines educativos donde los alumnos descargan programas y resuelven ejercicios a través de estos dispositivos. Y es que a través del celular podemos tener aplicaciones de texto, audio, video, interten, bluetooth, wifi, redes sociales, etc. También permite evaluación y medición de respuestas, evaluaciones académicas a distancia, investigaciones y resultados en forma inmediata y la posibilidad de estudiar, realizar investigaciones, escuchar charlas, ver videos y clases en el dispositivo móvil entre otras ventajas.

Se pronostica que en los próximos 5 años, la demanda de computadores bajará, mientras que los teléfonos celulares inteligentes irá en aumento”



1:30

SFC COLISEO

LUG LAGUNA

EDIF GALILEO

SALIDA A CASA BLANCA

BYBING

CORREDOR

PRINCIPAL

# Compra de Aplicaciones



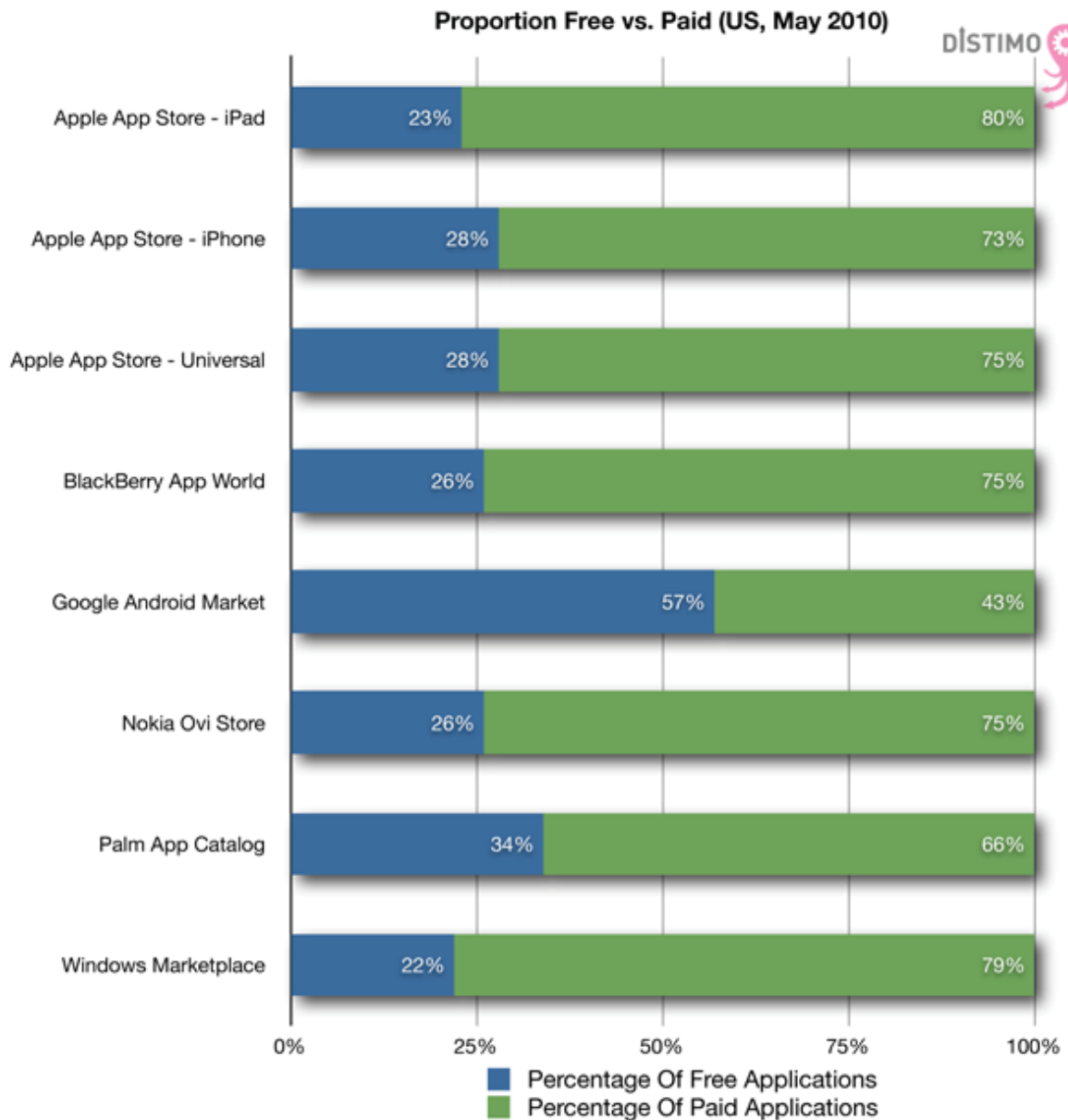
FRANCISCO GALLEGOS USFQ



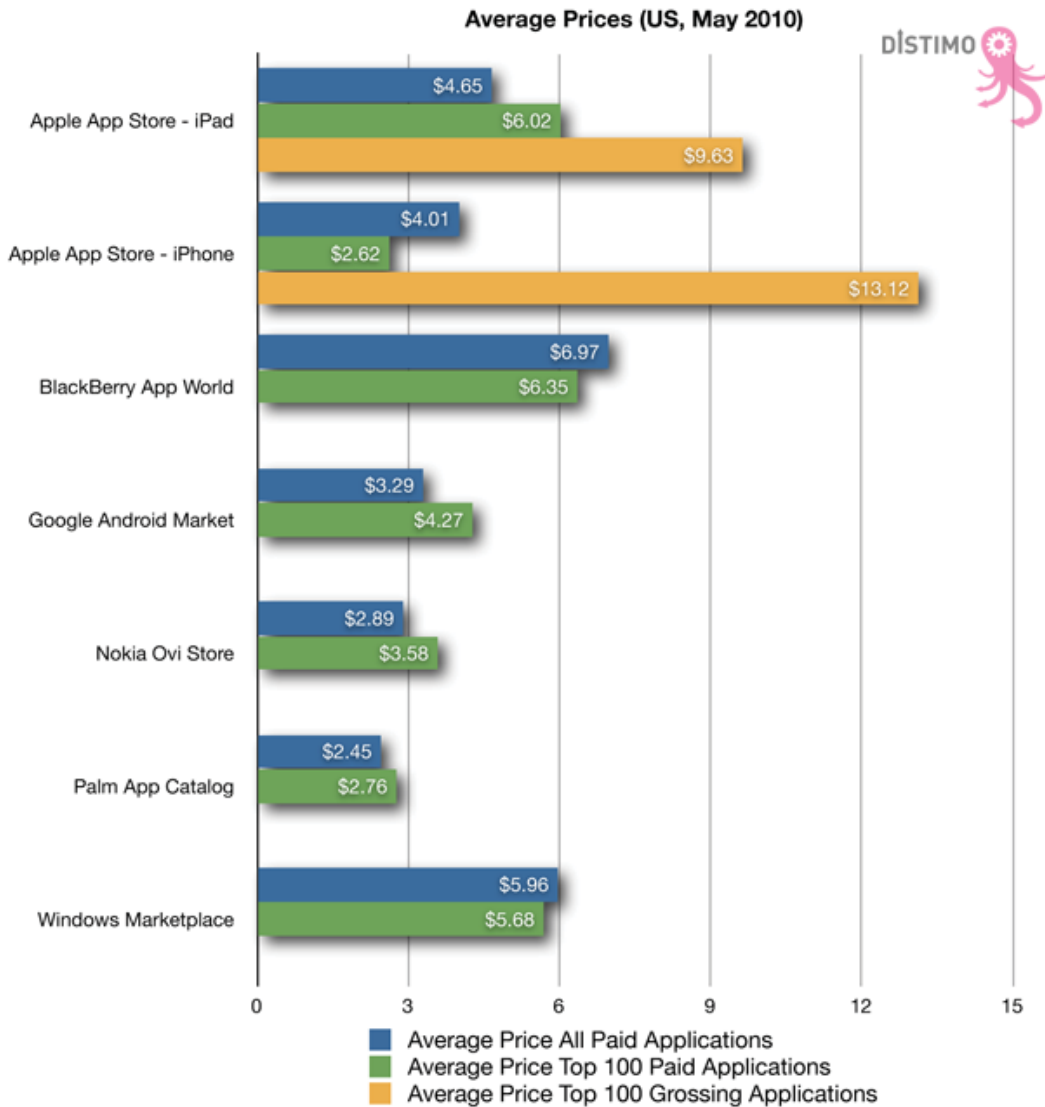


## Compra de aplicaciones en Appstore, AppWorld, Googleplay

La gente de Distimo se dedica a proveer estadísticas sobre las tiendas de aplicaciones y en su nuevo reporte de junio 2010 hacen foco en los precios de las distintas aplicaciones para celulares en las plataformas móviles más importantes.



Con esta investigación se pudo ver claramente que Apple app store, es la pionera en su mercado pues siguiendo su estrategia como inicio la aplicación de USFQ será gratuita y luego tendrá costo de 0,99cts por update.



En el cuadro de arriba van a notar la gran diferencia entre Android Market y el resto de las tiendas de aplicaciones ya que para los que estén buscando una aplicación Android allí van a tener 57% de apps gratuitas. Un porcentaje realmente muy superior al que presentan el resto de las tiendas: 28% de

aplicaciones gratis en App Store, 26% en Ovi Store y también 26% en BlackBerry App World.

Es un dato muy interesante que demuestra como los desarrolladores aceptan toda la visión de abierto y gratuito que intenta promover Google con Android frente a otras plataformas donde los developers tratan de vender sus productos más que nada.

Hay que tener en cuenta que si bien Android Market está disponible en 46 países, los usuarios de sólo 13 países pueden descargar aplicaciones pagas mientras desarrolladores de sólo 9 países pueden distribuirlas a la tienda de aplicaciones.

Por otro lado, el estudio encontró que la mitad de las aplicaciones móviles están valuadas en 2 dólares o menos en Android Market, Apple App Store, Nokia Ovi Store y Palm App Catalog mientras que no sucede lo mismo en BlackBerry App World (que no permite aplicaciones pagas de menos de 2.99 dólares) y Windows Marketplace for Mobile.

Pues observamos que poseemos una tendencia al uso de los smarthphone, ya sea por avances tecnológicos, beneficios que brindan los nuevos software, movilidad, tamaño y espacio RAM.

---

*Un estudio revela que el 80 por ciento de los jóvenes latinoamericanos están conectado en una red social*

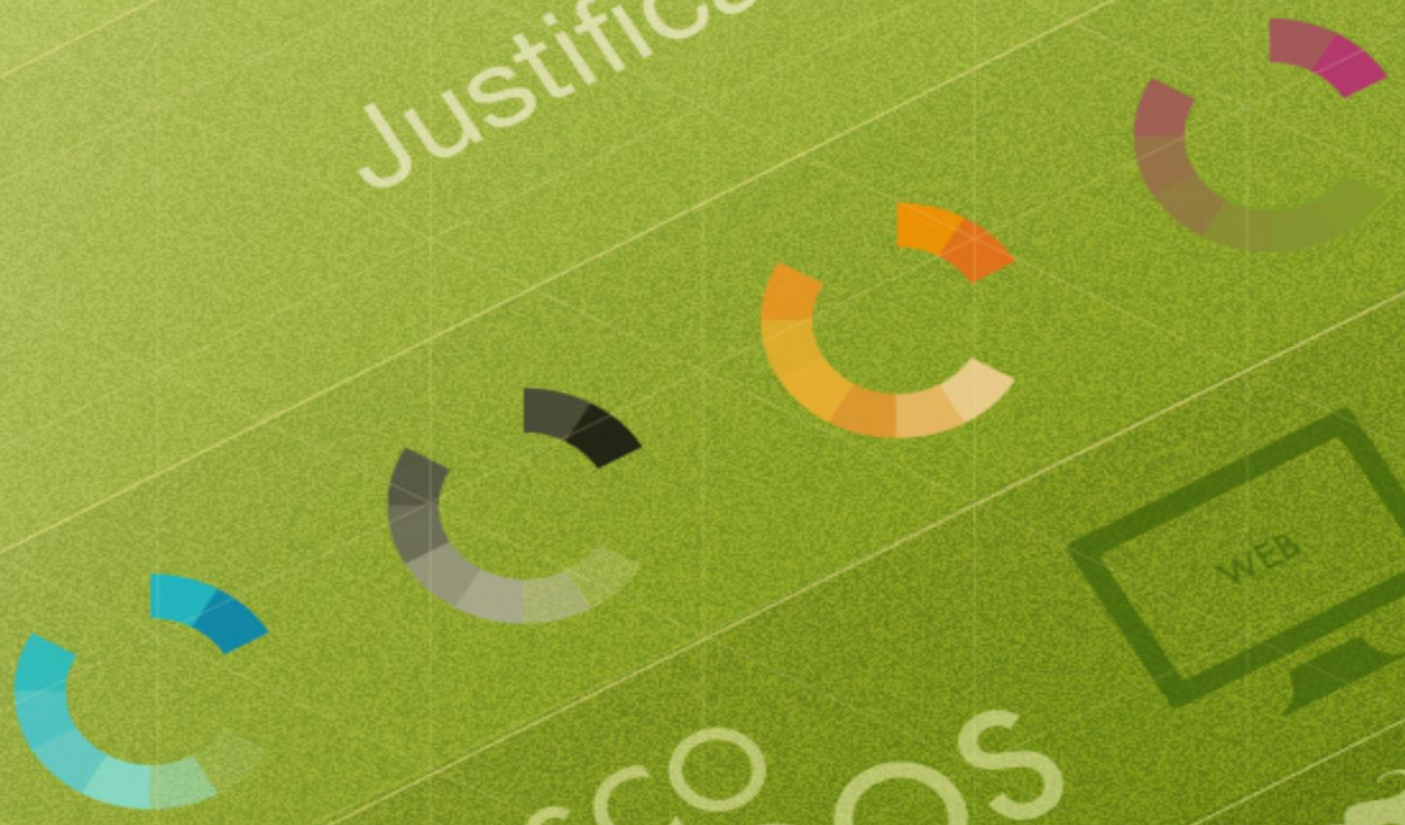
---



# 1:30



## Justificación



FRANCISCO  
GALLEGOS  
USFQ





### **Justificación:**

Es por esta razón que se genera esta idea creativa que abarca todas las tendencias :

- **Graficas**
- **Uso redes sociales**
- **Tecnología 3D**
- **Generador de APP nativas móviles**

### **Creación del Nombre de la Empresa:**

Para generar el nombre de la empresa esta tuvo que pasar por varias investigaciones de mercado:

- **Tendencia**
- **Confiabilidad**
- **Creatividad**

**Tendencia:** Mercado objetivo universitario, lenguaje avanzado en el campo de comunicación, integración de hiperrealidad en sus estilos de vida, surrealismo en su forma de vestir y hablar.

**Confiabilidad:** Mercado enfocado en la tecnología, conocedores de cambios tecnológicos, y uso obsesivo de estas .

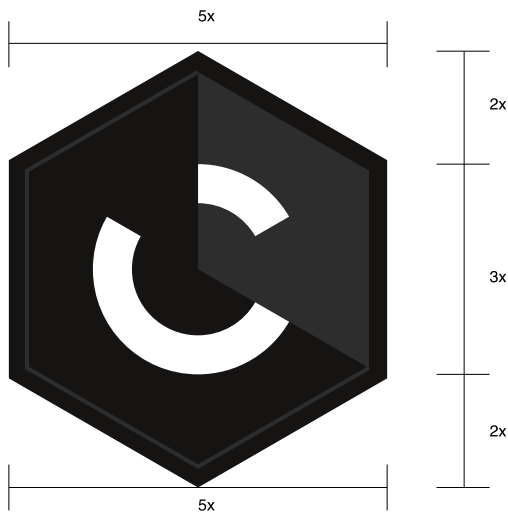
**Creatividad:** En un mundo cubista generamos diamantes para llamar la atención. El nombre va acorde al lenguaje postmodernista usado por nuestro grupo objetivo.

**Nombre:** COMMUNITY

**Tipografía:** Helvetica

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890  
*Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890*  
*Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890*  
*Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890*  
**Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890**  
**Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890**

**Isotipo:**



## **IDEA CREATIVA**

Generar un buscador de aulas y oficinas que ayude al estudiante de la "Universidad San Francisco de Quito" encontrar dichas localidades con mayor facilidad. Además se pretende integrar redes sociales como Facebook y Twitter

para brindar al estudiantes toda la información que la Universidad realiza ya sean eventos, participaciones, concursos, conferencias.

## **INSIGHT**

“Tengo toda la tecnología del mundo y aun así sigo sin encontrar: aulas de clases, profesores, edificios de mi universidad”.

## **DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO**

El proyecto consiste en una Aplicación Web compatible con dispositivos móviles de tercera generación, proyecto que comprende el desarrollo y ejecución de los siguientes aspectos:

- a. Análisis, Diseño, Desarrollo e Implantación del software de una aplicación que facilitará realizar búsquedas en una base de datos, de tal manera que permitirá ubicar entre otros elementos: aulas, oficinas, edificios de la Universidad San Francisco de Quito.
- b. La respuesta de la búsqueda serán en imágenes y textos descriptivos que muestren su ubicación.
- c. Análisis, Diseño, Desarrollo e Implementación de software que permitirá desplegar notificaciones desde redes sociales.

- d. Análisis, Diseño, Desarrollo e Implementación del software del gestor Administrativo del Sistema, en el cual se alimentará la base de datos y las imágenes de los mapas.
- e. En el caso de realizarse en aplicación en **2D**, todas las tecnologías a utilizarse serán originarias de los navegadores: HTML5, CSS, JavaScript. El manejo de la base de datos, se almacenarían básicamente, las coordenadas en X, Y, Alto y Ancho; además la herramienta administrativa del sitio tendrá la capacidad de actualizar estos datos, como parte del sistema.
- f. Si se decide por la aplicación en **3D**, a más de las tecnologías mencionadas en el literal e, se usará Java lo que permitirá generar la interfaz en 3D, demandando más recursos en los dispositivos. Adicionalmente se llevará el modelado a Blender lo que dará lugar a una disminución de polígonos que aseguren mayor fluidez en la animación final. Lo que conlleva a ejecutar – realizar un UV Mapping sobre el modelado y generar objetos que se reutilizarán en Java para generar las animaciones finales. La Base de Datos, almacenará ocho coordenadas X, Y y Z, en forma de cubo que contendrá la estructura correspondiente, este proceso no será entregado como una herramienta administrativa, sino que se entregará directamente en el código.

1:30

SFC COLISEO

LUG LAGUNA

Edif GALILEO

SALIDA A CASA BLANCA

ENTRADA

CORREDOR

PRINCIPAL

Interface



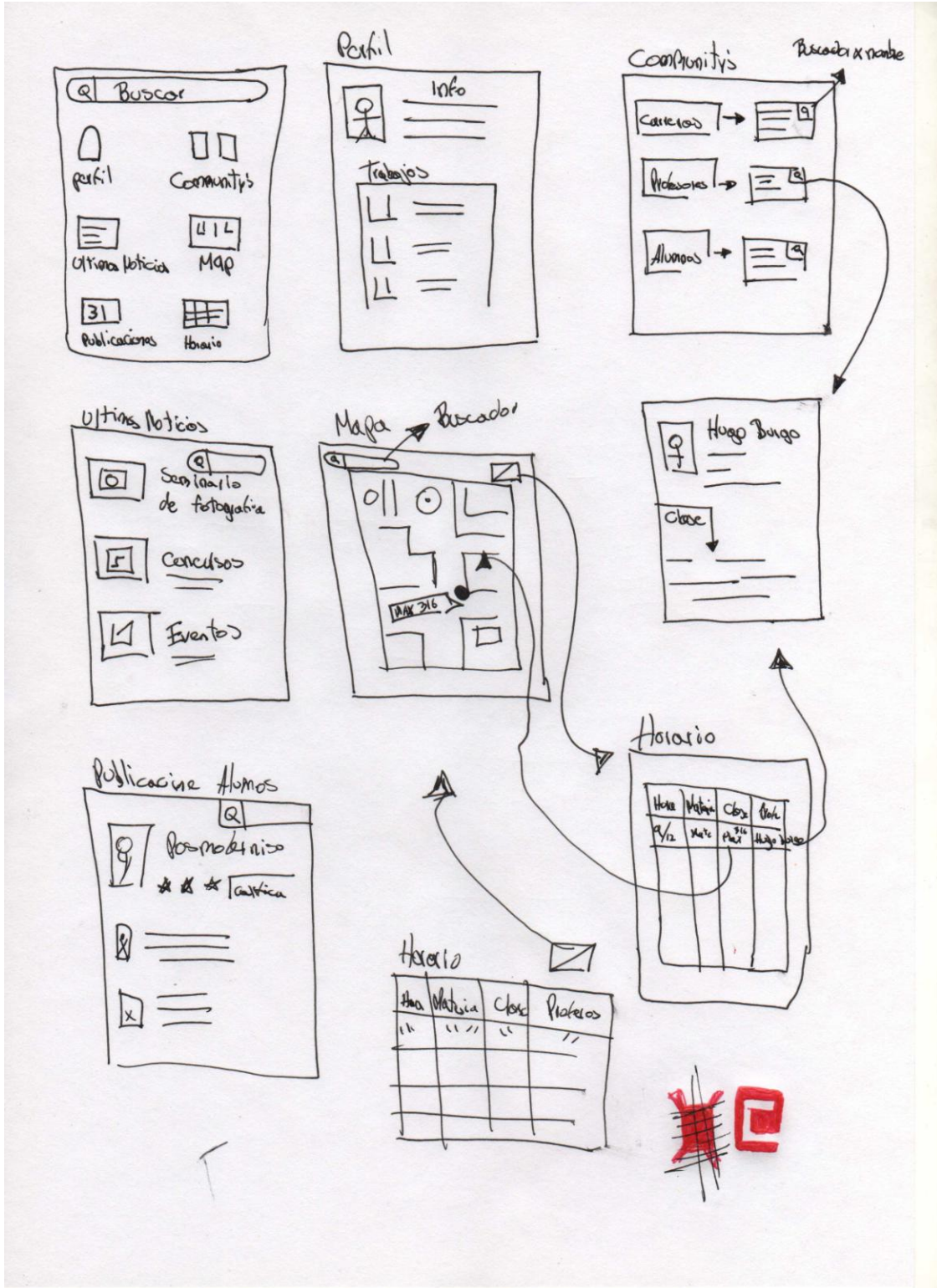
FRANCISCO GALLEGOS USFQ





# Interface:

Se generó varios prototipos, basándose en un sketch.



## 1 prototipo: Interface desktop



Ágil, de fácil entendiendo, buscador inmediato.

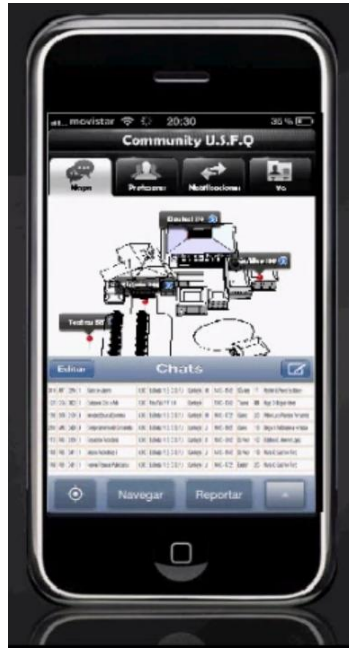
## 2 Prototipo: Interface web browser



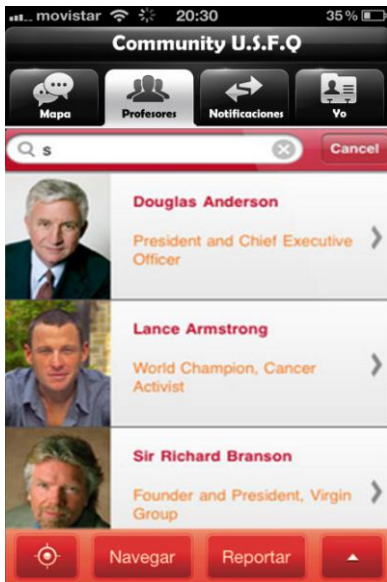
Idea 3D cubo 4 secciones de información universidad, búsqueda, información personal, mapa.



### 3 prototipo: Interface App nativa iphone 3gs



### 5 prototipo: Interface App nativa iphone 4



## 6 Interface App nativa Iphone 4s/Android



- Mezcla identidad de la marca y Universidad.
- Libertad de escoger colores
- inclinación 36 grados.
- Connotación: 360 modernidad, tecnología, información
- Personalización de la interface, estados de animo, gusto, personalidad. (5 colores).
- integración web banner.
- Opción nombre del usuario.



1:30

SFC COLISEO

LUG LAGUNA

LUG GALILEO

SALIDA A CASA BLANCA

CORREDOR

PRINCIPAL

Conclusión



FRANCISCO GALLEGOS USFQ



En estos cuatro años en la USFQ he adquirido, liderazgo, pasión, compromiso todo lo cual me ha hecho creer en mí mismo, todo esto gracias a los cursos, seminarios en los cuales he participado y a la práctica estudiantil que he experimentado en mi vida universitaria, lo que me ha permitido desarrollar un proyecto emprendedor que es el resultado de mi entrega y aprendizaje

Proyecto que busca la integración de la comunidad universitaria para generar una herramienta tecnológica que permia al estudiante y a los visitantes localizar de manera ágil la ubicación de aulas, eventos, clases y actividades que se realicen en el campus universitario.

La aplicación busca la constante actualización de información útil para los estudiantes, profesores y visitantes, que sea de fácil acceso y manejo.

La actualidad permite brindar soluciones tecnológicas prácticas e inteligentes que optimicen el tiempo del usuario.

Bibliografía:

*Leer completo en: [Aplicaciones gratis en tiendas de aplicaciones](http://www.celularis.com/software/apps-gratis-tiendas-de-aplicaciones.php#ixzz16hqkmkWv)*

<http://www.celularis.com/software/apps-gratis-tiendas-de-aplicaciones.php#ixzz16hqkmkWv>

<http://ecuador.acambiode.com/empresas?find=tecnologicas>

<http://www.eltiempo.com.ec/noticias-cuenca/83099>