



“Aplicación móvil para pacientes de la Clínica Privada Sarmiento”

"Mobile application for patients of the Sarmiento Private Clinic"

Trabajo Final de Grado. Proyecto de Diseño

Línea temática estratégica: Diseño adaptado al usuario

Autor: Gimenez Lucia

Legajo: DGR01845

Documento: 42385998

Carrera: Licenciatura En Diseño Gráfico

Lugar y fecha: Córdoba, Domingo 13 de Noviembre de 2021

Docente: Rosa Esther Palamary

ÍNDICE

RESUMEN	6
ABSTRACT	7
PROBLEMA DE DISEÑO	7
OBJETIVOS	10
Objetivo general	10
Objetivos específicos	11
JUSTIFICACIÓN	11
MARCO TEÓRICO	13
Diseño centrado en el usuario	14
Arquitectura de la información	14
Usabilidad	16
Elementos visuales	17
Color	17
Tipografía	18
Icono de lanzamiento	19
Iconos interiores	19
MÉTODO DE DISEÑO	20
Diseño de instrumentos de investigación	21
Recolección de datos	24
Conclusión de análisis	30
PROGRAMA DE DISEÑO	32
CONCEPTO GRÁFICO	36

<i>CRONOGRAMA</i>	38
<i>PRIMERAS PROPUESTAS GRÁFICAS</i>	39
Moodboard	39
Arquitectura de la información	40
Tipografías	41
Paleta cromática	41
<i>PROPUESTA FINAL DE DISEÑO</i>	44
Grillas	44
Tipografías y paleta cromática	46
Wireframes	47
Composición	49
<i>ANÁLISIS DE COSTOS</i>	56
<i>CONCLUSIÓN</i>	59
<i>ANEXO</i>	61
<i>REFERENCIAS</i>	64

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1. Comparación de métodos: Elaboración propia (2021)</i>	21
<i>Figura 2. Caso ONNIS: Fuente: Elaboración propia (2021)</i>	23
<i>Figura 3. Caso ONNIS: Fuente: Elaboración propia (2021)</i>	24
<i>Figura 5. Caso Hospital Italiano: Fuente: Elaboración propia (2021)</i>	26
<i>Figura 6. Caso Sanatorio Allende .Fuente: Elaboración propia (2021)</i>	27
<i>Figura 7. Caso Sanatorio Allende .Fuente: Elaboración propia (2021)</i>	28
<i>Figura 8. Cuadro 1 programa de diseño. Fuente: Elaboración propia (2021)</i>	32
<i>Figura 9. Cuadro 2 programa de diseño. Fuente: Elaboración propia (2021)</i>	32
<i>Figura 10. Cuadro 3 programa de diseño. Fuente: Elaboración propia (2021)</i>	34
<i>Figura 11. Cuadro 4 programa de diseño. Fuente: Elaboración propia (2021)</i>	34
<i>Figura 12. Cronograma. Fuente: Elaboración propia (2021)</i>	38
<i>Figura 13. Moodboard Clínica Privada Sarmiento. Fuente: Elaboración propia (2021)</i>	39
<i>Figura 14. Mapa de navegación. Fuente: Elaboración propia 2021.</i>	39
<i>Figura 15. Mapa de navegación 2. Fuente: Elaboración propia 2021.</i>	40
<i>Figura 16. Tipografías. Fuente: Elaboración propia 2021.</i>	40
<i>Figura 17. Paleta cromática. Fuente: Elaboración propia 2021.</i>	40
<i>Figura 18. Iconos, icono de lanzamiento, fondos y marcas de agua. Fuente: Elaboración propia 2021.</i>	41

<i>Figura 19. Botones, pie de página. Fuente: Elaboración propia 2021.</i>	42
<i>Figura 20. Iconos con retícula Fuente: Elaboración propia 2021.</i>	44
<i>Figura 21. Botones con retícula Fuente: Elaboración propia 2021.</i>	44
<i>Figura 22. Icono de la clínica con retícula Fuente: Elaboración propia 2021.</i>	44
<i>Figura 23. Tipografías definitivas. Fuente: Elaboración propia 2021</i>	45
<i>Figura 24 Paleta cromática definitiva. Fuente: Elaboración propia 2021</i>	45
<i>Figura 25. Wireframes 1 Fuente: Elaboración propia 2021</i>	46
<i>Figura 27. Pestañas con retícula, pauta modular y área de respeto</i>	48
<i>Fuente: Elaboración propia 2021.</i>	48
<i>Figura 28. Pestañas 2 con retícula, pauta modular y área de respeto</i>	49
<i>Fuente: Elaboración propia 2021.</i>	49
<i>Figura 29. Pestañas 3 con retícula, pauta modular y área de respeto</i>	50
<i>Fuente: Elaboración propia 2021.</i>	50
<i>Figura 30. Pestañas 4 con retícula, pauta modular y área de respeto</i>	51
<i>Fuente: Elaboración propia 2021.</i>	51
<i>Figura 31. Mockup 1.Fuente: Elaboración propia 2021.</i>	52
<i>Figura 32. Mockup 2.Fuente: Elaboración propia 2021.</i>	52
<i>Figura 33. Mockup 3.Fuente: Elaboración propia 2021.</i>	53
<i>Figura 34. Mockup 4.Fuente: Elaboración propia 2021.</i>	53
<i>Figura 35. Mockup 5.Fuente: Elaboración propia 2021.</i>	54
<i>Figura 36. Tabla costos.Fuente: Elaboración propia 2021.</i>	56

RESUMEN

El presente trabajo fue iniciado debido a la falta de actualización en el sector administrativo y falta de incorporación tecnológica en la Clínica Privada Sarmiento. Por medio de esta investigación se desarrolló una propuesta, la cual sugiere la creación de una aplicación móvil para facilitar las gestiones de los usuarios de la Clínica Privada Sarmiento. Por esto, se propuso desarrollar una aplicación móvil para que los usuarios de la Clínica Privada Sarmiento puedan sacar turnos, revisar estudios, solicitar médicos a domicilio, entre otras gestiones. Para realizarlo, fue imprescindible la creación de un método de diseño propio basándose en los autores Cuello y Vittone y Munari. Como resultado de esta investigación se logró el diseño de una aplicación móvil con un diseño atractivo y simple en cuanto a su uso ya que el objetivo de la misma es que pueda ser utilizada por cualquier usuario.

Palabras claves: Aplicación móvil, Diseño Gráfico, Diseño Web, tecnología.

ABSTRACT

The present work was initiated due to the lack of updating in the administration and lack of technological incorporation in the Sarmiento Private Clinic. Through this research, a proposal was developed, which suggests the creation of a mobile application to facilitate the management of the users of the Sarmiento Private Clinic. For this reason, it was proposed to develop a mobile application so that the users of the Sarmiento Private Clinic can take turns, review studies, request doctors at home, among other procedures. To carry it out, it was essential to create his own design method based on the authors Cuello and Vittone and Munari. As a result of this research, the design of a mobile application was achieved with an attractive and simple design in terms of its use, since its objective is that it can be used by any user.

Keywords: Mobile Application, Graphic Design, Web Design, technology.

PROBLEMA DE DISEÑO

Actualmente la tecnología en el sector de la salud avanza a pasos agigantados. Por lo que, el hecho de que los individuos deben estar alertas y adaptarse a las nuevas herramientas tecnológicas que se presentan, se vuelve fundamental. “Los avances tecnológicos están cambiando la estructura y la organización del campo médico a través de una transformación impulsada por la inclusión de big data, internet de las cosas (IoT), inteligencia artificial (IA), y machine learning, entre otras.” (ITSitio, 2018, párr. 2)

La provincia de Córdoba desde el año 2019, se encuentra adherida a la historia clínica electrónica. Sin embargo el municipio no había sido adherido hasta este año. Como se ha mencionado anteriormente, la historia clínica electrónica se trata de un proceso de digitalización el cual permitirá a vecinos del municipio de Córdoba, acceder a su historial médico en tiempo real, sin necesidad de acudir a su centro de salud municipal.

Entre otros beneficios, mejorará la trazabilidad y el control de medicamentos; exigirá un registro de internación y atención del paciente, el cual no se realizaba hasta la fecha; registrará permisos y análisis de laboratorio eximiendo el uso innecesario del papel, y permitirá un mayor seguimiento en la evolución de pacientes. (Canal C, 2021, párr. 6)

Es decir, la incorporación de este nuevo sistema, brindará a los pacientes la posibilidad de continuar con ciertos tratamientos de salud desde diferentes localidades de la provincia de Córdoba, ya que el respectivo médico podrá tener acceso a la información del paciente y continuar con el tratamiento sin errores y de forma segura.

En el caso de la Clínica privada Sarmiento, ubicada sobre Blvd. Miguel Georgalos 765 en la ciudad de Río Segundo, Córdoba. La clínica cuenta con una asociación per cápita de 5.000 pacientes aproximadamente. Atiende más de once obras sociales y de

forma particular. Además, posee una amplia carta de profesionales especializados en más de 30 especialidades tales como traumatología, ginecología, oftalmología, urología, cardiología, cirugía general, dermatología, diagnóstico por imágenes, servicio de bioquímico, entre otras. Por otra parte posee un equipo de secretarías capacitadas para atender instituciones de salud, quienes se encargan de llevar el registro de pacientes, generar autorizaciones a cirugías y procedimientos de alta complejidad, generar turnos con los respectivos profesionales, entregar estudios, etc. A pesar de estos datos, la clínica no cuenta con un sistema tecnológico que le facilite sus labores cotidianas, lo cual suele traducirse en demoras en los trámites y servicios que presta en general.

Dicho todo esto, la clínica privada Sarmiento, probablemente necesitará actualizarse en el sector administrativo e incorporar tecnología correspondiente para agilizar el registro de pacientes, la entrega de resultados de ciertos estudios, la administración de turnos de especialistas, entre otras gestiones.

Por su lado, como menciona un artículo del diario clarín, PAMI, incorporó una página web en la que le permite a los afiliados resolver trámites administrativos en relación a gestiones médicas tales como dar de alta sus credenciales, hacer pedidos de medicamentos gratuitamente, solicitar internación domiciliaria e incluso pedir recetas electrónicas a sus médicos de cabecera sin tener que pasar por el consultorio a buscar la orden médica en papel.

De igual manera, hay ciertos trámites que los afiliados del PAMI, continuarán realizando de manera presencial. Además del sitio web, está la posibilidad de que los afiliados descarguen la App PAMI en sus celulares y realicen las gestiones por allí.

Por lo tanto, para que la clínica privada Sarmiento se modernice se podría diseñar una aplicación móvil, para que los pacientes de dicha clínica puedan sacar turnos para atenderse con especialistas, revisar estudios, análisis, hacer consultas on line, solicitar un

médico a domicilio, revisar su historial clínico, entre otras gestiones. Por otro lado, esta aplicación móvil también servirá para que los médicos revisen estudios, vean historias clínicas, entre otras gestiones.

A raíz de lo expuesto surgen los siguientes interrogantes de la investigación:

¿Qué contenidos debe presentar la aplicación móvil para ofrecer al paciente de la clínica privada Sarmiento para realizar gestiones por este medio?

¿Qué se debe tener en cuenta, desde el enfoque del diseño gráfico a la hora de elaborar una aplicación móvil?

¿Cómo lograr identificar y diferenciar la aplicación propuesta para la clínica privada Sarmiento de otras similares?

OBJETIVOS

Objetivo general

Generar la propuesta de diseño de una aplicación móvil para la Clínica privada Sarmiento, ubicada en la ciudad de Río Segundo, Córdoba. Para que los pacientes de esta clínica puedan sacar turnos, revisar estudios, solicitar un médico a domicilio, entre otras gestiones.

Objetivos específicos

Determinar qué tipo de contenido es imprescindible incluir en el diseño de la aplicación móvil para la clínica privada Sarmiento.

Establecer qué características de usabilidad que son necesarias para que un paciente de la clínica privada sarmiento utilice correctamente la aplicación.

Generar un concepto gráfico para la aplicación móvil que la relacione con el sector salud y la diferencie de otras que tengan funciones similares.

JUSTIFICACIÓN

Este proyecto será un aporte al diseño gráfico, porque se solucionará un problema de actualización en el sistema administrativo de la clínica privada Sarmiento, mediante el desarrollo de una aplicación móvil. Se deberán cumplir reglas de usabilidad, estética y composición de manera tal que se convierta en una herramienta utilizada por todos los pacientes.

De acuerdo a la primera encuesta realizada a ciudadanos de Córdoba, (ver anexo 1) surgieron los siguientes datos: el 58% de los encuestados están satisfechos con la atención médica vía teleconferencia, y en base a esto, el 83% de los encuestados prefieren recibir sus estudios médicos digitalmente. También, con los datos obtenidos, se podría afirmar que, si bien el hecho de asistir al establecimiento a realizar los estudios de rutina y recibir el resultado digitalmente es una opción muy valorada, pero, la principal modalidad escogida con el 55% de afirmaciones, dice que prefieren que un médico asista a sus domicilios a realizar el estudio y luego envíe el resultado digitalmente.

Por lo tanto, la nueva forma de atender pacientes vía teleconferencia de los profesionales de la Clínica Privada Sarmiento, pudiese estar acompañada de una aplicación, la cual podría servir para solicitar turnos, revisar análisis, chequear el historial médico de los pacientes y que ellos mismos puedan tener acceso a un calendario donde se programaron los próximos turnos con especialistas. Como se mencionó anteriormente, esta aplicación móvil podría ser descargada en el celular de cada paciente e ingresar con un usuario y contraseña a su cuenta personal.

Con este proyecto, el aporte a la disciplina del diseño gráfico será el diseño de una aplicación móvil, atractiva, funcional y dinámica, la cual poseerá elementos gráficos que demuestren un sistema homogéneo en cuanto a los elementos visuales y a su funcionalidad.

Existe factibilidad del proyecto, ya que será programada para que se encuentre en la tienda de aplicaciones de celulares móviles donde podrá ser descargada. Por otro lado, instituciones de salud, como el centro de oftalmología ONNIS ubicado en Córdoba capital ya posee su aplicación para sacar turnos, realizar test, consultas con médicos, entre otras funciones.

MARCO TEÓRICO

Diseño centrado en el usuario

Basado en Muriel Garreta y Domingo Enric Mor Pera (2011) el diseño centrado en el usuario es una aproximación al diseño de productos y aplicaciones que sitúa al usuario en el centro de todo el proceso. Así, se podría entender que la principal premisa para garantizar el éxito de un producto, hay que tener en cuenta al usuario en todas las fases del diseño.

Por su parte Jesse James Garrett (2011) hace referencia a que una buena experiencia del usuario es un buen negocio, más allá de que la aplicación o web no sea sobre vender algo. También comenta que si tienes un sitio web o aplicación que simplemente provee de información, es importante que el contenido esté acomodado de tal manera que sea útil para el usuario ya que si le va a costar encontrar la información dejará de utilizar este sitio web o aplicación.

Con las afirmaciones anteriores, se podría decir que es importante conocer a los usuarios y que se tenga en cuenta que, un diseño centrado en el usuario servirá para cualquier tipo de aplicación que se quiera diseñar.

Arquitectura de la información

La arquitectura de información (AI) se ocupa del diseño estructural de los sistemas de información, su problema central es la organización, recuperación y presentación de información mediante el diseño de ambientes intuitivos.

Cuello y Vittone (2013) hacen hincapié que la arquitectura de información es una forma de organizar el contenido y funciones de toda la aplicación, para que puedan ser fáciles de interpretar y utilizar por parte de los usuarios de la App. En sentido global, la arquitectura de información es la relación entre los contenidos de diferentes pantallas y

dentro de cada una de las pantallas que se despliegan, y la organización de contenidos dentro de la pantalla.

Por otro lado, Pérez (2010) explica que hay diferentes estructuras de la arquitectura de la información “(...)las estructuras de organización más utilizadas en los entornos web son las siguientes: la jerárquica, la basada en registros, la hipertextual (o estructura en red), la secuencial y la estructura en tabla (o matriz).” (Pérez 2010 pag.93)

La estructura jerárquica consiste en categorías que se disponen dependiendo de su importancia, es decir iría de lo más importante a lo menos importante, es una propuesta de organización que comienza en la página de inicio y luego se despliega en el resto de las páginas, teniendo un orden determinado.(Pérez 2010 pag.93).

Por otro lado, las estructuras basadas en registros la información se presenta en forma de registro, para facilitar y acelerar la búsqueda de información, esta estructura sirve para buscar una información específica por ejemplo encontrar un producto en un catálogo.(Pérez 2010 pag.100).

Otro tipo de estructura es la hipertextual, a diferencia de la jerárquica no ofrece un orden específico, sino que puede haber más de un camino para llegar al mismo apartado, la información está unida mediante enlaces. (Pérez 2010 pag.101).

En la estructura secuencial, la información está presentada de manera lineal, es decir hay una sola forma de leer la información con un recorrido determinado. Por último, la estructura en tabla organiza la información en formato de tabla, cada celda posee un enlace, esta estructura no suele utilizarse sola, sino que siempre se suele combinar con alguna otra. (Pérez 2010 pag.1006)

Con lo citado anteriormente se podría afirmar que a la hora de diseñar una app hay que hacer una arquitectura general y luego desplegar los diferentes apartados que tengan, para lograr una arquitectura de la información que sea fácil de entender por los usuarios y eso llevará a que se sientan a gusto utilizando la aplicación.

Usabilidad

Al hablar de la usabilidad, el autor Yusef Hassan Montero hace alusión a un

“(…) atributo de calidad de un producto que se refiere sencillamente a su facilidad de uso. No se trata de un atributo universal, ya que un producto será usable si lo es para su audiencia específica y para el propósito específico con el que fue diseñado.” (Hassan Montero 2015 pág.9)

Se podría decir que una aplicación móvil para un centro médico será usable si resulta fácil de usar para médicos y pacientes y con el propósito de operar gestiones administrativas del centro, no necesariamente para otro tipo de usuarios ni propósitos.

Baeza-Yates, Cuauhtémoc Rivera y Velasco Martín afirman que la usabilidad “Es un concepto que engloba a una serie de métricas y métodos que buscan hacer que un sistema sea fácil de usar y de aprender” (Baeza-Yate et al. 2004).

Se podría decir entonces, que la usabilidad de una aplicación es sumamente importante y para determinar cómo debe funcionar correctamente debemos conocer las necesidades de nuestros usuarios.

Elementos visuales

Una aplicación es, entre otras cosas, una pieza de comunicación. Forma parte de un sistema y es una oportunidad para extender la identidad de una empresa o producto.

(Cuello y Vittone, 2013, pág.125)

Color

Al hablar del color, Tona Monjo Palau (2011) afirma que “En general, cada color se asocia a una serie de sensaciones, emociones y convenciones culturales, a veces contradictorias, según el contexto” (Tona Monjo Palau 2011 pag.54)

Al mismo tiempo, los autores Cuello y Vittone (2013) afirman que “Hay ciertos colores que deben emplearse de forma cuidadosa porque tienen connotaciones que no pueden obviarse. Se llaman justamente «colores reservados» porque su uso debería limitarse(...)” (Cuello y Vittone, 2013, pág.144). Estos colores a los que ellos se refieren son, color rojo el cual denota error o alerta, el color amarillo el cual indica que se debe tener precaución de algo, y el color verde, el cual confirma que algo se realizó con éxito.

Se concluye que, los colores dentro de una aplicación son de gran importancia pero habría que estar alertas y saber usarlos correctamente, ya que , como se mencionó anteriormente hay ciertos colores que poseen connotaciones específicas, por lo cual, dependiendo el rubro al que se le está diseñando una aplicación, la paleta de colores que se utilizaría.

Tipografía

La autora Tona Monjo Palau al hablar de la tipografía en dispositivos móviles, hace hincapié en que

“La aplicación de tipografía en pantalla tiene unas características particulares, que la diferencian de su tratamiento en entornos tradicionales. Al diseñar una interfaz resulta fundamental favorecer la legibilidad del texto, un factor crítico debido a la escasa resolución –en comparación con el medio impreso– de los soportes digitales.” (Tona Monjo Palau 2011 pag.36)

Por su parte, Ligia Arelys Quimí García (2020), dice

“La tipografía, con sus características morfológicas, sus variables de tono, contraste, forma o tamaño, pueden expresar ideas, sentimientos o reforzar el significado de las palabras; ese debe ser el objetivo de escoger una tipografía. Los lectores rechazan muchas veces una presentación tipográfica de su periódico que no ofrezca una organización, armonía y facilidad de lectura.” (Quimí García 2020 pág.12)

Por otro lado, también destaca la relación que debe tener la tipografía con lo que se quiere transmitir.

“Según el contenido se debe ser consecuente con el producto que se diseña, y buscar letras que ayuden a definir la personalidad de lo que se quiere hacer. Si el producto tiene un carácter más informativo y serio, se deben elegir tipografías más clásicas, serifas de fácil lectura sin un exceso de florituras.” (Quimí García 2020 pág.13)

En conclusión, se podría decir que utilizar tipografías simples sin serifas a la hora de diseñar aplicaciones sería la mejor opción, para una mejor lectura y comprensión.

Icono de lanzamiento

Cuando se habla del icono de lanzamiento, nos estamos refiriendo a la cara de la aplicación, a la imagen con la que será conocida en la tienda de aplicaciones. “Hay que pensar en la aplicación como un producto que estará en un escaparate junto a muchos otros y el icono de lanzamiento es el packaging que lo envuelve” (Cuello y Vittone 2013 pág.127)

Por ende, el hecho que este icono sea llamativo y atractivo llevará a los usuarios a que le de curiosidad y ganas de descargar esta aplicación. “(...)una vez instalada en el teléfono, la aplicación convivirá con muchas otras que el usuario haya instalado; por eso, el icono de lanzamiento debe ser distintivo y representativo de la app.”(Cuello y Vittone 2013 pág.128)

En conclusión, se podría decir que el icono de lanzamiento no solo es importante para que se distinga de su competencia en la tienda de aplicaciones móviles sino que también será importante para que se distinga dentro del repertorio que el usuario tiene descargado en su celular.

Iconos interiores

Según menciona Tona Monjo Palau cuando se habla de los iconos internos de una aplicación dice “En caso de utilizar iconos para las opciones, deben acompañarse siempre de una etiqueta textual clara y sencilla.” (Tona Monjo Palau 2011 pag.36)

Por otro lado, Ramón Mariño Campos (2005) los iconos con formas condensadas de información, en el caso de los iconos en multimedia es muy importantes que sean claros a la hora de transmitir cuál es su función, la información que contienen.

En consecuencia, los iconos internos son de suma importancia ya que son los que llevan a realizar ciertas acciones dentro de la aplicación, dicho esto se debería resaltar la importancia de respetar ciertos iconos que ya tienen una connotación en la vida cotidiana, tal puede ser un tacho de basura el cual indicaría borrar o eliminar.

MÉTODO DE DISEÑO

Para desarrollar un proyecto de diseño es necesario determinar una metodología que guíe el proceso. Los métodos son un camino para llegar a una meta de manera lógica y organizada, y satisfacer las necesidades de los clientes. Según Olea, los métodos de diseño son de gran utilidad ya que es donde se organiza el proceso de diseño que se va a utilizar y se determina la razón por la cual se implementaron ciertos métodos de diseño. (Olea, según Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño – Universidad Nacional de San Juan. Pág.1).

Para este proyecto se tomarán como referencia las metodologías propuestas por Bruno Munari y Cuello y Vittone. Por un lado se eligió al autor Bruno Munari, el cual utiliza un método proyectual, “El método proyectual consiste en una serie de operaciones necesarias dispuestas en un orden lógico, y su finalidad es conseguir un máximo resultado con un mínimo esfuerzo.” (Bruno Munari, 2013 citado de Universidad del Desarrollo Facultad de Diseño. Pág.2). El método de Munari cuenta de doce pasos. Por otro lado, Cuello y Vittone ya que ellos mencionan los métodos de diseño a la hora de desarrollar una aplicación móvil, también aseguran que el desarrollo de una aplicación móvil comienza desde las primeras ideas de la misma hasta su análisis una vez que se encuentra en la tienda de aplicaciones. En su método de diseño se divide en cinco pasos, los cuales tienen sub pasos.

Diseño de instrumentos de investigación

Cuello y Vittone		Bruno Munari	Metodología Propia	
Conceptualización	Ideación	Problema	Análisis	Definición del problema
	Investigación	Definición del problema		Investigación
	Formalización de la idea	Definición y reconocimiento de subproblemas	Definición	Definición de usuarios
Definición	Definición de usuarios	Recopilación de datos		Definición funcional
	Definición funcional	Análisis de datos	Diseño	Diseño visual
Diseño	Wireframes	Creatividad		
	Prototipos	Materiales - Tecnología		
	Test con usuarios	Experimentación		
Desarrollo	Diseño visual	Modelos	Publicación	Prototipo
	Programación del código	Verificación		
	Corrección de bugs	Dibujos constructivos		
Publicación	Lanzamiento	Solución		
	Seguimiento			
	Actualización			

Figura 1. Comparación de métodos: Elaboración propia (2021)

La metodología que se podría desarrollar para este proyecto de diseño, cuenta con cuatro pasos principales, los cuales son análisis, definición, diseño y publicación; dentro de estos pasos hay sub pasos, los cuales van a ayudar a desarrollar el objetivo que se quiere cumplir. El primer paso es el análisis, en donde se va a definir el problema a solucionar, recopilar los datos que sean necesarios y hacer una investigación esto ayudará

a visualizar en dónde se encuentra actualmente y hacia donde se debe ir; una vez completado este paso se tendrá una clara visión sobre lo que se deberá trabajar y así será más fácil llegar a un resultado fructífero.

El siguiente paso es la definición, aquí se tendrá que definir cual será el usuario es decir quiénes harán uso de la aplicación móvil y la función que tendrá la misma. Una vez que ya se sabe cual es el problema y hacia quien va dirigido el proyecto; comenzará el tercer paso, la etapa de diseño, en la cual se desarrollará el diseño visual del proyecto y se comenzarán a determinar los aspectos puramente visuales, estéticos y funcionales. Por último, se desarrollará un prototipo el cual será un ejemplar a modo de modelo que brindará una visión en conjunto de como quedará terminado el proyecto.

Recolección de datos

El primer caso analizado es la aplicación móvil del centro oftalmológico ONNIS ubicado en la ciudad de Córdoba.

CASO		Aplicación móvil de la clínica de ojos ONNIS, Córdoba capital. En la misma se encuentra la opción de crear tu propio usuario, sacar turnos, recibir mensajes, hacer tests y revisar tus estudios.			
ELEMENTOS VISUALES	ICONOS	EXTERNOS  Llamativo, posee una combinación de 7 colores junto con el nombre de la institución, se identifica fácilmente.	INTERNOS		
	COLOR	Posee una paleta de colores compleja, ya que mezcla 6 colores, son llamativos y poseen un alto contraste entre ellos.	Botones 	Títulos y textos 	Fondo 
	TIPOGRAFÍA	Utiliza tipografía sans serif la cual hace a la fácil lectura, la misma se utiliza en regular y bold. Los textos son en color gris, verde y negro. La mayoría de los textos son de gran tamaño			
ELEMENTOS INTERACTIVOS	BOTONES	En su inicio posee desplegado botones los cuales dirigen a realizar diferentes acciones dentro de la aplicación. Los cuales son "nuestros médicos", "solicitar turno", "mis estudios", "quiénes somos", "mensajes" y "test". Para volver al menú principal, en la esquina superior izquierda se encuentra el botón donde dice "Onnis" el cual permite volver a la página principal. Por otro lado en la esquina superior derecha se encuentra el botón llamado "menú", donde se despliegan cinco botones más para "cerrar sesión", "cambiar contraseña", "acerca de", "enviar sugerencia", "recuperar contraseña".			
	ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN	Posee una estructura jerárquica en la organización de la información, ya que la primera información que se presenta es la página de inicio en la que debes ingresar tu usuario, una vez que ingresaste a tu usuario, ingresas a las diferentes funciones, dentro de estas funciones puedes realizar otra función más. Por ejemplo, una vez que ingresas a tu usuario tienes la opción "solicitar turno", cuando ingresas se despliegan dos opciones "solicitar turno" y "mis turnos" el cual sirve para ver tus próximos turnos.			

Figura 2. Caso ONNIS: Fuente: Elaboración propia (2021)

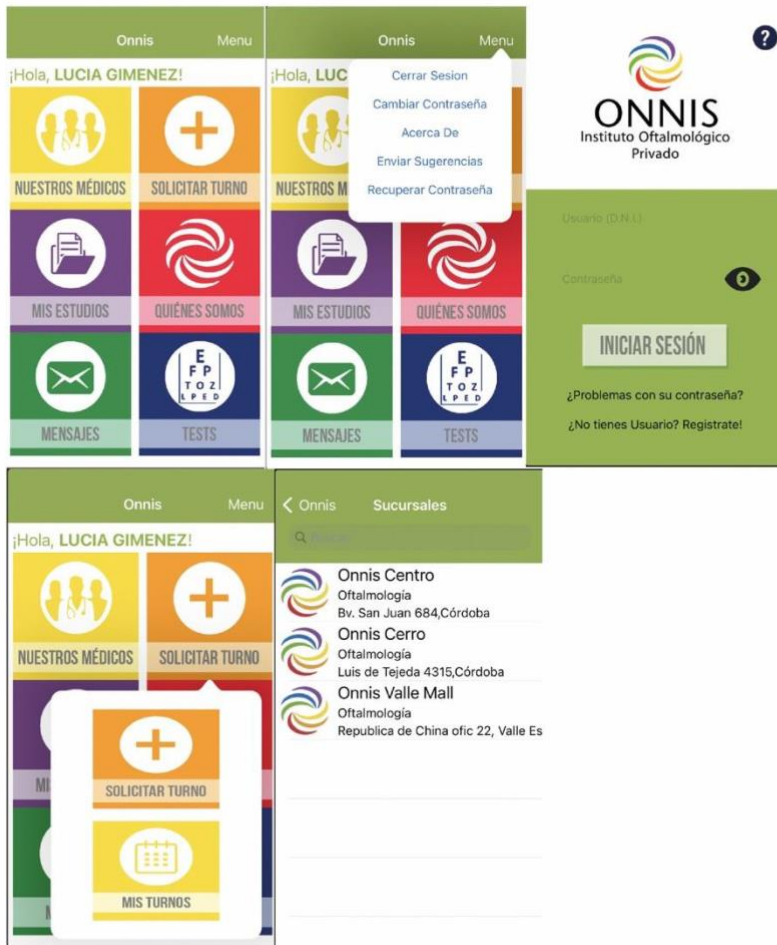


Figura 3. Caso ONNIS: Fuente: Elaboración propia (2021)

En síntesis, al investigar la aplicación del centro oftalmológico ONNI ubicado en Córdoba capital. Se puede notar una unidad de la aplicación con colores de su identidad visual, ya que en los botones cada uno posee un color del logo tales como rojo, naranja, amarillo, violeta, azul, verde y blanco, los botones podrían ser más sutiles en cuanto a tamaño y colores al igual que la tipografía ya que la misma es de gran tamaño y podría ser más sutil, pero a su vez si es una aplicación dirigida para personas con problemas visuales ya que es la aplicación de un centro oftalmológico seria lógico el gran tamaño de la tipografía. Son claras las diferentes gestiones que se pueden realizar ya que cada botón tiene escrita su función .

Tienen la función de realizar test de visión lo cual es muy interesante. No posee buenas interfaces. El icono de lanzamiento resalta dentro de la tienda de aplicaciones, es llamativo y a su vez al tener el nombre del centro escrito no se presta a confusiones. La arquitectura de la información se organiza de forma jerárquica ya que desde un usuario y una página de inicio se despliegan las diferentes funciones, y para cambiar de función hay que volver a la página inicial.

El segundo caso analizado es la aplicación móvil del Hospital Italiano ubicado en la ciudad de Buenos Aires.





CASO		Aplicación móvil del Hospital italiano de Buenos Aires, la misma tiene funciones para poder realizar alguna de las gestiones que ofrece.			
ELEMENTOS VISUALES	ICONOS	EXTERNOS  Posee color verde, rojo y blanco, lo cual al ser el Hospital Italiano hace alusión a los colores de la bandera de Italia ya que los mismos también son sus colores institucionales. Es llamativa.	INTERNOS		
	COLOR	Se utilizan 4 colores para toda la aplicación, rojo, el cual es parte de su identidad visual y se utiliza mucho, negro y blanco mayormente en la tipografía y color azul solo en el portal para ingresar al usuario del paciente.	Botones 	Títulos y textos 	Fondo  imagen
	TIPOGRAFÍA	Utiliza tipografía sans serif y hace a la fácil lectura, la misma se utiliza en regular y bold, mayúscula y minúscula dependiendo el caso y los textos son en color negro blanco y rojo.			
ELEMENTOS INTERACTIVOS	BOTONES	Los primeros botones que se visualizan son "misión/visión", "acerca del hospital", "mi portal de salud" y "plan salud", dentro de los botones "mi portal de salud" y "plan salud", aparecen nuevos botones, "ingresar" el cual es para entrar a al usuario del paciente, por otro lado esta el boton de "atención al afiliado" y "cotiza tu plan".			
	ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN	En la organización de la información, posee una estructura jerárquica ya que una vez que abres la aplicación aparece la página principal con las diferentes opciones para hacer, y si entras a una de esas opciones debes volver al menú principal para ingresar a otra, por ejemplo, si ingresas al botón "acerca del hospital" debes volver al inicio para poder ir a "mi portal de salud"			

Figura 4. Caso Hospital Italiano: Fuente: Elaboración propia (2021)

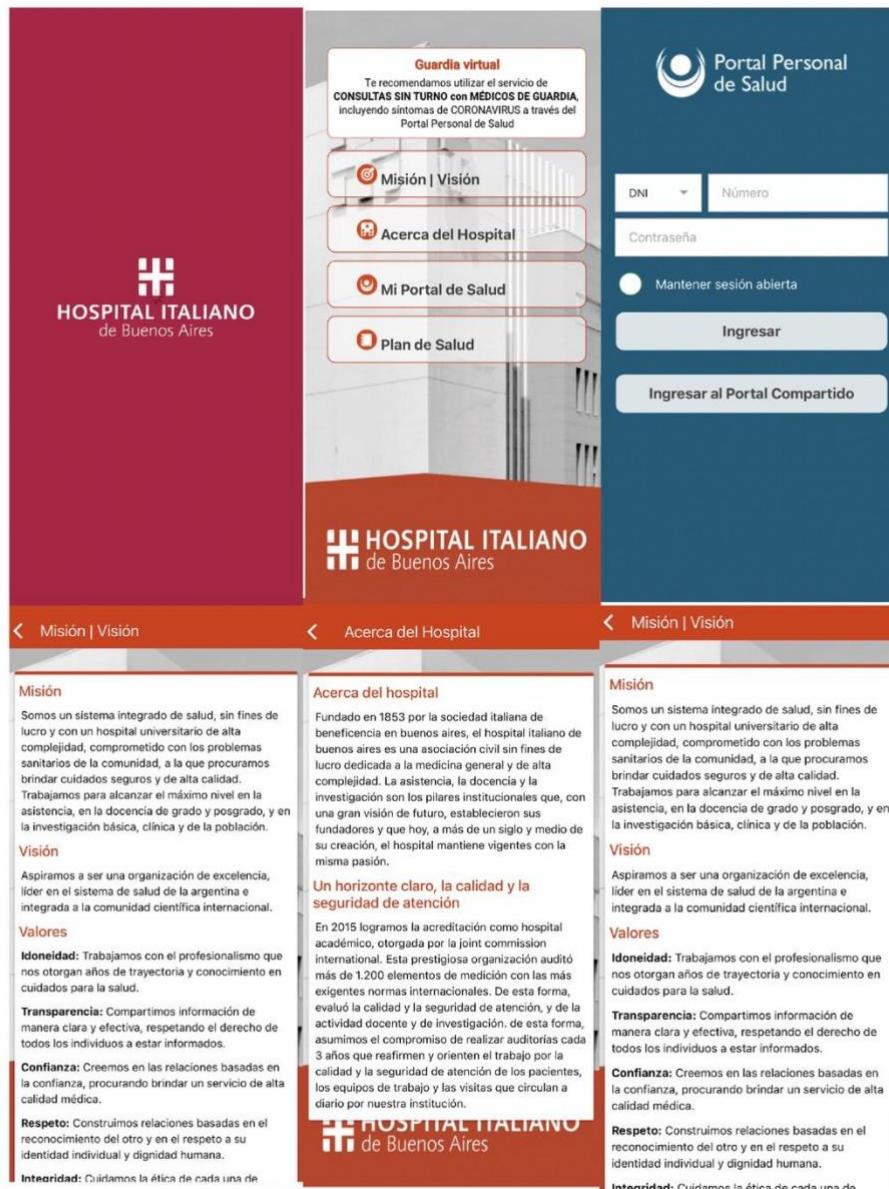


Figura 5. Caso Hospital Italiano: Fuente: Elaboración propia (2021)

En este caso, la aplicación del Hospital Italiano de Buenos Aires posee tres colores principales los cuales concuerdan con los colores del icono de lanzamiento por ende son los colores de la identidad visual, posee un menú desplegado en el inicio de la aplicación móvil en el que están las principales acciones que se pueden realizar.

Dentro de la aplicación los textos están escritos en color rojo, blanco y negro, la tipografía es clara y legible y no posee ningún icono difícil de reconocer. Los botones son

claros en sus acciones ya que tienen escrita su función, por lo cual no debería generar confusiones. Uno de los fondos es una imagen sobria con muy pocos colores pero alusiva al rubro de la salud. En cuanto a la arquitectura de la información, es jerárquica ya que posee un orden donde todo inicia en la página de inicio y de allí se podría, mediante los diferentes botones, dirigirte a otras páginas, pero se deberá volver a la página de inicio para ingresar a otro botón.

El tercer caso analizado es la página web del Sanatorio Allende ubicado en Córdoba capital. Se decidió analizar esta página web ya que sus interfaces, información, estética y botones son muy interesantes para tener en cuenta.





CASO		Página web sanatorio allende Córdoba, capital. Se eligió para analizar esta página web ya que es muy completa en cuanto a información y gestiones y con un diseño integral y atractivo.			
ELEMENTOS VISUALES	ICONOS	EXTERNOS  Posee color verde, rojo y blanco, lo cual al ser el hospital italiano hace alusión a los colores de la bandera de Italia ya que los mismos también son sus colores institucionales. Es llamativa.	INTERNOS		
	COLOR	Utiliza colores sobrios y una paleta armónica, el color azul y blanco predomina, el cual concuerda con los colores de su identidad visual, hay algunos colores agregados como naranja, violeta y verde que se utilizan para diferenciar ciertos botones.	Botones 	Títulos y textos 	Fondo imagen 
	TIPOGRAFÍA	Utiliza tipografía sans serif la cual hace a la fácil lectura, en sus variaciones regular y bold dependiendo el caso. En color negro blanco y negro.			
ELEMENTOS INTERACTIVOS	BOTONES	Hay diferentes formas de botones, algunos solo escritos, otros escritos acompañado de un icono. La mayoría poseen color blanco, celeste y gris. Hay tres botones que poseen colores llamativos: naranja, violeta y verde en el cual esta escrita la acción a la que se refiere el botón. Dentro del portal del paciente se encuentran los botones "home", "nuevo turno", "mis estudios", "mis datos", "cerrar sesión".			
	ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN	La información se organiza en una estructura hipertextual ya que no es una forma lineal, es decir no hay que hacer un recorrido determinado para llegar a un contenido, puede haber más de una forma de llegar a ello. Esto se da ya que en el portal del paciente en el margen izquierdo hay un menú desplegado que te permite ir de una función a la otra sin necesidad de volver a la página inicial.			

Figura 6. Caso Sanatorio Allende .Fuente: Elaboración propia (2021)

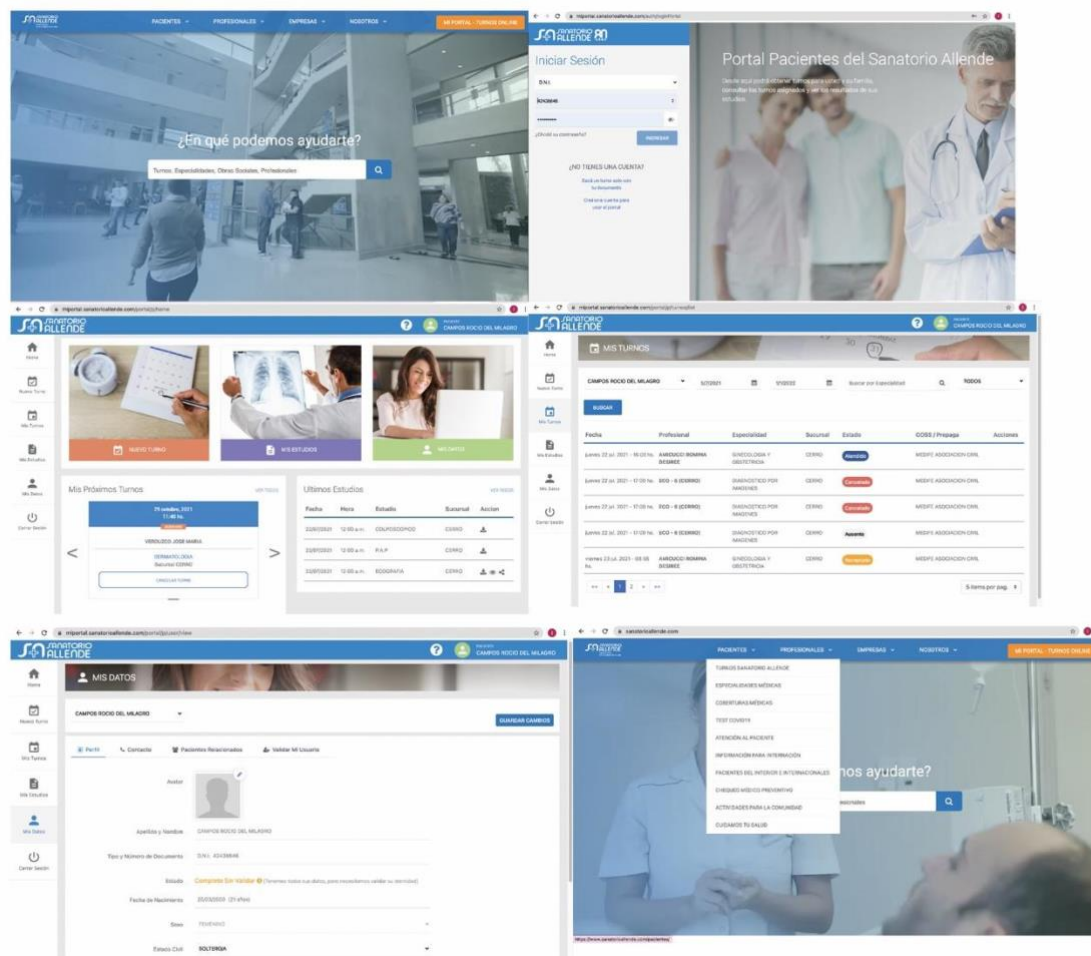


Figura 7. Caso Sanatorio Allende .Fuente: Elaboración propia (2021)

Al analizar la página web del Sanatorio Allende, se puede observar una estética sobria, con colores blanco y celeste en su mayoría lo cual genera alusión a lo puro y limpio. El icono web es color celeste y tiene escrito el nombre del sanatorio por lo cual no genera confusiones. Los botones son muy claros indicando las respectivas acciones. En la página de inicio se muestran fotos tanto del sanatorio como las prácticas que se realizan en el mismo. Posee una tipografía clara, fácil de leer. Provee información interesante, brinda muchas funciones para los usuarios y tiene una buena interfaz.

En cuanto a la arquitectura de la información, posee una estructura hipertextual ya que se pueden llegar a una función por diferentes caminos, así mismo cuenta con una página de inicio, pero no es necesario volver a la página de inicio para cambiar de función o dirigirse a otro sitio.

Conclusión de análisis

Con los tres casos expuestos, se puede llegar a la conclusión de que cada uno tiene puntos más fuertes que otros. Para comenzar, el caso de la aplicación de ONNIS no posee una buena estética, ordenada y sutil en sus colores, pero en cuanto a funciones posee la opción de realizar un test que no se ha visto en otras aplicaciones, y esto puede ser un gran incentivo para los usuarios.

Por otro lado, la aplicación del Hospital Italiano cuenta con una unión visual interesante en cuanto a colores ya que utiliza los colores de su identidad visual la cual hace alusión a la bandera italiana en toda la aplicación pero no posee muchas funciones para brindarles a los usuarios.

Por último la web del Sanatorio Allende, es muy organizada, posee buenas funciones, buena organización dentro de la web, una estética alusiva a una institución de la salud con colores sobrios y varias imágenes lo cual da una sensación de transparencia en su forma de trabajar.

Dicho todo esto, los tres casos cuentan con buena legibilidad en sus textos, tipografías sans serif lo cual no dificulta la lectura y los tamaños son correctos. Las interfaces tanto en la aplicación de ONNIS como en la del hospital italiano no son buenas, a diferencia del Sanatorio Allende que posee muy buenas interfaces.

En cuanto a información del Hospital Italiano en el menú principal muestra la misión, visión e información del establecimiento lo cual puede estar bueno si es de interés para alguno de sus potenciales pacientes, a diferencia de la aplicación de ONNIS el cual no cuenta con la función de acceder a ese tipo de información. En cuanto a los iconos de lanzamiento y el icono web, el del centro oftalmológico ONNIS y Sanatorio Allende son más representativos y claros que el del Hospital Italiano, ya que los primeros llevan escrito el nombre de la institución en el icono.

Por otro lado, analizando la arquitectura de la información tanto la aplicación de ONNIS como la del Hospital Italiano poseen una estructura jerárquica ya que hay recorridos determinados para llegar a cierta función y para cambiar e ir a otro apartado de la aplicación hay que volver a la página inicial, a diferencia de la página web del Sanatorio Allende que posee una estructura hipertextual esto significa que no hay un solo camino para llegar a una función, sino que poder llegar de diferentes formas, esto es gracias al menú desplegado que posee en el margen izquierdo el cual está presente en todos los apartados de la página web.

A modo de cierre, se puede decir que se tomarán ciertos aspectos de cada aplicación y sitio web, para desarrollar un nuevo proyecto de diseño de una aplicación móvil para la Clínica Privada Sarmiento ubicada en Córdoba, Río Segundo.

PROGRAMA DE DISEÑO

A continuación, se encuentran los cuadros indicando los condicionantes, requerimientos y premisas con los que se va a trabajar para desarrollar la aplicación móvil para la Clínica Privada Sarmiento.

CONDICIONANTES	REQUERIMIENTOS	PREMISAS
<p>Concepto gráfico</p>	<p>Una aplicación es, entre otras cosas, una pieza de comunicación. Forma parte de un sistema y es una oportunidad para extender la identidad de una empresa o producto. (Cuello y Vittone, 2013, pág.125)</p>	<p>El concepto girará en torno a la identidad visual de la clínica. Es decir, se buscará crear un espacio virtual que haga referencia directamente con la clínica buscando resaltar las características que la definen y distinguen de otras casas de salud similares.</p>

Figura 8. Cuadro 1 programa de diseño. Fuente: Elaboración propia (2021)

CONDICIONANTES	REQUERIMIENTOS	PREMISAS
Contenido	Arquitectura de la información: "(...) las estructuras de organización más utilizadas en los entornos web son las siguientes: la jerárquica, la basada en registros, la hipertextual (o estructura en red), la secuencial y la estructura en tabla (o matriz)." (Pérez 2010 pag.93)	El diseño estará organizado en una estructura jerárquica ya que el usuario tendrá que volver al menú principal para cambiar de pestaña, es decir, realizará un recorrido lineal. La aplicación contará con las siguientes secciones: solicitar turno, nuestros profesionales, calendario, covid19, mis estudios, sobre la clínica, emergencias.

Figura 9. Cuadro 2 programa de diseño. Fuente: Elaboración propia (2021)

CONDICIONANTES	REQUERIMIENTOS	PREMISAS
<p>Aplicación móvil</p>	<p>Iconos interiores: En caso de utilizar iconos para las opciones, deben acompañarse siempre de una etiqueta textual clara y sencilla." (Tona Monjo Palau 2011 pag.36)</p> <p>Icono de lanzamiento: "(...)una vez instalada en el teléfono, la aplicación convivirá con muchas otras que el usuario haya instalado; por eso, el icono de lanzamiento debe ser distintivo y representativo de la app."(-Cuello y Vittone 2013 pág.128)</p>	<p>Los iconos interiores tendrán escrita su función. La característica principal de los iconos serán la simpleza y simetría.</p> <p>En el icono de lanzamiento se colocará el imago tipo con que cuenta la clínica.</p>

Figura 10. Cuadro 3 programa de diseño. Fuente: Elaboración propia (2021)

CONDICIONANTES	REQUERIMIENTOS	PREMISAS
<p data-bbox="331 389 544 423">Aplicación móvil</p>	<p data-bbox="603 367 965 763">Usabilidad: "(...) atributo de calidad de un producto que se refiere sencillamente a su facilidad de uso. No se trata de un atributo universal, ya que un producto será usable si lo es para su audiencia específica y para el propósito específico con el que fue diseñado." (Has-san Montero 2015 pág.9)</p> <p data-bbox="603 786 965 1048">Color: En general, cada color se asocia a una serie de sensaciones, emociones y convenciones culturales, a veces contradictorias, según el contexto" (Tona Monjo Palau 2011 pag.54)</p> <p data-bbox="603 1070 965 1570">Tipografía: "La aplicación de tipografía en pantalla tiene unas características particulares, que la diferencian de su tratamiento en entornos tradicionales. Al diseñar una interfaz resulta fundamental favorecer la legibilidad del texto, un factor crítico debido a la escasa resolución –en comparación con el medio impreso– de los soportes digitales." (Tona Monjo Palau 2011 pag.36)</p>	<p data-bbox="984 383 1321 779">El diseño de la aplicación tendrá en cuenta las gestiones que se realizan en la clínica, tales como, solicitar turnos, conocer a los profesionales, revisar resultados de estudios, sacar turnos para estudios, calendario, llamadas de emergencia a la clínica, apartado covid19.</p> <p data-bbox="984 786 1321 1032">Se buscará que los elementos visuales armonicen con la identidad que ya posee la clínica, por lo cual el principal color que se utilizará será el naranja.</p> <p data-bbox="984 1039 1321 1503">En cuanto a la tipografía, será sans serif por su facilidad a la hora de la lectura, el tamaño mínimo de tipografía será 18pt, ya que se debe asegurar la facilidad e interpretación de textos en personas mayores, la misma tendrá variaciones ya que los títulos y botones serán de mayor tamaño.</p>

Figura 11. Cuadro 4 programa de diseño. Fuente: Elaboración propia (2021)

CONCEPTO GRÁFICO

El concepto gráfico de la aplicación móvil para la Clínica Privada Sarmiento, se plasmará de una forma visualmente simple y simétrica, con el objetivo de transmitir una sensación de seguridad, equilibrio y pureza. Así mismo, los pacientes de esta clínica deben sentirse cómodos y seguros con la utilización de dicha aplicación móvil, ya que el objetivo será facilitarle las gestiones a los pacientes de la Clínica Privada Sarmiento.

Para la realización del proyecto las formas de la imagen visual partirán del imagotipo con el que cuenta la clínica, el cual está conformado por un icono representativo de un estetoscopio y tres personas haciendo alusión a una familia, acompañado del texto “Clínica Privada Sarmiento” con tipografía sans serif..

Desde el diseño gráfico se priorizaran los aspectos visuales conformando una composición armónica y coherente. Por su parte, la cromática a utilizar será la corporativa combinada con el valor blanco y el valor negro, es decir el esquema de colores que se utilizará estará conformada por naranja en sus diferentes tonalidades el cual connota energía, equilibrio y comprensión, blanco y negro.

Así mismo, en cuanto a la tipografía se priorizará la legibilidad y comprensión de los textos ya que personas mayores tendrán acceso a la aplicación. Los textos tendrán como mínimo un tamaño de 18pt, a diferencia de títulos y subtítulos que serán de mayor tamaño, el color tipográfico será principalmente de valor negro, a excepción de títulos que serán de valor naranja.

A la hora de hablar de la arquitectura de la información, se organizará en una estructura jerárquica, para ayudar el entendimiento de la aplicación móvil, ya que esta

estructura se organiza en forma lineal y el usuario tendrá que realizar un único recorrido para llegar al apartado que desee. El mismo partirá de un menú desplegado en la página principal, en el que se encontrarán los diferentes botones indicando su función.

El icono de lanzamiento de la aplicación móvil de la Clínica Privada Sarmiento será el imagotipo de la clínica.

En conclusión, se podría decir que la aplicación móvil tiene como principal finalidad facilitar y agilizar las gestiones a los pacientes de la Clínica Privada Sarmiento.

CRONOGRAMA

A continuación se presenta el cronograma en donde se señala cada paso del método elegido para esta investigación, en el período de tiempo que se tiene para culminar el proyecto

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SAB	DOM	
23	24	25	26	27	28	29	AGOSTO
Definición del problema _____							
30	31	1	2	3	4	5	SEPTIEMBRE
		Investigación _____					
6	7	8	9	10	11	12	
_____						Entrega 1	
13	14	15	16	17	18	19	
				Definición de usuario _____			
20	21	22	23	24	25	26	OCTUBRE
_____				Definición funcional _____			
27	28	29	30	1	2	3	
_____						Entrega 2	
4	5	6	7	8	9	10	
					Diseño visual _____		
11	12	13	14	15	16	17	NOVIEMBRE

18	19	20	21	22	23	24	
_____						Entrega 3	
25	26	27	28	29	30	31	
						Prototipo	
1	2	3	4	5	6	7	

8	9	10	11	12	13	14	
_____						Entrega 4	

Figura 12. Cronograma. Fuente: Elaboración propia (2021)

PRIMERAS PROPUESTAS GRÁFICAS

Moodboard



Figura 13. Moodboard Clínica Privada Sarmiento. Fuente: Elaboración propia (2021)

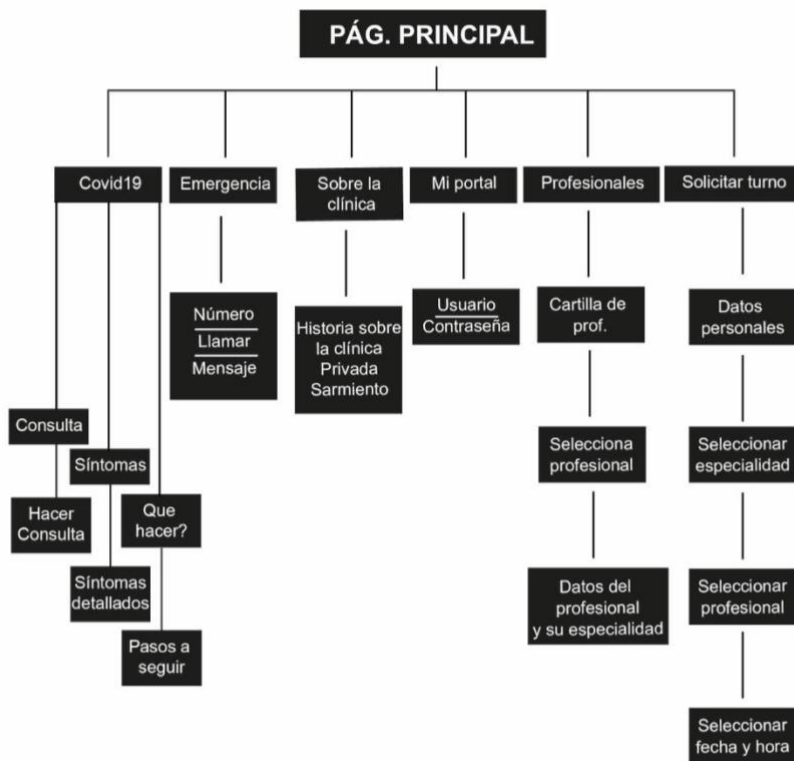


Figura 14. Mapa de navegación. Fuente: Elaboración propia 2021.

ZOOM IN APARTADO "MI PORTAL"

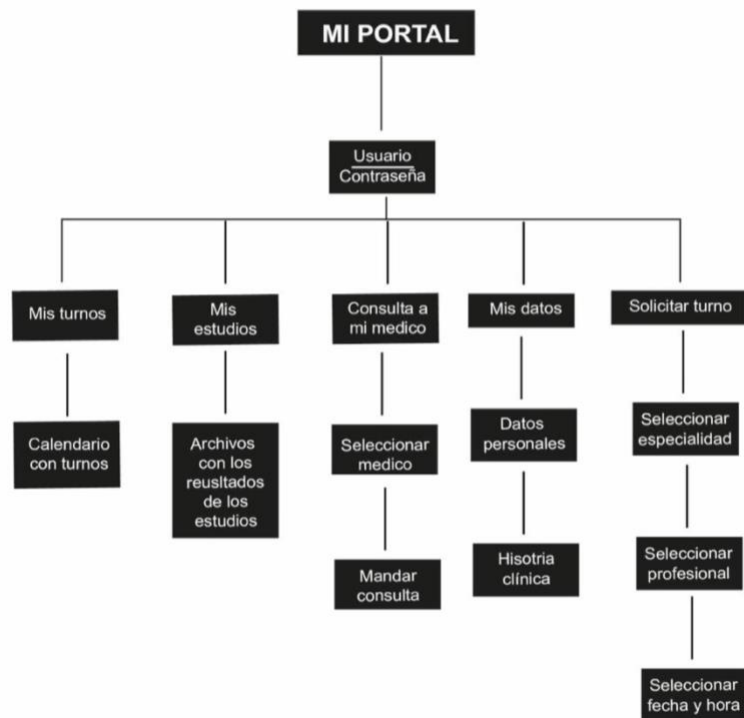


Figura 15. Mapa de navegación 2. Fuente: Elaboración propia 2021.

Tipografías

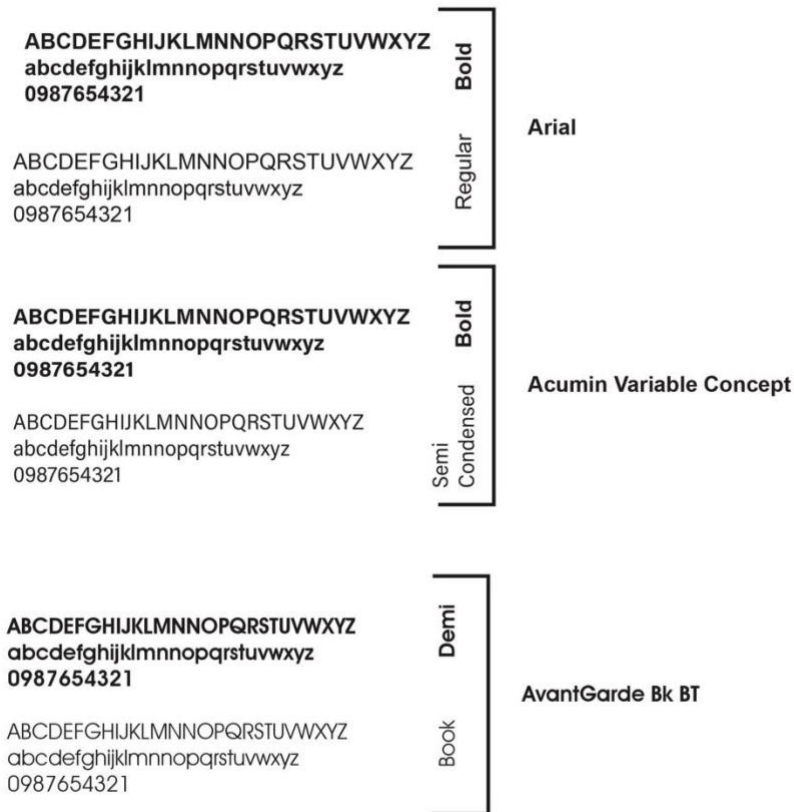


Figura 16. Tipografías. Fuente: Elaboración propia 2021.

Paleta cromática

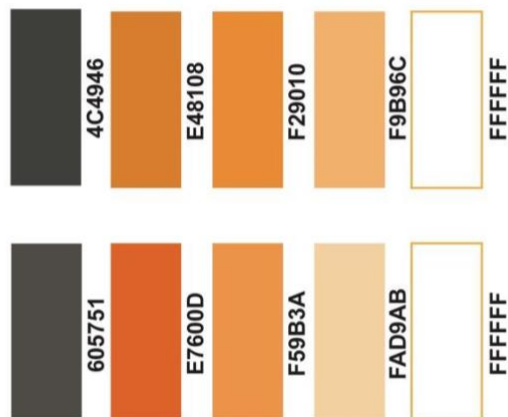


Figura 17. Paleta cromática. Fuente: Elaboración propia 2021.

ICONOS



Contorno



Relleno



Con recuadro

ICONO DE LANZAMIENTO



FONDOS



Liso



Fotografía

MARCA DE AGUA



Clínica Privada
SARMIENTO

Figura 18. Iconos, icono de lanzamiento, fondos y marcas de agua. Fuente: Elaboración propia 2021.

BOTONES



PIE DE PÁGINA



Figura 19. Botones, pie de página. Fuente: Elaboración propia 2021.

PROPUESTA FINAL DE DISEÑO

A continuación se desarrollaran las propuestas finales de diseño en donde se mostraran los elementos compositivos que se utilizaran para el desarrollo de la aplicación móvil de la Clínica Privada Sarmiento. Se comenzara mostrando los iconos y botones definitivos con sus respectivas retículas, al igual que el logo que posee la clínica por otro lado, la paleta cromática y fuente tipográfica seleccionada.

Grillas

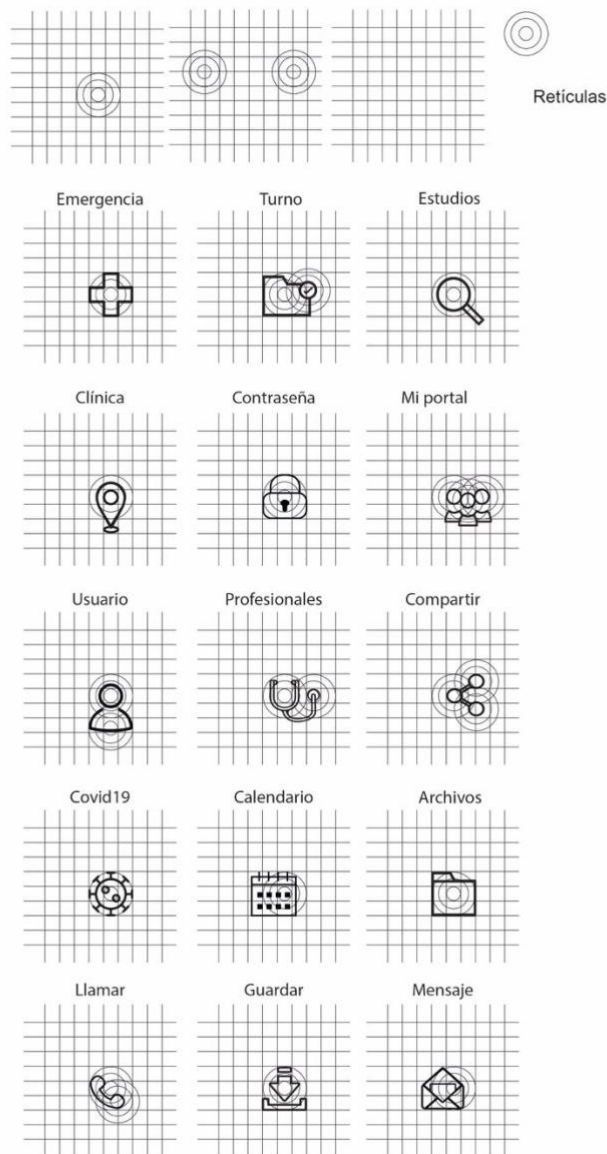


Figura 20. Iconos con retícula Fuente: Elaboración propia 2021.

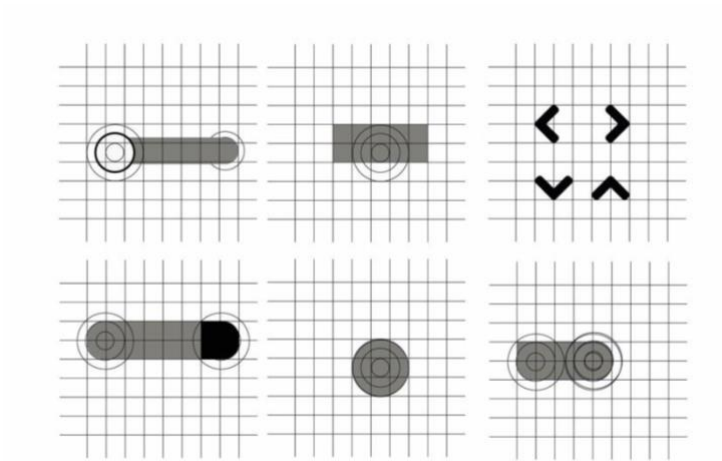


Figura 21. Botones con retícula Fuente: Elaboración propia 2021.



Figura 22. Icono de la clínica con retícula Fuente: Elaboración propia 2021.

Tipografías y paleta cromática

TIPOGRAFÍA

Textos y botones

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0987654321**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0987654321

Bold
Condensed
Semi

Acumin Variable Concept

Títulos y subtítulos

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0987654321**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0987654321

Demi
Book

AvantGarde Bk BT

Figura 23. Tipografías definitivas. Fuente: Elaboración propia 2021

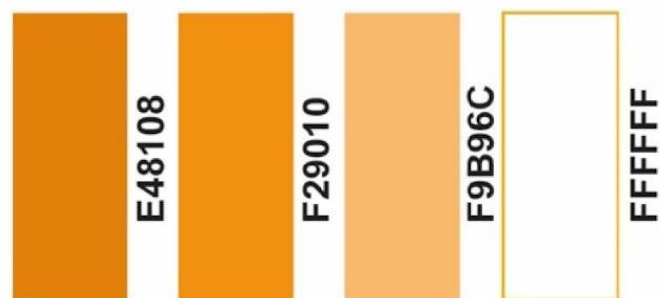


Figura 24 Paleta cromática definitiva. Fuente: Elaboración propia 2021

Wireframes



Figura 25. Wireframes 1 Fuente: Elaboración propia 2021

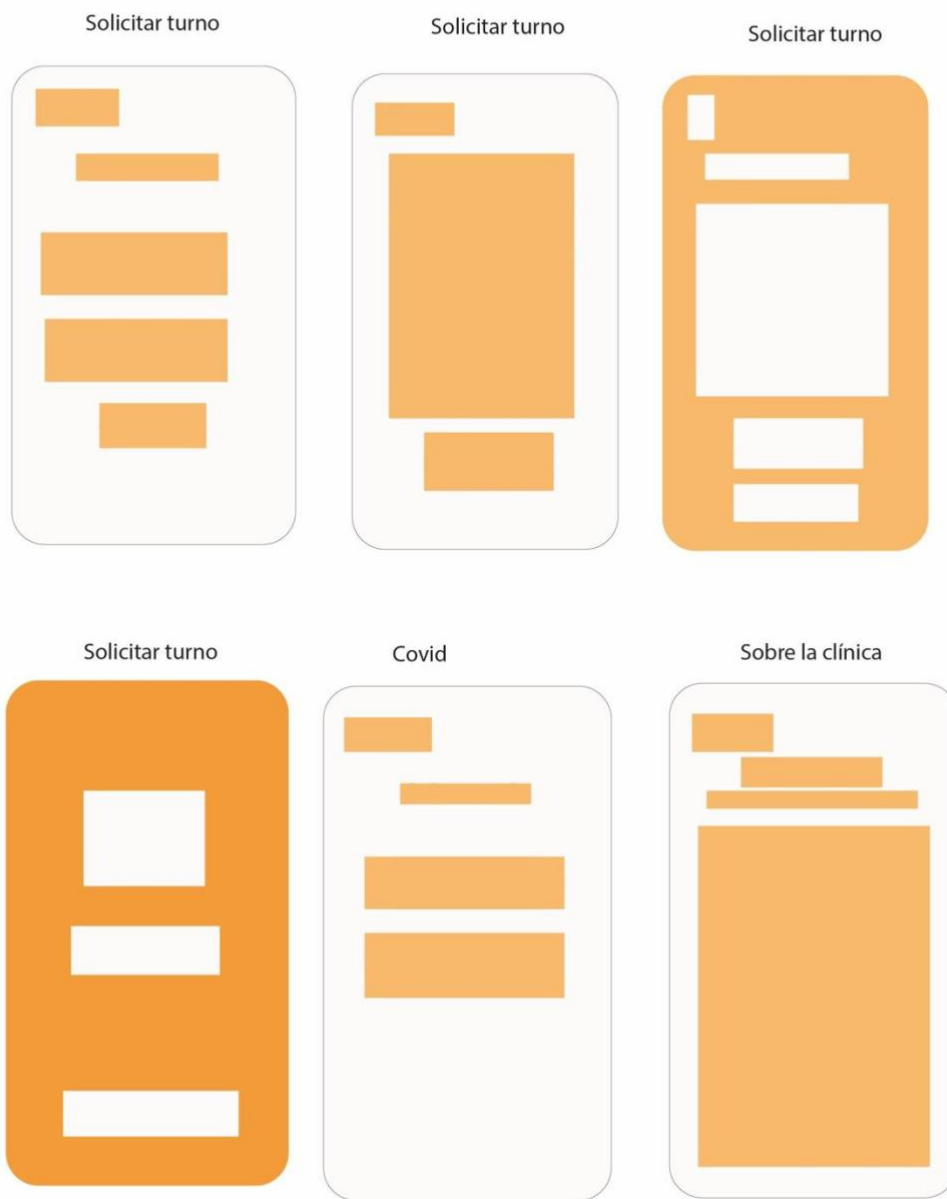


Figura 26. Wireframes 2 Fuente: Elaboración propia 2021

Composición

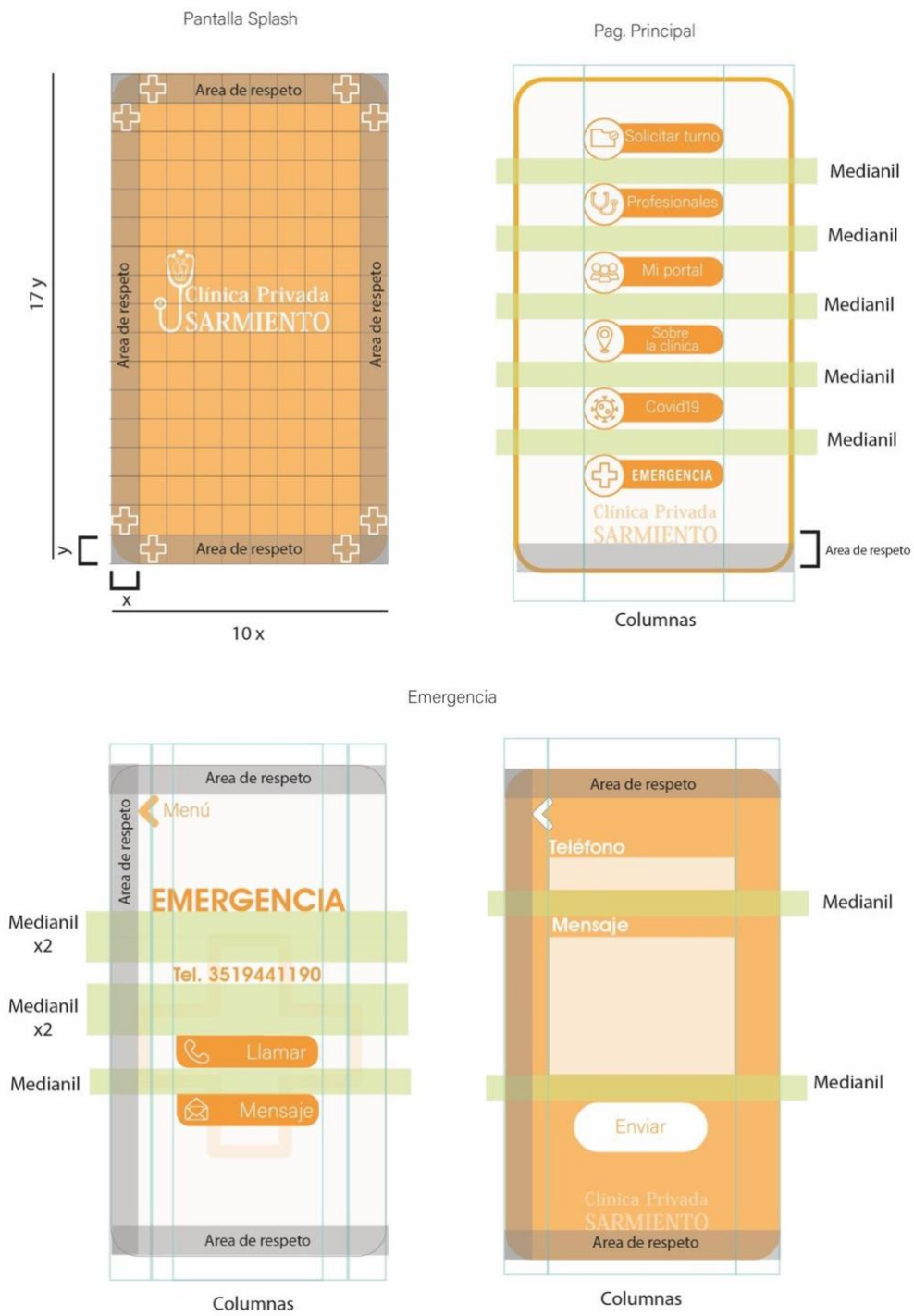
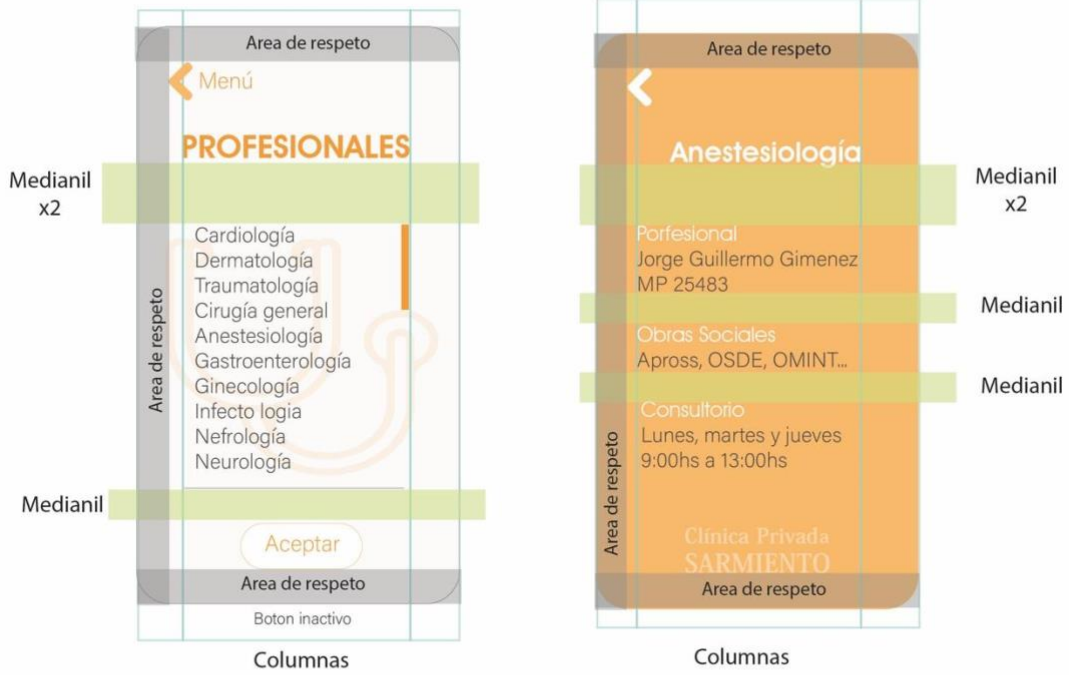
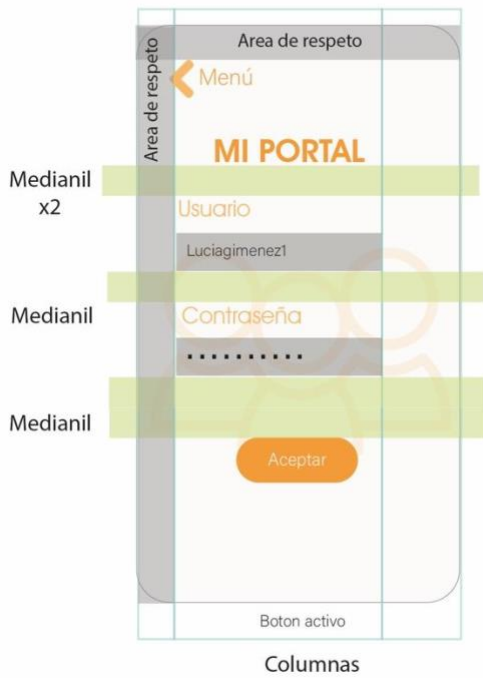


Figura 27. Pestañas con retícula, pauta modular y área de respeto
Fuente: Elaboración propia 2021.

Profesionales



Mi portal



Menu de Mi portal

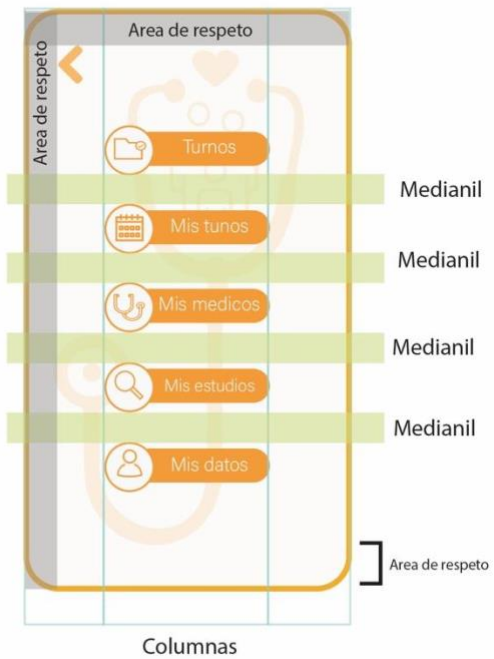


Figura 28. Pestañas 2 con retícula, pauta modular y área de respeto
Fuente: Elaboración propia 2021.

Solicitar turno

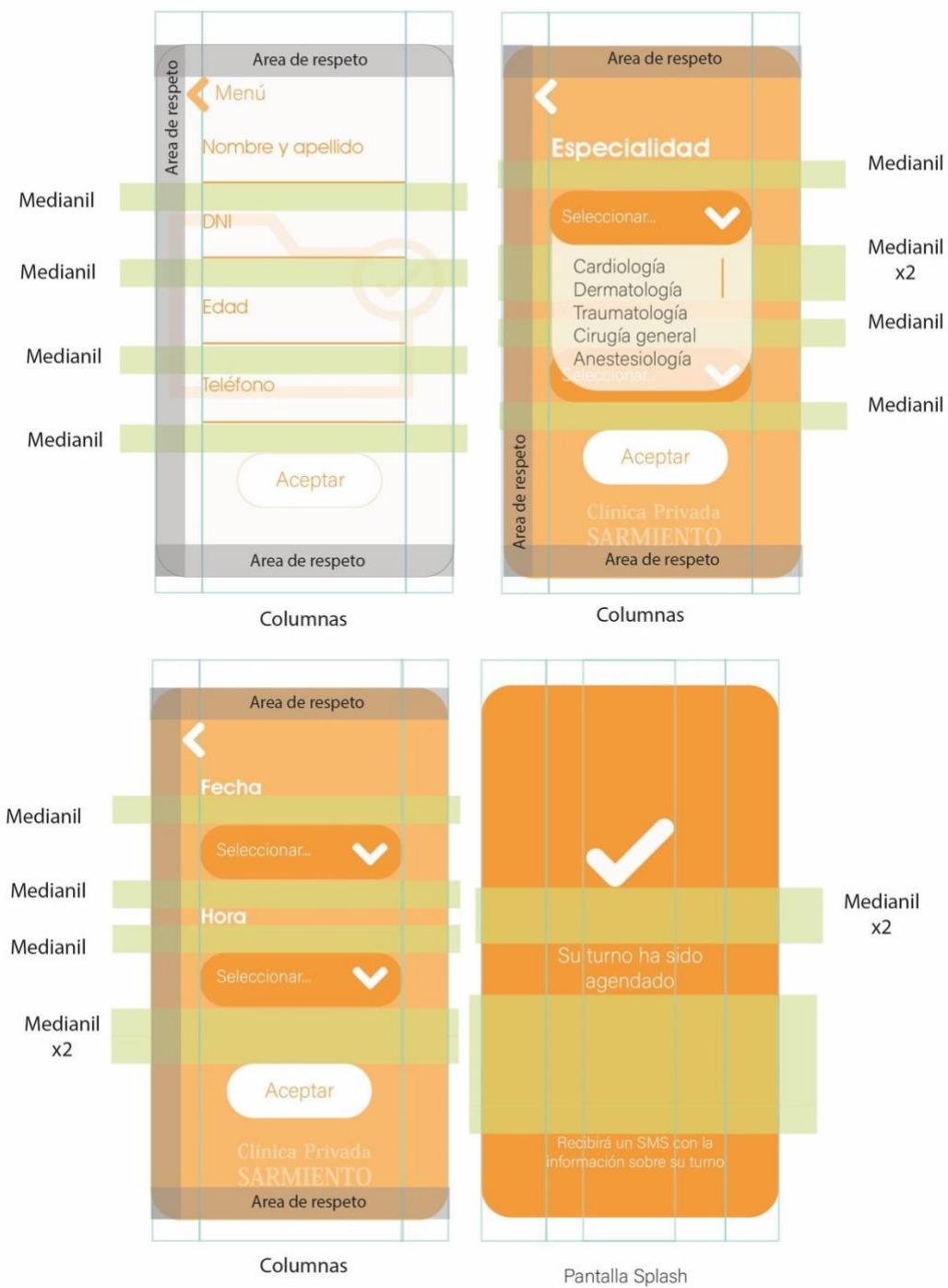


Figura 29. Pestañas 3 con retícula, pauta modular y área de respeto
Fuente: Elaboración propia 2021.

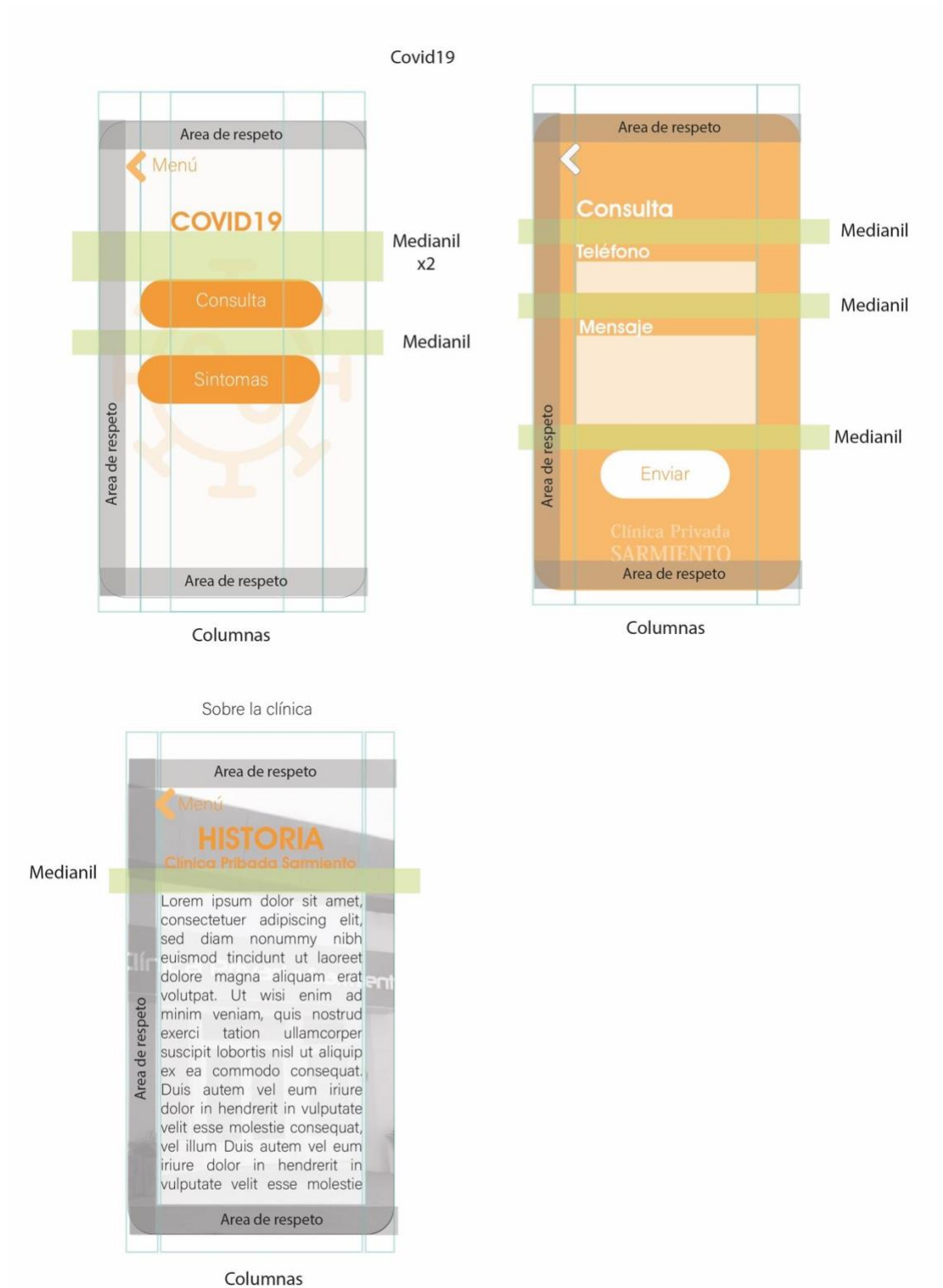


Figura 30. Pestañas 4 con retícula, pauta modular y área de respeto

Fuente: Elaboración propia 2021.

Prototipo



Figura 31. Mockup 1. Fuente: Elaboración propia 2021.



Figura 32. Mockup 2. Fuente: Elaboración propia 2021.

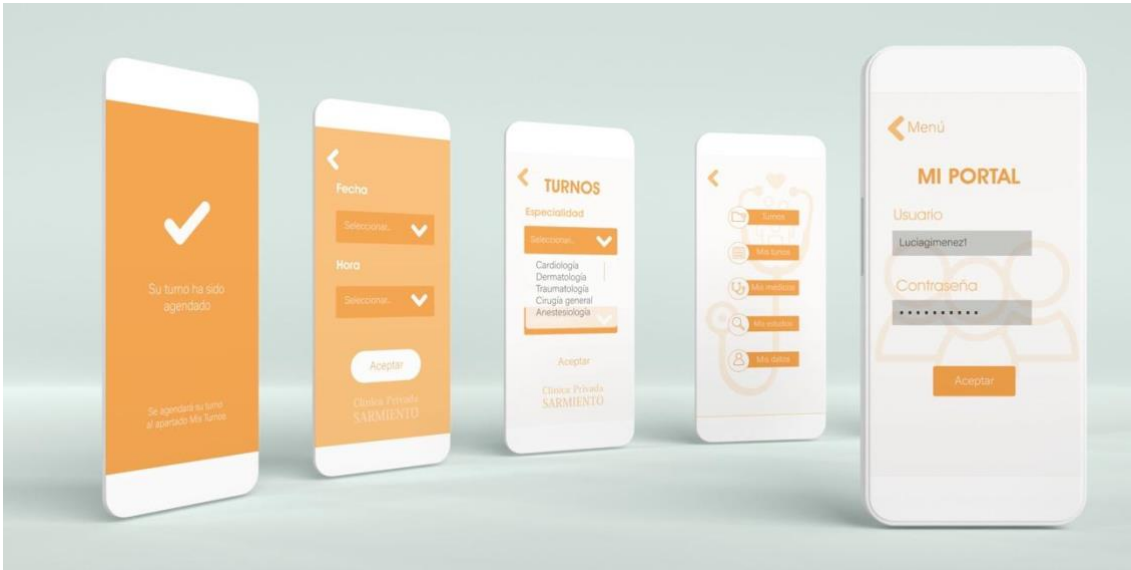


Figura 33. Mockup 3. Fuente: Elaboración propia 2021.

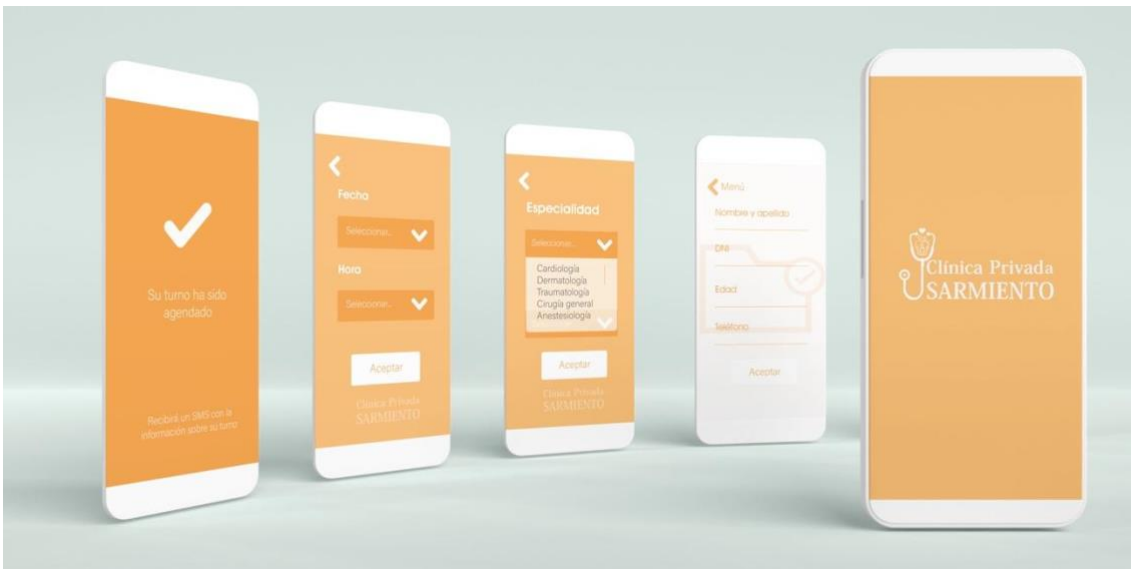


Figura 34. Mockup 4. Fuente: Elaboración propia 2021.



Figura 35. Mockup 5. Fuente: Elaboración propia 2021.

ANÁLISIS DE COSTOS

A continuación, se detallaran los costos generales para el desarrollo de la aplicación móvil para la Clínica Privada Sarmiento, teniendo en cuenta una enumeración resumida del trabajo realizado por el diseñador gráfico y sus honorarios.

-Diagnostico/relevamiento:

Relevamiento de la identidad corporativa que posee.

Análisis de contenido.

Investigación de la competencia.

-Creatividad:

Diseño de iconos, botones, icono de lanzamiento.

Arquitectura de la información.

Fondos y marcas de agua.

Selección de cromática y fuente tipográfica.

Diseño de páginas/pestañas.

Presupuesto:

	UNIDAD	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	SUBTOTAL	TOTAL
DIAGNOSTICO Y RELEVAMIENTO					
-Relevamiento de la identidad corporativa que posee -Análisis de contenido -Investigación de la competencia.	Hs	25	\$448	\$11.200	\$11.200
CREATIVIDAD					
Diseño de iconos, botones, icono de lanzamiento	Hs	10	\$448	\$4480	\$4480
Arquitectura de la información	Hs	15	\$448	\$6720	\$6720
Fondos y marcas de agua	Hs	10	\$448	\$4480	\$4480
Selección de cromática y fuente tipográfica.	Hs	10	\$448	\$4480	\$4480
Diseño de paginas y pestañas	Hs	50	\$448	\$22400	\$22400
TOTAL FINAL				\$53.760	

Figura 36. Tabla costos.Fuente: Elaboración propia 2021.

COSTOS FIJOS		COSTOS VARIABLES	
Alquiler	\$25.000	Insumos	\$3000
Expensas	\$5.000	Transporte	\$7000
Gas	\$1.500	Salud	\$5000
Luz	\$2000	Oceo	\$4000
Impuestos	\$1500	Limpieza	\$8000
Monotributo	\$3000	Imprevistos	\$3000
Celular	\$2000		
TOTAL	\$40.000	TOTAL	\$30.000

Valor hora: $(\text{Costo fijo} + \text{costo variable} + 10\%) \times 172 = \448

Sueldo + ganancia $(\text{Costo fijo} + \text{costo variable} + 10\%) = \77.000

Programador = $\$1.500 \times 40\text{hs} = \60.000

CONCLUSIÓN

En el presente proyecto, se planteó la realización de una aplicación móvil dirigida a los pacientes de la Clínica Privada Sarmiento.

En términos generales, se logró determinar los contenidos e información que resultaría imprescindible para facilitar las gestiones de los pacientes de la Clínica Privada Sarmiento.

Teniendo en cuenta la usabilidad de la aplicación móvil, se pudo establecer ciertas características como la tipografía sanserif, la simplicidad de interpretación de los botones, textos e interfaces, los tamaños de las tipografías, jerarquía y contraste, que deberá tener para ser fructíferamente experimentada por los pacientes de dicha clínica.

En relación al concepto gráfico que poseerá la aplicación móvil, con el objetivo de diferenciarla de la competencia y generar connotación hacia el sector de la salud, se logró desarrollar un concepto gráfico único y diferencial, a través de la utilización de iconos representativos a la acción que dirigen, los cuales también son utilizados como marca de agua, el imagotipo e isotipo utilizados por separado y en conjunto, la paleta de colores representativa a la identidad corporativa de la clínica, que sin embargo se logró mantener la identidad corporativa que posee la clínica.

Finalmente, se pretende aportar una herramienta tecnológica a la Clínica Privada Sarmiento, y que la misma aporte un valor agregado contribuyendo con la calidad de vida de los pacientes a la hora de realizar gestiones medicas en la clínica.

La idea de este proyecto no es generar una aplicación móvil para ser vendida a la Clínica Privada Sarmiento, sino concientizar a las clínicas, hospitales o instituciones de salud la importancia de adquirir herramientas tecnológicas como la de una aplicación móvil y los beneficios que las mismas significan. Las facilidades que las mismas ofrecen y la posibilidad de economizar tiempo en ciertas tareas para destinarlo en otra actividad.

En otras palabras, la importancia de que se le pueda brindar a los pacientes un servicio sencillo, agilizado y sin que se tengan que mover de su hogar. Por otra parte, hoy en día el hecho del dinamismo a la hora de realizar gestiones es muy valorado por la sociedad.

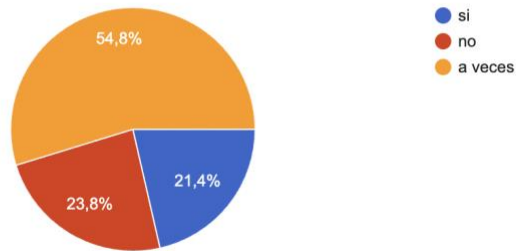
Dicho todo esto, finalmente se pretende dejar expuesta trascendencia de adquirir nuevas tecnologías, como la de una aplicación web, en instituciones de salud.

ANEXO

Anexo 1. Encuesta de efectividad de la comunicación entre los ciudadanos y sanatorios de la ciudad de Córdoba, Argentina. Realización propia, mediante Google Forms.

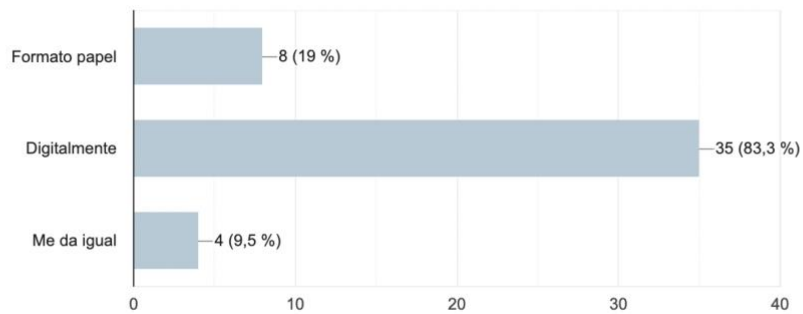
¿Te atienden rápido cuando deseas hacer una consulta a tu centro médico por teléfono?

42 respuestas



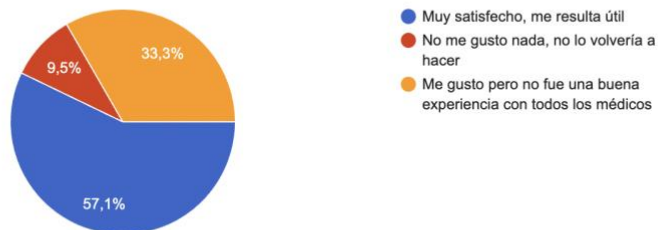
¿Cómo prefieres recibir tus estudios o análisis médicos ?

42 respuestas



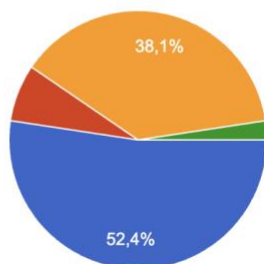
Si respondiste que sí, ¿cuan satisfecho estás con la atención por teleconferencia?

21 respuestas



¿Te gustaría un servicio que haga tus análisis médicos a domicilio y luego envíe los resultados mediante una app?

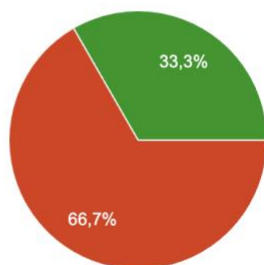
42 respuestas



- Sí, sería muy práctico
- No, prefiero asistir al establecimiento
- Me gustaría ir al establecimiento pero recibir los resultados digitalmente
- Sí, sería muy práctico

¿Cuán importante te resulta incluir la tecnología en tu día a día?

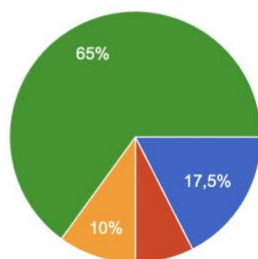
42 respuestas



- Me da igual
- Me gusta incluirla en todo lo que pueda
- No me gusta
- Me gusta solo para algunas cosas

¿Los abuelos de tu familia usan celular y/o internet?

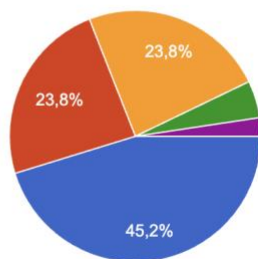
40 respuestas



- si, saben casi todo
- no, ni les interesa
- muy poco
- lo justo y necesario para comunicarse

¿usas teleconferencia con tu médico?

42 respuestas



- Si, empecé a usarlo en la pandemia
- No, pero me gustaría
- No, ni me interesa
- No, ni me interesa
- No, pero me gustaria

REFERENCIAS

Baeza-Yates, Cuauhtémoc Rivera y Velasco Martín (2004) Arquitectura de la información y usabilidad en la web. El profesional de la información, v. 13, n. 3. Recuperado de http://83.42.210.52/files/1475023203_art-epi-2004.pdf

Canal C. (2021) Córdoba adhirió a la historia clínica electrónica única. Recuperado de: <https://canalc.com.ar/cordoba-adhirio-a-la-historia-clinica-electronica-provincial/>

Cuello, J. y Vittone, J. (2013). Diseñando apps para móviles. Recuperado de https://www.academia.edu/29279363/Dise%C3%B1ando_apps_para_m%C3%B3viles

Diario Clarín (2021) .Cómo solicitar un turno en PAMI: todas las opciones para comunicarse rápido. Recuperado de https://www.clarin.com/sociedad/como-solicitar-un-turno-en-pami-todas-las-opciones-para-comunicarse-rapido_0_IrhqReWRJ.html

ITSitio (2018). Cómo influye la tecnología en la medicina. ITSitio (2018). <https://www.itsitio.com/us/influye-la-tecnologia-la-medicina/>

Jesse James Garrett (2011) Elementos de la experiencia de usuario. Recuperado de https://www.academia.edu/35348979/The_Elements_of_User_Experience_User_Centered_Design_for_the_Web_and_Beyond_2nd_Ed_New_Riders_2011

Ligia Arelys Quimí García (2020) APLICACIÓN DE LA TIPOGRAFÍA Y SU IMPORTANCIA EN LA EFECTIVIDAD DEL MENSAJE. Vol. 2 No. 1,ISSN 2600-5832,Junio de 2020. Recuperado de <http://ojs.formacion.edu.ec/index.php/rei/article/view/210/269>

Mario Pérez-Montoro Gutiérrez. Arquitectura de la información en entornos web (2010) Recuperado de: [file:///C:/Users/carlo/Downloads/Pe%CC%81rez-Montoro%20\(2010\)%20Arquitectura%20de%20la%20informacio%CC%81n.pdf](file:///C:/Users/carlo/Downloads/Pe%CC%81rez-Montoro%20(2010)%20Arquitectura%20de%20la%20informacio%CC%81n.pdf)

METODOLOGIA Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño - Universidad Nacional de San Juan (2013) <http://www.faud.unsj.edu.ar/descargas/blogs/apuntes-de-ctedra->

[mtodos-y-estrategias-de-diseño_Metodos%20y%20Estrategias%20de%20Diseño%20C3%B1o.pdf](#)

Muriel Garreta Domingo y Enric Mor Pera (Sin fecha) Diseño centrado en el usuario. FUOC. Fundació per a la Universitat Oberta de Catalunya. Recuperado de http://83.42.210.52/files/1526560890_Interaccion-M3-diseño-centrado-usuario-60.pdf

Ramon Mariño Campos (2005) Diseño De Páginas Web Y Diseño Gráfico. Recuperado de https://books.google.es/books?hl=es&lr=lang_es&id=DTbyZPnxOI8C&oi=fnd&pg=PA1&dq=iconos+diseño+gráfico&ots=ZRaR9_C5TQ&sig=AL6lVvhW3BBfcjz-GQLl37-zWhY#v=onepage&q=iconos%20diseño%20gráfico&f=false

Serna y Pardo (2016) Diseño de interfaces en aplicaciones móviles. Recuperado de https://books.google.com.ar/books?id=SI-fDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=true

Tona Monjo Palau (2011) Diseño de interfaces multimedia file:///Users/luciagimenez/Downloads/Diseño-Interfaces-Multimedia_Tona%20Monjo%20Palau.pdf

Yusef Hassan Montero (2015) Experiencia de Usuario: Principios y Métodos. Recuperado de https://yusef.es/Experiencia_de_Usuario.pdf