



PROYECTO DE DISEÑO
SEMINARIO FINAL DE DISEÑO GRÁFICO

CARRERA
DISEÑO GRÁFICO

LÍNEA TEMÁTICA ESTRATÉGICA
DISEÑO ADAPTADO AL USUARIO

**"CATARATAS TOUR: APLICACIÓN MÓVIL
ENFOCADA EN LA EXPERIENCIA DEL
USUARIO"**

*"FALLS TOUR: MOBILE APPLICATION
FOCUSED ON THE USER EXPERIENCE"*

ALUMNA: **RODRIGUEZ, MARÍA EMILIA**

DNI: **42.640.019**

LEGAJO: **DGR01906**

DOCENTE: **PALMARY, ROSA ESTHER**

FECHA: **13/11/2022**

ÍNDICE

RESUMEN	6
ABSTRACT	7
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	8
Objetivo General.....	11
Objetivos Específicos.....	11
Justificación.....	12
MARCO TEÓRICO	13
Diseño Centrado en el Usuario	13
Aplicación Móvil	14
Arquitectura de la Información.....	15
Usabilidad.....	16
Naming	17
Tipografía	18
Diseño digital de Apps	19
Colores Web	20
Iconografía.....	20
MÉTODO DE DISEÑO	22
CASOS DE ESTUDIO	26
Caso 1: Trip Advisor	26
Caso 2: TripIt.....	29
Caso 3: Civitatis.....	31
SÍNTESIS DE LOS CASOS DE ESTUDIO	34
Caso 1: Trip Advisor	34
Caso 2: TripIt	34
Caso 3: Civitatis	35
CONCLUSIÓN DE LOS CASOS DE ESTUDIO	36
PROGRAMA DE DISEÑO	38
CONCEPTO GRÁFICO.....	46
CRONOGRAMA DE TRABAJO.....	47
GENERACIÓN DE LA PROPUESTA DE DISEÑO.....	48
PROPUESTA FINAL DE DISEÑO	55
Definición Técnica.....	55
Identidad visual principal de la Aplicación	56
Identidad visual secundario de la Aplicación	57

Pauta modular	58
Campo mínimo de actuación	58
Reducción mínima permitida.....	59
Tipografía	60
Paleta cromática.....	61
Variables de aplicación permitidas	62
Variables de aplicación no permitidas	62
Íconos interiores.....	63
Elementos interactivos	65
Arquitectura de la Información.....	66
DISEÑO DE PANTALLAS	67
MAQUETAS Y PROTOTIPOS	78
ANÁLISIS DE COSTOS.....	80
CONCLUSIÓN.....	81
REFERENCIAS	83

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Metodología de Hans Gugelton y Guillermo González	23
Figura 2: Metodología propia	24
Figura 3: Caso TripAdvisor	26
Figura 4: Caso TripIt	29
Figura 5: Caso Civitatis	31
Figura 6: Esquema general de condicionantes, requerimientos y premisas	38
Figura 7: Esquema de condicionantes, requerimientos y premisas en base al Diseño Centrado en el Usuario	39
Figura 8: Esquema de condicionantes, requerimientos y premisas en base al Naming	40
Figura 9: Esquema de condicionantes, requerimientos y premisas en base a los Colores Web ..	41
Figura 10: Esquema de condicionantes, requerimientos y premisas en base a la Tipografía	42
Figura 11: Esquema de condicionantes, requerimientos y premisas en base a la Arquitectura de la Información	43
Figura 12: Esquema de condicionantes, requerimientos y premisas en base a la Usabilidad	44
Figura 13: Esquema de condicionantes, requerimientos y premisas en base a la Iconografía...	45
Figura 14: Cronograma de trabajo.....	47
Figura 15: Moodboard.....	48

Figura 16: Isotipo y logotipo de la paleta cromática	49
Figura 17: Bocetos de fuentes tipográficas y paleta cromática	50
Figura 18: Bocetos Iconos	51
Figura 19: Boceto de Arquitectura de la Información	52
Figura 20: Bocetos Wireframes	53
Figura 21: Bocetos Wireframes	54
Figura 22: Imagotipo	56
Figura 23: Isotipo	57
Figura 24: Pauta modular	58
Figura 25: Campo mínimo de actuación	59
Figura 26: Reducción mínima permitida	59
Figura 27: Fuentes tipográficas	60
Figura 28: Paleta cromática	61
Figura 29: Variables de aplicación permitidas	62
Figura 30: Variables de aplicación no permitidas	62
Figura 31: Íconos interiores	63
Figura 32: Íconos interiores	64
Figura 33: Elementos interactivos	66
Figura 34: Arquitectura de la información	67
Figura 35: Pantalla de inicio	68
Figura 36: Pantalla de incorporación	69
Figura 37: Inicio de sesión/Registro	70
Figura 38: Pantalla de inicio	71
Figura 39: Pantalla de fecha y traslados	72
Figura 40: Pantalla de alojamiento y actividades	73
Figura 41: Pantalla de tu viaje	74
Figura 42: Pantalla de contactos	75
Figura 43: Pantalla de ajustes	76
Figura 44: Pantalla de secciones	77
Figura 45: Retícula pantalla de bienvenida	78
Figura 46: Retícula pantalla de bienvenida	79
Figura 47: Retícula pantalla de incorporación	80
Figura 48: Mockup pantallas.....	81
Figura 49: Mockup pantallas.....	82

ÍNDICE DE TABLA

Tabla 1: Esquema análisis de costos	83
---	----

RESUMEN

El presente Proyecto de Diseño está motivado, principalmente, por las desventajas y necesidades que genera constantemente el turismo para los viajeros, y una de estas es la adecuada planificación y seguimiento de un viaje. Una de las desventajas de un lugar con alto porcentaje de demanda turística, como lo tiene Puerto Iguazú, es la cantidad de información que se necesita brindarles y organizarles a los visitantes para que puedan aprovechar al máximo los días que recorran en dicho lugar. Es por ello que, a través de este proyecto, se diseñó una Aplicación Móvil (App) capaz de gestionar y proporcionar una correcta planificación e información turística sobre la ciudad de Iguazú, ubicada en la provincia de Misiones. Para el desarrollo de esta App, se estableció una metodología de diseño partiendo de las bases de Hans Gugelot y Guillermo Gonzáles Ruiz, integrada por 6 fases, en donde se coloca al usuario en el centro de la investigación y realización del proyecto. Finalmente, como resultado de la investigación se llevó a cabo una aplicación móvil, visualmente atractiva, que permite una navegación sencilla y de fácil acceso, mediante un diseño centrado en el usuario, adaptándose a la necesidad inmediata del mismo.

Palabras claves: Diseño; Aplicación móvil; Experiencia de Usuario; turismo; Cataratas de Puerto Iguazú.

ABSTRACT

This Design Project is mainly motivated by the disadvantages and needs that tourism constantly generates for travelers, and one of these is the proper planning and monitoring of a trip. One of the disadvantages of a place with a high percentage of tourist demand, such as Puerto Iguazú, is the amount of information that needs to be provided and organized for visitors so that they can make the most of the days they spend in said place. That is why, through this project, a Mobile Application (App) capable of managing and providing correct planning and tourist information about the city of Iguazú, located in the province of Misiones, was designed. For the development of this App, a design methodology was established based on the bases of Hans Gugelot and Guillermo Gonzáles Ruiz, made up of 6 phases, where the user is placed at the center of the investigation and execution of the project. Finally, as a result of the research, a visually attractive mobile application was carried out, which allows simple navigation and easy access, through a user-centered design, adapting to the user's immediate need.

Keywords: Design; Mobile app; User Experience; sightseeing; Puerto Iguazu Falls.