



CAPITULO IV: METODOLOGÍA DE DESARROLLO

Para esta sección se trabajó con diferentes métodos relacionados a los fundamentos de Lean UX, los cuales se fueron acomodando a lo largo de la conceptualización y las fases de desarrollo de software de la propuesta de solución para integrarse como se ve en la siguiente imagen:

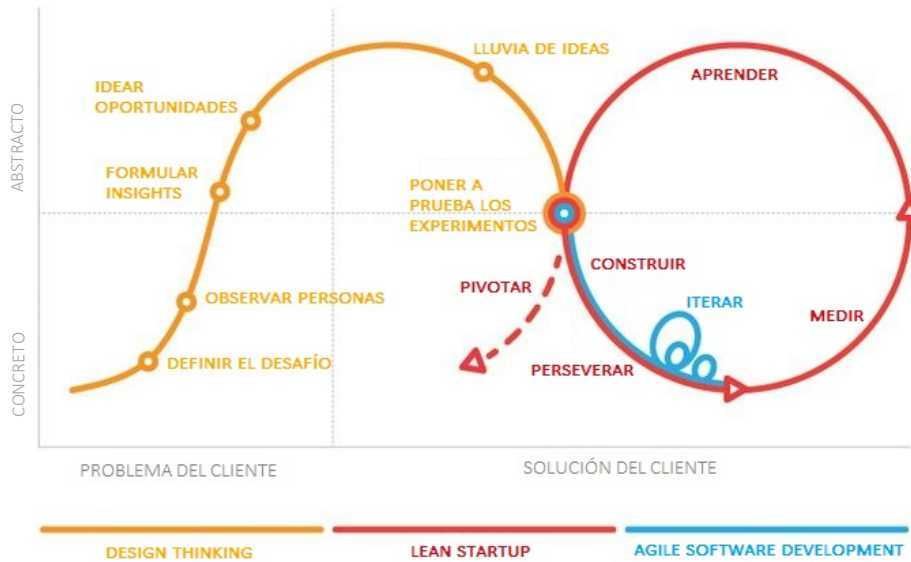


Ilustración 22: Integración de los fundamentos de Lean UX Fuente: Design thinking un mejor punto de partida para Lean & Agile (<https://es.linkedin.com/pulse/design-thinking-un-mejor-punto-de-partida-para-lean-andy-garcia-pe%C3%B1a>)

El primer fundamento a tratar fue Design Thinking para la fase de análisis y diseño, el cual para llevarse a la práctica integró metodologías de la *Mini guía: una introducción al Design Thinking + bootcamp bootleg de la escuela de diseño de Stanford* (2012), donde las metodologías de la fase de diseño integran el bucle Build – Measure – Learn (Construir – Medir - Aprender) del método Lean Startup. Así mismo, para la fase de construcción se hizo de uso de la metodología de desarrollo ágil Kanban. De esta manera su cubrieron los tres fundamentos de Lean UX como se muestra a continuación:

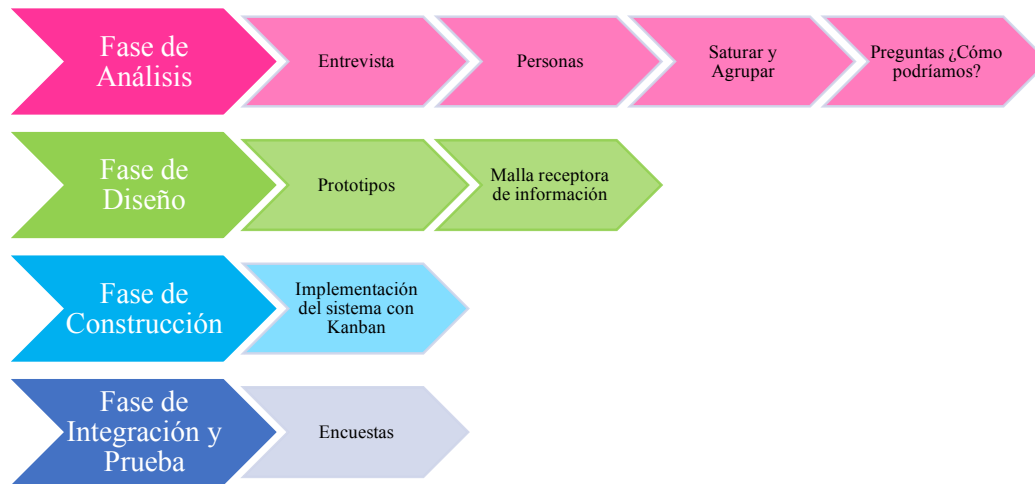


Ilustración 23: Proceso de desarrollo de software bajo los fundamentos de Lean UX.

Fuente: Propia

Es importante resaltar que los métodos utilizados para las etapas de Design Thinking mencionados en la fase de análisis y diseño del gráfico anterior, han sido recomendados en la *Mini guía: una introducción al Design Thinking + bootcamp bootleg de la escuela de diseño de Stanford (2012)*; donde se especifica que no es necesario utilizar todos los métodos que describe, ya que aplicarlos todos no significa que se vaya a tener éxito al momento de diseñar un producto. Por ello se recomienda utilizar los que mejor se ajusten al contexto del diseñador mientras responda a la etapa correcta, es así que se trabajó con ellos de la siguiente manera:

Etapas de Design Thinking	Método	Descripción del método
Empatizar	Entrevistas	Revisar Anexos 3 y 4
Definir	<ul style="list-style-type: none"> Personas Saturar y Agrupar 	<ul style="list-style-type: none"> Revisar Anexo 5 Revisar Anexo 28
Idear	Preguntas ¿Cómo podríamos?	Revisar Anexo 34
Prototipar	Prototipos	Revisar Anexo 41
Evaluar	Malla receptora de información	Revisar Anexo 46

Ilustración 24: Resumen de métodos utilizados para poner en Práctica Design Thinking

Fuente: Propia

4.1. FASE DE ANÁLISIS

4.1.1. Entrevistas

Se realizaron 22 entrevistas a diferentes usuarios, de los cuales se obtuvieron dos tipos: una para conocer a los organizadores (*Anexo 3*) y otra para conocer a los usuarios (*Anexo 4*). De estas entrevistas se clasificaron a los usuarios en 6 tipos, lo cuales vienen a ser usuarios expertos, intermedio e inexpertos entre organizadores y público interesado. Esta clasificación se realiza a partir del nivel de conocimiento tecnológico que el usuario poseía al manipular aplicaciones web y móviles. De las respuestas de los usuarios se tiene el siguiente gráfico como resultado:

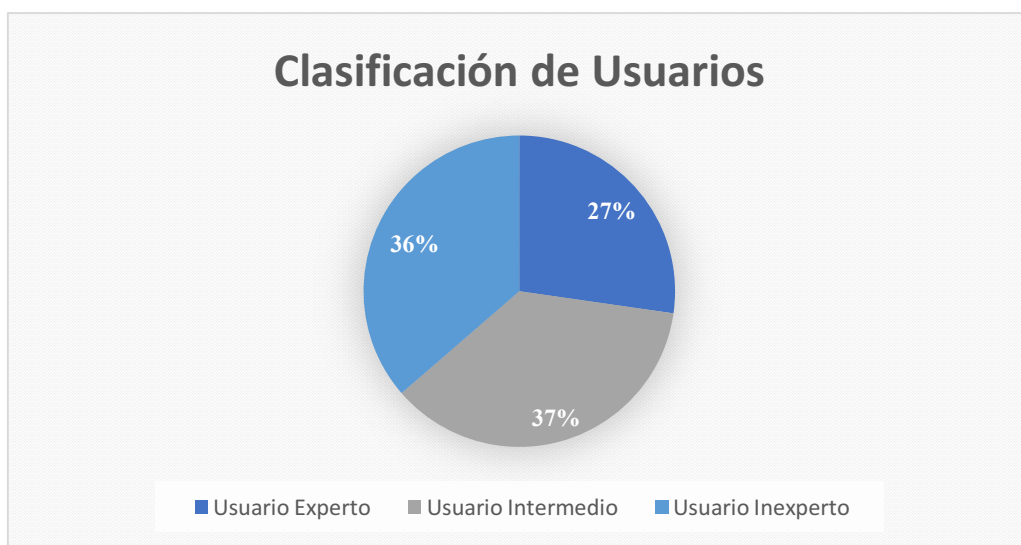


Ilustración 25: Clasificación de usuarios entrevistados

Fuente: Propia

Del gráfico, se pudo observar que se tuvo un grupo de estudio variado entre usuarios expertos, intermedios e inexpertos. De los cuales existe mayor cantidad de usuarios intermedios (37%) e inexpertos (36%), este resultado nos dio entender que se debía elaborar una propuesta de solución sencilla para lograr que la interacción de este tipo de usuarios resulte intuitiva y sea manipulada sin esfuerzo para que la propuesta sea usable.

4.1.2. Personas (Anexo 5)

De los 22 entrevistados se encontraron patrones en común según el tipo de usuario (experto, intermedio e inexperto), entre organizadores y público interesado. Para sintetizar la información que brindaron en la entrevista realizada se crearon 22 perfiles (*Anexo 6 al Anexo 27*) a través del método personas, de los que resaltan:

a) **Organizador experto:**

	Capacidad del usuario para adaptarse a nuevas TICS	No presenta dificultad.
	Conocimientos del usuario al hacer uso de internet	Avanzado.
	Conocimientos del usuario al hacer uso de aplicaciones móviles	Intermedio.
	Herramientas de tecnología y comunicación que el usuario usa	Herramientas de comunicación (redes sociales y telefonía móvil), diseño (paquete de diseño de Adobe) y entretenimiento (música).
	Frecuencia con la que el usuario hace uso de Internet y aplicaciones móviles	Aproximadamente 8 horas diarias.
	Nombre del usuario:	Sofisticación del equipo tecnológico del usuario
	Bob	Alta.
	Edad:	Aplicaciones que el usuario usa semejantes a la propuesta
	29 años.	
	Ocupación:	Aplicaciones web y móviles de: Facebook, Joinnus, atrápalo y teleticket.
Publicista.		

Tabla 7: Perfil de organizador experto

Fuente: Propia

Del análisis del perfil realizado para el organizador experto, se pudo ver que tiene una alta tendencia a interactuar con equipo tecnológico de alta sofisticación y como actividad principal suele preparar el contenido publicitario de los eventos, por ello posee un amplio conocimiento de diseño gráfico y publicidad a través de medios digitales de los cuales resalta Facebook como herramienta principal de publicidad. Este tipo de usuario posee un amplio conocimiento de Internet, aun así no presenta un dominio absoluto del uso de aplicaciones móviles. A pesar de ello, el usuario no presenta dificultades de interacción puesto que presenta una alta capacidad de adaptabilidad a cualquier entorno.

b) Organizador intermedio


	Capacidad del usuario para adaptarse a nuevas TICS
	Presenta cierta dificultad.
	Conocimientos del usuario al hacer uso de internet
	Intermedio.
	Conocimientos del usuario al hacer uso de aplicaciones móviles
	Intermedio.
	Herramientas de tecnología y comunicación que el usuario usa
	Herramientas de comunicación (redes sociales y telefonía móvil), diseño (Corel Draw X8).
	Frecuencia con la que el usuario hace uso de Internet y aplicaciones móviles
	Aproximadamente 4 horas diarias.
Nombre del usuario:	Sofisticación del equipo tecnológico del usuario
Carl	Media.
Edad:	Aplicaciones que el usuario usa semejantes a la propuesta
32 años.	
Ocupación:	Aplicaciones web y móviles de: Facebook.
Administrador de negocios.	

Tabla 8: Perfil de organizador intermedio

Fuente: Propia

Del análisis del perfil realizado para el organizador intermedio, se pudo ver que suele interactuar con equipo tecnológico de sofisticación media y suele preparar el contenido publicitario de los eventos a través de medios digitales específicos que no representen entornos complejos como Corel Draw. Dicho contenido es anunciado únicamente a través de Facebook. Este tipo de usuario posee conocimiento de Internet a un nivel intermedio al igual que de aplicaciones móviles. Por ello presenta cierta dificultad de interacción en entornos complejos, aun así el usuario se puede recuperar de errores por cuenta propia.

c) Organizador inexperto


	Capacidad del usuario para adaptarse a nuevas TICS	Presenta dificultad.
	Conocimientos del usuario al hacer uso de internet	Intermedio.
	Conocimientos del usuario al hacer uso de aplicaciones móviles	Básico.
	Herramientas de tecnología y comunicación que el usuario usa	Herramientas de comunicación (redes sociales y telefonía móvil), entretenimiento (juegos en línea).
	Frecuencia con la que el usuario hace uso de Internet y aplicaciones móviles	Aproximadamente 6 horas diarias.
	Nombre del usuario:	Sofisticación del equipo tecnológico del usuario
	Joe	Media.
	Edad:	Aplicaciones que el usuario usa semejantes a la propuesta
	26 años.	
	Ocupación:	Aplicaciones web y móviles de: Facebook.
Artista		

Tabla 9: Perfil de organizador inexperto

Fuente: Propia

Del análisis del perfil realizado para el organizador inexperto, se pudo ver que suele interactuar con equipo tecnológico de sofisticación media para publicitar eventos a través de Facebook. Este tipo de organizador no crea contenido publicitario, ya que esta función es realizada por terceros. Posee conocimiento de internet a un nivel intermedio, mientras que su conocimiento del uso de aplicaciones móviles es básico. Por ello presenta dificultad de interacción con dichas aplicaciones. Como consecuencia de esto, le cuesta recuperarse de errores por cuenta propia teniendo así que recurrir a otros medios por ayuda.

d) Usuario experto

	Capacidad del usuario para adaptarse a nuevas TICS
	No presenta dificultad.
	Conocimientos del usuario al hacer uso de internet
	Avanzado.
	Conocimientos del usuario al hacer uso de aplicaciones móviles
	Avanzado.
	Herramientas de tecnología y comunicación que el usuario usa
	Herramientas de comunicación (correo), transacciones bancarias (estados de cuenta, pagos de servicios online), Office para móvil (creación y edición de documentos).
	Frecuencia con la que el usuario hace uso de Internet y aplicaciones móviles
	Todo el día.
Nombre del usuario:	Sofisticación del equipo tecnológico del usuario
Louis	Alto.
Edad:	Aplicaciones que el usuario usa semejantes a la propuesta
25 años.	
Ocupación:	Aplicaciones web y móviles de: Facebook.
Estudiante de ingeniería.	

Tabla 10: Perfil de usuario común experto

Fuente: Propia

Del análisis del perfil realizado para el usuario experto, se pudo ver que suele interactuar con equipo tecnológico de sofisticación alta para utilizar diferentes aplicaciones web o móviles que le sirvan de apoyo para realizar actividades cotidianas. Este tipo de usuario posee conocimiento avanzado de Internet y del uso de aplicaciones móviles, por lo que no presenta dificultades al interactuar con nuevas aplicaciones. Para la presente investigación fue importante conocer las aplicaciones que utiliza para informarse de eventos artísticos, en este caso Facebook, para idear una propuesta de diseño con la que el usuario pueda estar familiarizado.

e) **Usuario intermedio**


	Capacidad del usuario para adaptarse a nuevas TICS
	Presenta cierta dificultad.
	Conocimientos del usuario al hacer uso de internet
	Intermedio.
	Conocimientos del usuario al hacer uso de aplicaciones móviles
	Intermedio.
	Herramientas de tecnología y comunicación que el usuario usa
	Herramientas de trabajo, comunicación (redes sociales), información (noticias y novedades) y entretenimiento.
	Frecuencia con la que el usuario hace uso de Internet y aplicaciones móviles
	Aproximadamente 10 horas diarias.
Nombre del usuario:	Sofisticación del equipo tecnológico del usuario
Ana	Medio.
Edad:	Aplicaciones que el usuario usa semejantes a la propuesta
24 años.	
Ocupación:	Aplicaciones web y móviles de: Facebook.
Estudiante de ciencias administrativas.	

Tabla 11: Perfil de usuario común intermedio

Fuente: Propia

Del análisis del perfil realizado para el usuario intermedio, se pudo ver que suele interactuar con equipo tecnológico de sofisticación media para utilizar herramientas de comunicación, trabajo, información y entretenimiento; en caso de que estas aplicaciones no sean muy complejas el usuario no tiene problemas de interacción, caso contrario se recupera de errores de forma rápida y por cuenta propia. Este tipo de usuario posee conocimiento intermedio tanto de Internet como del uso de aplicaciones móviles. Al igual que el usuario experto hace uso de Facebook para enterarse de eventos artísticos

f) **Usuario inexperto**

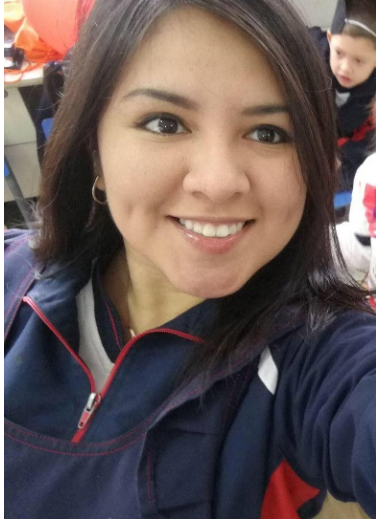
	Capacidad del usuario para adaptarse a nuevas TICS	Presenta dificultad.
	Conocimientos del usuario al hacer uso de internet	Básico.
	Conocimientos del usuario al hacer uso de aplicaciones móviles	Básico.
	Herramientas de tecnología y comunicación que el usuario usa	Herramientas de trabajo (cámara fotográfica) y comunicación (redes sociales, video llamadas y mensajería instantánea), información (noticias).
	Frecuencia con la que el usuario hace uso de Internet y aplicaciones móviles	Aproximadamente 8 horas diarias.
	Nombre del usuario:	Sofisticación del equipo tecnológico del usuario
	Rose	Medio.
	Edad:	Aplicaciones que el usuario usa semejantes a la propuesta
	22 años.	
	Ocupación:	Aplicaciones web y móviles de: Facebook.
Estudiante de ciencias sociales.		

Tabla 12: Perfil de usuario común inexperto

Fuente: Propia

Del análisis del perfil realizado para el usuario inexperto, se pudo ver que suele interactuar con equipo tecnológico de sofisticación media para utilizar herramientas de comunicación, trabajo, información a un nivel básico como es el uso de cámara fotográfica, llamadas y mensajería; en caso de que estas aplicaciones presenten cierta complejidad el usuario requiere ayuda para entender el funcionamiento de la aplicación y recuperarse de errores. Este tipo de usuario posee conocimiento básico tanto de Internet como del uso de aplicaciones móviles. Al igual que el usuario experto hace uso de Facebook para enterarse de eventos artísticos.

4.1.3. Saturar y Agrupar (Anexo 28)

De las 22 entrevistas realizadas, se agruparon características significativas del usuario que permitieron obtener insights relacionados al análisis del contexto de los usuarios. Para analizar el contexto de los organizadores se consideraron datos relevantes de sus empresas y de sí mismos con la finalidad de analizar los problemas y necesidades que tenían en relación al tema de investigación, mientras que para los usuarios pertenecientes al público interesado (*Anexo 29*), se consideraron datos relacionados al tema de investigación (frecuencia con la que participa de eventos artísticos, motivaciones, razones por las que deja de asistir y medios por los cuales se entera de eventos), preferencias (*Anexo 31*), limitaciones (*Anexo 32*) y contenido informativo que consideran relevante conocer de los eventos artísticos (*Anexo 33*). De las respuestas de los usuarios se tienen los siguientes gráficos como resultado:

a) Contexto del usuario:

Para mostrar los resultados del análisis de contexto del usuario, es importante resaltar que existen diferencias entre lo que se desea conocer del organizador y lo que se desea conocer del usuario que representa al público interesado. Por ello se presentó los resultados obtenidos por cada uno como se muestra a continuación:

- *Contexto del organizador:*

La información relacionada a los segmentos “*Datos de la empresa del organizador*” y “*Datos de la organización de eventos artísticos de la empresa*” se utilizó para definir el contexto de los organizadores y se obtuvo de los colaboradores de la investigación.

Para el Café cultural “La Esencia”, se obtuvieron los siguientes resultados:

	<p>Organización de eventos artísticos de la empresa:</p> <p>El colaborador posee una agenda y va programando los eventos en el transcurso de la semana, actualmente los artistas reservan los días de presentación con 15 días de anticipación</p>
	<p>Publicidad de los eventos:</p> <p>Los eventos se publicitan desde siempre a través de Facebook, inicialmente se hacía uso de volantes.</p>
<p>Nombre de la empresa:</p> <p>La Esencia.</p>	<p>Efectividad de los medios utilizados</p> <p>Los volantes por su baja efectividad y representar un costo dejaron de ser utilizados. Facebook es una herramienta potente que atrae clientes, aunque a veces puede ser contraproducente ya que la convocatoria puede atraer a más personas que el aforo no puede cubrir.</p>
<p>Tiempo en el mercado:</p> <p>5 años.</p>	
<p>Inicios de la empresa:</p> <p>La esencia nació en el 2012 porque la familia del colaborador tiene una empresa de gomitas a base de esencias de plantas, con la esencia restante se hacían mates, los cuales se ofrecían por la noche en el local de un amigo del colaborador. La primera presentación fue en junio del 2012, incrementando de 2 a 3 presentaciones por mes hasta llegar a la actualidad a presentaciones diarias.</p>	<p>¿Cómo podría mejorar la publicidad de los eventos?</p> <p>Resaltando información que el usuario necesita conocer de manera organizada, ya que Facebook permite ofrecer una descripción amplia, mas no segmentada por secciones informativas que ayude al usuario a tener la información dosificada de una forma que le resulte simple de ver sin abrumarse por la cantidad excesiva de texto que la descripción pueda llegar a mostrar.</p>
<p>Actividades de la empresa:</p> <p>El motor de La Esencia es la venta de mates y las presentaciones de arte, el objetivo de la empresa es brindar salud física a través de bebidas como mates y espiritual a través del arte a los clientes.</p>	<p>Expectativas del usuario relacionadas a la aplicación propuesta:</p> <p>La aplicación podría llegar a personas que no sean usuarios de Facebook y manejar estadísticas y publicidad directa podría permitirle al colaborador establecer un lazo con los usuarios y saber quiénes son.</p>
<p>Clientes de la empresa:</p> <p>Existe una fuerte tendencia relacionada a la participación de mujeres entre 18 y 30 años y varones de la misma edad.</p>	

Tabla 13: Contexto de colaborador "La esencia"

Fuente: Propia



De la información obtenida se pudo ver que en los inicios de la empresa se hacía uso de volantes y redes sociales. De dichos medios, se dejó de hacer uso de volantes por su baja efectividad y representar un costo, mientras que se continuó usando Facebook porque desde la perspectiva del organizador es una herramienta potente que atrae clientes. Aun así este medio resultar contraproducente, ya que la convocatoria puede atraer a más personas que el aforo no puede cubrir.

Así mismo el usuario considera que el medio actual de publicidad que utiliza requiere algunas mejoras como: resaltar información que el usuario necesita conocer de manera organizada, ya que Facebook permite ofrecer una descripción amplia que no está segmentada por secciones informativas que ayude al usuario a tener la información dosificada de una forma que no tenga problemas al verla.

Finalmente el usuario considera que la aplicación le ayudaría a llegar a personas que no sean usuarios de Facebook, manejar estadísticas y publicidad directa a través de la cual podría establecer un lazo con los usuarios y saber quiénes son.

Para la casa cultural Dramas y Comedias se obtuvieron los siguientes resultados:


	<p>Organización de eventos artísticos de la empresa:</p> <p>Los miembros de Improfanos arman la muestra de fin de taller, luego buscan locales para realizar la presentación. Los miembros de Ignus Fatuus planifican las presentaciones a lo largo del año y en noviembre dejan el portafolio de las presentaciones realizadas en dicho tiempo en diferentes locales para ver quienes los llaman. Finalmente, en Dramas y comedias se organizan las presentaciones para cada cierre de taller.</p>
<p>Nombre de la empresa:</p>	<p>Publicidad de los eventos:</p>
<p>Dramas y comedias.</p>	<p>El colaborador suele comprar publicidad por Facebook y usar gigantografías en la actualidad. En los inicios de la asociación se utilizaban afiches y volantes.</p>
<p>Tiempo en el mercado:</p>	
<p>3 años.</p>	
<p>Inicios de la empresa:</p>	<p>Efectividad de los medios utilizados</p>
<p>Un grupo de amigos del colaborador se juntó gracias a su pasión por el teatro y decidieron abrir Dramas y Comedias como una asociación cultural que ofreciera talleres de actuación de clown, improvisación y narración de historias en el local que poseen para realizar muestras artísticas de cada taller al finalizarlos. Adicionalmente, la asociación cuenta con otros grupos de actuación como: Ignis Fatuus (representaciones teatrales de cuentos escritos por el colaborador), Improfanos (representaciones de talleres de improvisación con diferentes temáticas dirigidas por el colaborador y otro miembros de la asociación Dramas y Comedias), finalmente Noches Culturales Cusqueñas (también denominado NCC, presentaciones musicales y teatrales realizadas en el teatro municipal).</p>	<p>Debido a que los afiches y volantes no resultaban, se decidió usar Facebook y una gigantografía para el día de la presentación para que los usuarios supieran que estaban en la ubicación correcta del evento.</p>
	<p>¿Cómo podría mejorar la publicidad de los eventos?</p>
	<p>Segmentando el grupo de participantes, por participantes que realmente estén interesados en las presentaciones, ya que muchos no muestran respeto al asistir a las presentaciones y hacen ruido mientras se lleva a cabo la presentación interrumpiéndola y causando distracción para los participantes que sí están prestando atención.</p>
<p>Actividades de la empresa:</p>	<p>Expectativas del usuario relacionadas a la aplicación propuesta:</p>
<p>El motor de la asociación Dramas y Comedias y los demás grupos que dirige se basan en la enseñanza de artes escénicas a través de talleres de actuación y la presentación de muestras al finalizar cada uno.</p>	<p>La aplicación al ser dedicada, permitiría que la publicidad de los eventos llegue a personas que realmente estén interesadas en los eventos y que tengan conocimiento de cómo son las presentaciones y lo que se debe hacer en ellas.</p>
<p>Clientes de la empresa:</p>	
<p>Jóvenes entre 19 y 30 años como aprendices de los talleres y familias como participantes de las presentaciones que realizan cuyos miembros tienen entre 25 a 55 años aproximadamente.</p>	

Tabla 14: Contexto de organizador "Dramas y Comedias" Fuente: Propia

De la información obtenida se pudo ver que el colaborador inicialmente solía hacer uso de afiches y volantes. Debido a que los afiches y volantes no resultaban, decidió hacer uso de Facebook y gigantografías para los días en los que las presentaciones se llevaban a cabo, para que los usuarios supieran que estaban en la ubicación correcta del evento.

De la trayectoria de organización de eventos artísticos del colaborador se considera que para mejorar el medio de publicidad que actualmente maneja, se debe segmentar el grupo de participantes considerando a los participantes que realmente estén interesados en las presentaciones, ya que muchos no muestran respeto al asistir a las presentaciones y hacen ruido mientras se lleva a cabo la presentación interrumpiéndola y causando distracción para los participantes que sí están prestando atención.

Finalmente el colaborador considera que la aplicación al ser dedicada, permitiría que la publicidad de los eventos llegue a personas que realmente estén interesadas en los eventos y que tengan conocimiento de cómo son las presentaciones y lo que se debe hacer en ellas, para solucionar el problema anteriormente descrito.

- **Contexto del público interesado**

La información relacionada a la sección “*Datos del usuario y la relación que tiene con los eventos artísticos*” de la entrevista nos permitió conocer el contexto de usuario en relación a la frecuencia con la que participa de eventos artísticos, la motivaciones que tiene para hacerlo, las razones que tiene para dejarlo de hacerlo en ocasiones y el medio que utiliza para recibir información de los mismos. En este apartado se hizo uso de diferentes colores para diferenciar los tipos de usuarios identificados a nivel de público interesado siendo:

	Usuarios expertos
	Usuarios intermedios
	Usuarios inexpertos

Tabla 15: Equivalencia del color de tarjetas que representan las respuestas de los usuarios según su tipo

Fuente: Propia

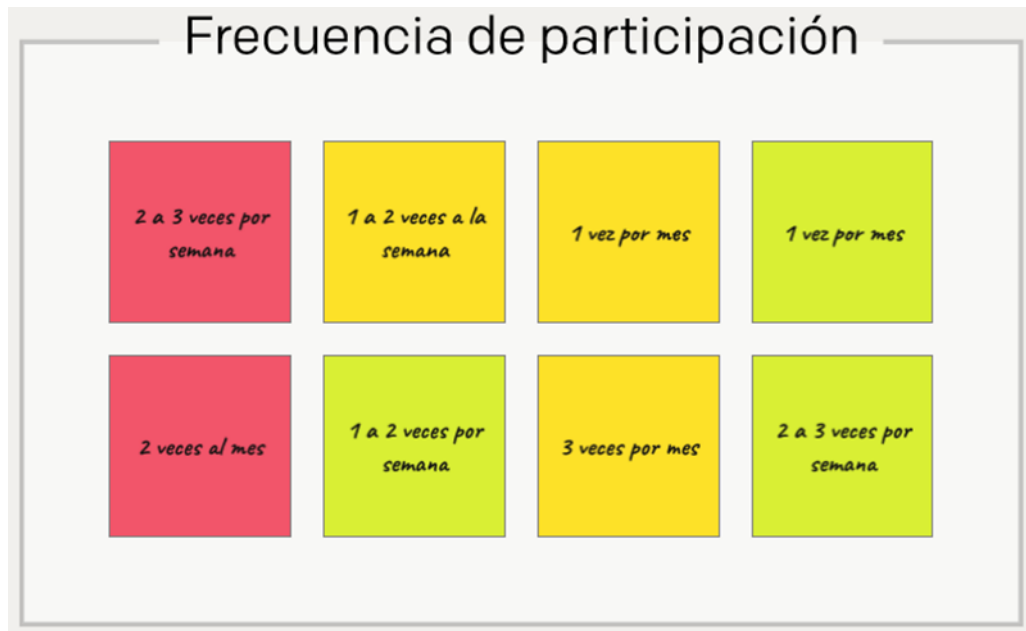


Ilustración 26: Frecuencia con la que el usuario asiste a eventos artísticos

Fuente: Propia

Del análisis de la frecuencia con la que el usuario participa de eventos artísticos, se vio que los usuarios suelen participar de forma seguida, especialmente los usuarios expertos e inexpertos con una participación de 2 a 3 veces por semana, mientras que los valores mínimos de la frecuencia de participación es de una vez por mes para usuarios intermedios e inexpertos. Esto significa que se eligió correctamente el grupo de estudio, seleccionado para recopilar posibles características de una solución que respondan al problema planteado, ya que las personas que lo representan realmente están interesados en el proyecto.



Ilustración 27: Motivaciones del usuario para participar en eventos artísticos

Fuente: Propia

Del gráfico anterior se vio que las principales motivaciones de los usuarios inexpertos e intermedios son de entretenimiento y la posibilidad de conocer personas, mientras que parte de los usuarios expertos asiste a eventos por un gusto específico en el arte



Ilustración 28: Limitaciones del usuario en la participación de eventos artísticos

Fuente: Propia

Del gráfico anterior se pudo observar que las principales limitaciones de los usuarios expertos, intermedios e inexpertos son aspectos personales, económicos y geográficos. Un dato particular se muestra entre los usuarios inexpertos quienes muestran cierta desconfianza cuando los eventos sufren cambios en su organización, puesto que tienden a desanimarse si el evento sufre muchos cambios antes de su presentación.



Ilustración 29: Medios por los que el usuario se entera de eventos artísticos

Fuente: Propia

Del gráfico anterior se pudo notar una clara preferencia por el uso de redes sociales por parte de las tres categorías de usuarios y en usuarios expertos e inexpertos, así mismo se pudo ver que existe una tendencia a enterarse de eventos a través de amigos.

b) Necesidades del usuario

- **Necesidades del organizador:** De la información analizada de los colaboradores, se vio que tenían las siguientes necesidades frente a los problemas de difusión de eventos que sus empresas presentan teniendo así las siguientes necesidades:

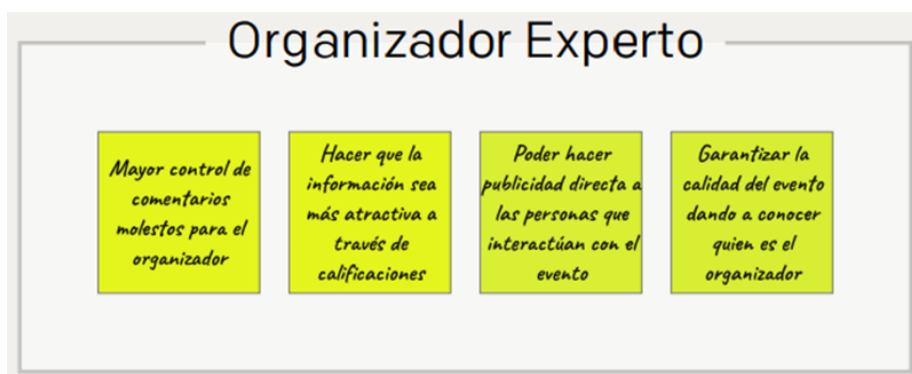


Ilustración 30: Necesidades del organizador experto

Fuente: Propia

Del gráfico anterior se pudo ver que los organizadores expertos dan importancia a la calidad de información que se le entrega al cliente, así como la seguridad de la misma.

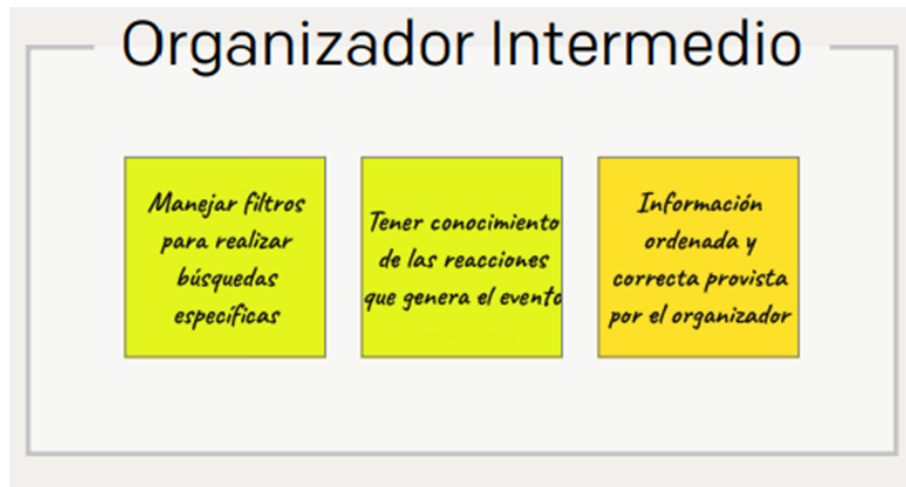


Ilustración 31: Necesidades del organizador intermedio

Fuente: Propia

Los organizadores intermedios por su parte se preocupan por la interacción que tienen los usuarios con sus eventos, tal como se muestra en el gráfico anterior.

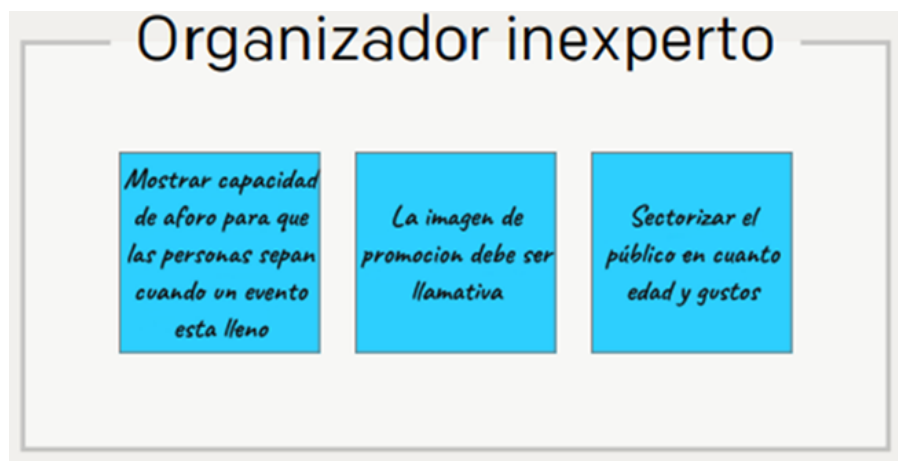


Ilustración 32: Necesidades del organizador inexperto

Fuente: Propia

Del gráfico anterior se observó que los organizadores inexpertos le dan importancia a la promoción de sus eventos y la sectorización de sus clientes.

De todas las necesidades presentadas anteriormente por cada uno de los tipos de organizador, se da importancia a las siguientes:

1. Resaltar la imagen de promoción del evento.
 2. Sectorizar el público (considerar la posibilidad de hacerlo por edad y gustos).
 3. Mostrar la capacidad del local (aforo).
 4. Mostrar la información de forma organizada provista por el mismo organizador, para garantizar la calidad del evento.
 5. Poder conocer las reacciones del público interesado frente al evento, para hacerla más atractiva.
 6. Poder enviar publicidad directa y personalizada a las personas que interactúan con el evento.
 7. Manejar filtro para realizar búsquedas específicas.
 8. Evitar que existan comentarios molestos relacionados al evento para que los organizadores no sean desprestigiados.
- ***Necesidades del público interesado:*** De la información analizada de los clientes de los colaboradores, se vio que tenían las siguientes frente a los problemas que tenían al hacer uso de algunos medios:



Ilustración 33: Necesidades del usuario experto

Fuente: Propia

Del gráfico anterior se pudo observar que los usuarios expertos le dan mucha importancia al contenido informativo de los eventos, así como la constante comunicación con los organizadores.

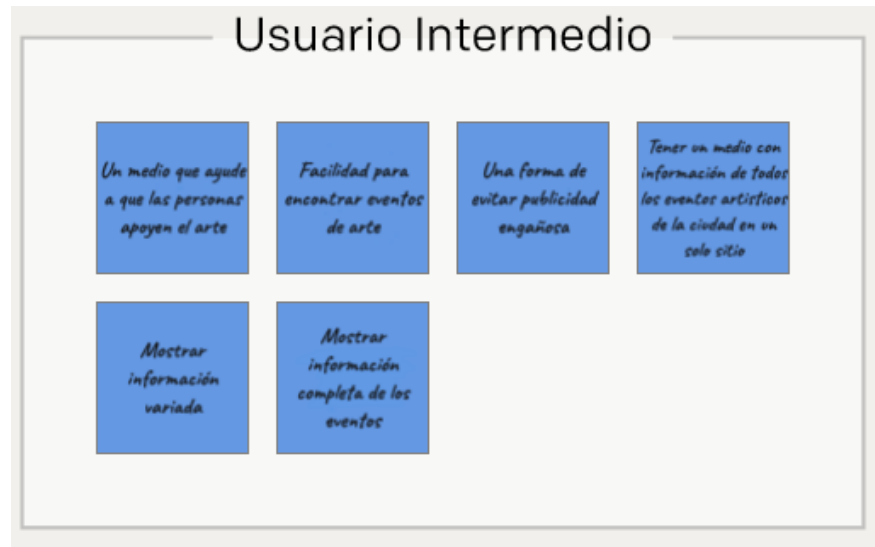


Ilustración 34: Necesidades del usuario intermedio

Fuente: Propia

Los usuarios intermedios por su parte muestran una tendencia a encontrar variedad de eventos en un medio que les garantice que estos son verdaderos.



Ilustración 35: Necesidades del usuario inexperto

Fuente: Propia

Los usuarios inexpertos en cambio coinciden en que toda información deber ser oportuna y anticipada, además que necesitan que la información de ubicación sea resaltada para encontrar eventos con mayor facilidad.

c) Preferencias del usuario

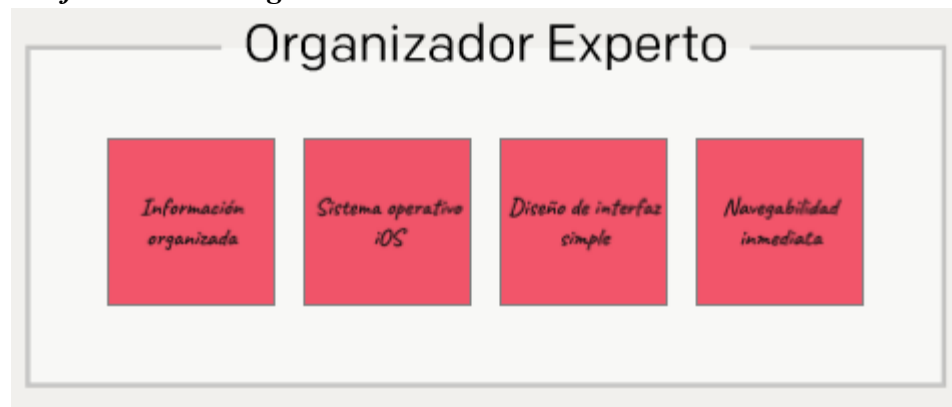
• *Preferencias del organizador*

Ilustración 36: Preferencias del organizador experto

Fuente: Propia

Los organizadores expertos tuvieron una preferencia por un diseño minimalista y la presentación de la información de manera organizada, así mismo prefieren equipos con sistema operativo iOS.

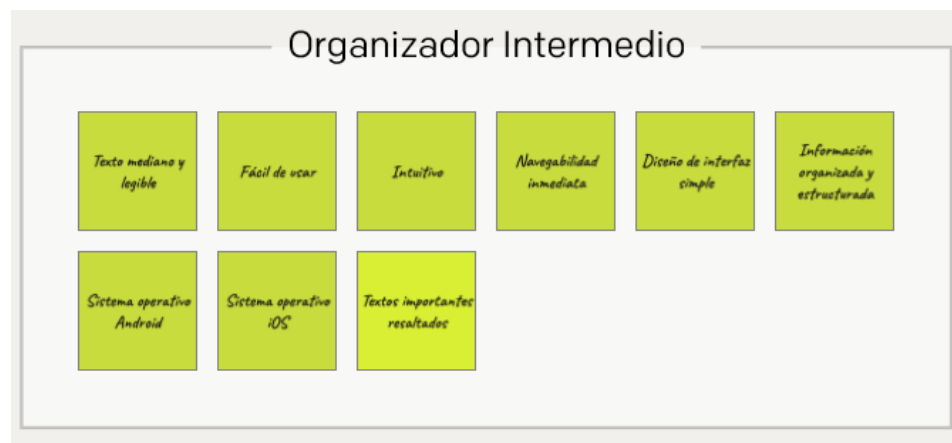


Ilustración 37: Preferencias del organizador intermedio

Fuente: Propia

Los organizadores intermedios por su parte prefieren diseños intuitivos y simples, información organizada y legible, por parte de preferencias de equipos gustan de aquellos que cuenten con sistemas operativos iOS como Android.



Ilustración 38: Preferencias del usuario inexperto

Fuente: Propia

Los organizadores inexpertos prefieren diseños donde las imágenes destaquen más que texto y por preferencias en equipos tienden a elegir herramientas funcionales y económicas.

- **Preferencias del público interesado:**



Ilustración 39: Preferencias del usuario experto

Fuente: Propia

Los usuarios expertos tienden a preferir equipos con sistemas operativos Android como iOS y dan importancia a aspectos de diseño donde resalta el uso de imágenes, tal como se muestra en el gráfico anterior.



Ilustración 40: Preferencias del usuario inexperto

Fuente: Propia

Los usuarios inexpertos por su parte dan preferencia al uso de tecnologías donde sus componentes sean dinámicos, llamativos y sobre todo tenga el uso de imágenes. Además de esto prefieren hacer uso de equipos con sistema operativo iOS sobre Android, tal y como se muestra en el gráfico anterior.

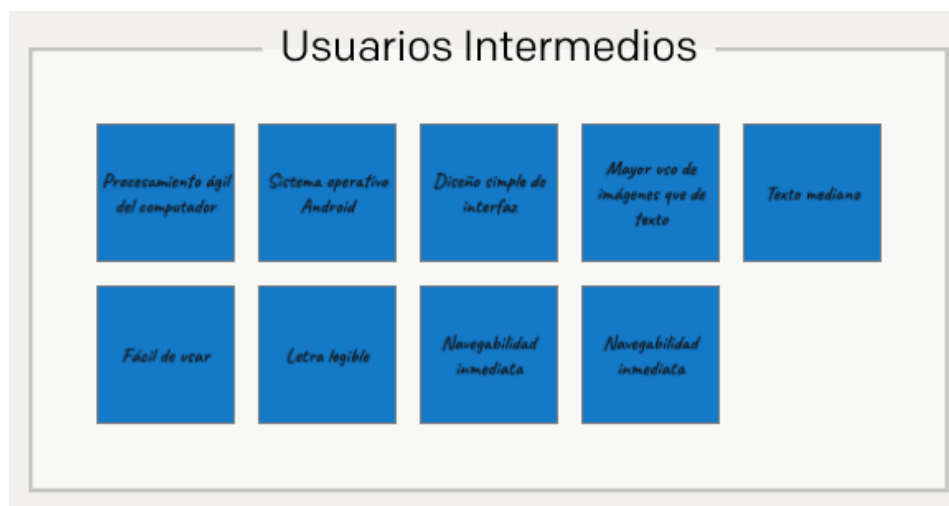


Ilustración 41: Preferencias del usuario intermedio

Fuente: Propia

Los usuarios intermedios en cambio tienden a usar equipos con sistema operativo Android y dan preferencia al uso de imágenes que texto.

d) Limitaciones del usuario

- *Limitaciones del organizador*

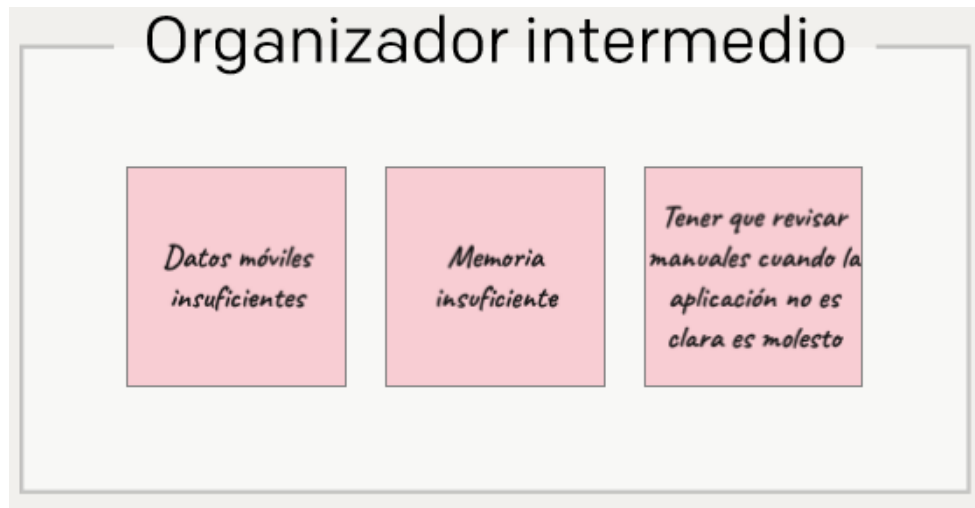


Ilustración 42: Limitaciones del organizador intermedio

Fuente: Propia

Las principales limitaciones de los organizadores intermedios son la falta de datos móviles (internet) y la capacidad de memoria, tal como se muestra en el gráfico anterior.



Ilustración 43: Limitaciones del organizador inexperto

Fuente: Propia

Al igual que los organizadores intermedios los principales problemas son el uso de datos móviles (internet) y la falta de mensajes de error.

- *Limitaciones del público interesado*

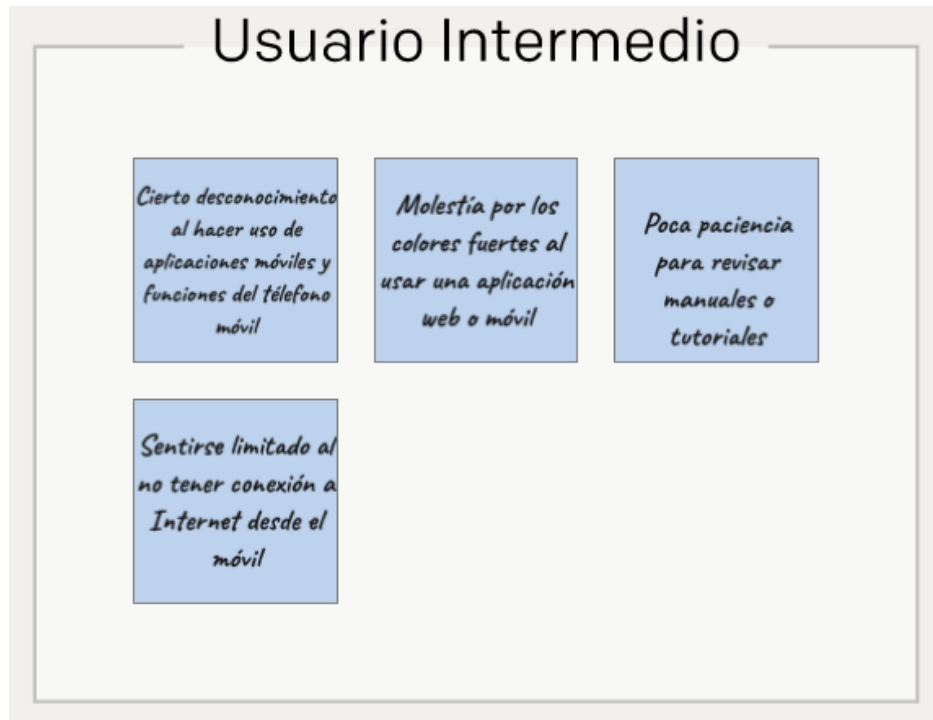


Ilustración 44: Limitaciones del usuario intermedio

Fuente: Propia

Del gráfico anterior se observa que las principales limitaciones de los usuarios intermedios son el uso de datos móviles y la poca paciencia para revisar manuales o tutoriales.



Ilustración 45: Limitaciones del usuario inexperto

Fuente: Propia

Del gráfico anterior se observa que los usuarios inexpertos tienen como limitaciones el uso de datos móviles y la adaptación a nuevas tecnologías.

- e) **Contenido que el usuario considera relevante conocer.**
- *Contenido relevante para el organizador:*



Ilustración 46: Contenido relevante para el organizador experto

Fuente: Propia

Según el gráfico anterior los organizadores expertos dan más importancia a datos principales del evento como nombre del evento, costo fecha, etc.



Ilustración 47: Contenido relevante para el organizador intermedio

Fuente: Propia

Los organizadores intermedios prefieren en cambio mostrar datos más específicos de sus eventos, como rango de edades, hoja de vida de los artistas, etc.



Ilustración 48: Contenido relevante para el organizador inexperto

Fuente: Propia

Los organizadores inexpertos en cambio prefieren detallar toda la información posible de su evento tal como lo muestra el gráfico anterior.

- **Contenido relevante para el público interesado:**



Ilustración 49: Contenido relevante para usuario experto

Fuente: Propia

Del gráfico anterior se pudo observar que los usuarios expertos prefieren tener la mayor cantidad de información referente a un evento.

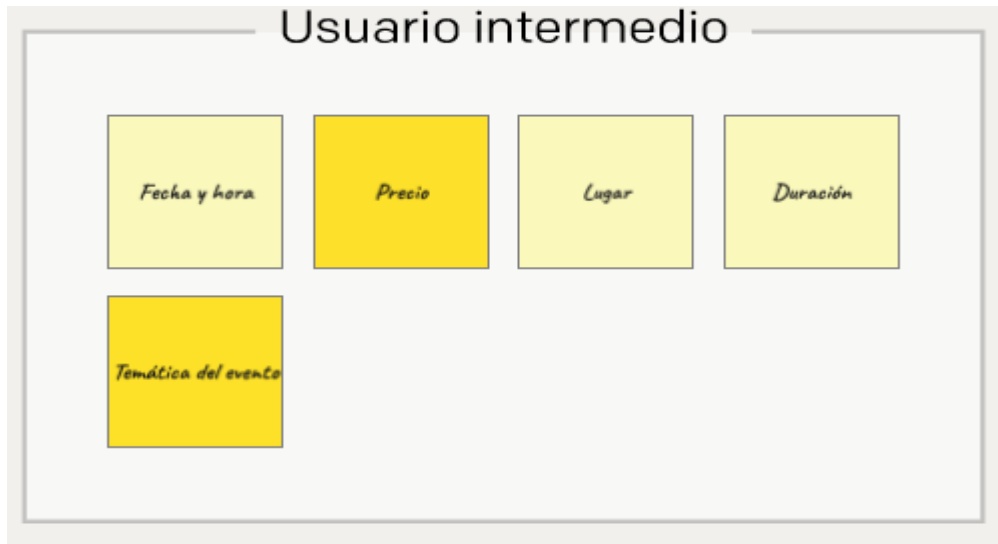


Ilustración 50: Contenido relevante para usuario intermedio

Fuente: Propia

Los usuarios intermedios en cambio prefieren tener la información necesaria para asistir a un evento, tales como fecha nombre duración. Etc.



Ilustración 46: Contenido relevante para usuario inexperto

Fuente: Propia

Según el gráfico anterior se pudo observar que los usuarios inexpertos valoran datos completos de un evento además de información de personas que asistirán al evento.

4.1.4. Preguntas ¿Cómo podríamos? (Anexo 34)

De las matrices de insights obtenidas de las entrevistas con los usuarios (*Anexo 35 al Anexo 40*) se construyeron diferentes preguntas como posibles requerimientos de la propuesta de solución. Dichas preguntas se basaron en el contexto, las necesidades, preferencias y limitaciones de los usuarios.

Insights obtenidos de los Organizadores	Insights obtenidos del Público interesado
<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cómo se puede garantizar la calidad de los eventos? 2. ¿Cómo se puede establecer lazos con los clientes? 3. ¿Cómo se puede mantener el prestigio del organizador frente a comentarios maliciosos de algunas personas? 4. ¿Cómo se puede saber si los participantes están realmente interesados en los eventos? 5. ¿Cómo se puede llamar la atención de las personas para que se animen a participar de los eventos? 6. ¿Cómo se puede presentar la información de manera que no se pierdan los datos importantes? 7. ¿Cómo se puede reforzar la publicidad de un evento cuando existe competencia? 8. ¿Cómo se puede ofrecer al usuario un evento que cubra sus expectativas? 9. ¿Cómo se puede evitar que los eventos disgusten al usuario? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cómo se puede garantizar la calidad de los eventos para cubrir las expectativas del usuario y evitar la publicidad engañosa? 2. ¿Cómo se puede motivar al usuario a participar de los eventos a través de la información que el organizador provee? 3. ¿Cómo se puede motivar al usuario a seguir participando de los eventos sin que tenga que preocuparse por no tener compañía? 4. ¿Cómo se puede hacer que un usuario que no tiene suficiente tiempo para participar de eventos no se los pierda? 5. ¿Cómo se puede evitar que el usuario haga búsquedas que considera innecesarias? 6. ¿Cómo se puede ayudar a los usuarios a cultivar el arte para que crezca la escena cultural? 7. ¿Cómo se puede ayudar al usuario a encontrar rápidamente un evento que responda a sus intereses y gustos? 8. ¿Cómo se puede ayudar al usuario a participar de eventos a pesar de que no tenga suficiente presupuesto para hacerlo? 9. ¿Cómo se puede evitar que por la lejanía el usuario deje de participar? 10. ¿Cómo se puede ayudar a que el usuario tenga una mejor experiencia al participar de eventos artísticos?

Tabla 16: Resumen de Insights obtenido de los usuarios.

Fuente: Propia

De las preguntas presentadas, tras realizar el análisis respectivo, se idearon diferentes respuestas (declaraciones), las cuales representaron posibles características y funciones de la propuesta de solución:

Usuario	Pregunta	Respuestas
Organizador	¿Cómo se puede garantizar la calidad de los eventos?	Dar a conocer quién es
		Dar a conocer su trabajo
	¿Cómo se puede establecer lazos con los clientes?	Conocer quiénes son las personas que interactúan con los eventos.
		Tener datos que le interesen al organizador para poder contactar a las personas interesadas.
		Dirigir de forma personalizada la publicidad de sus eventos a las personas interesadas.
	¿Cómo se puede mantener el prestigio del organizador frente a comentarios maliciosos de algunas personas?	No mostrar comentarios.
	¿Cómo se puede saber si los participantes están interesados en los eventos?	Mostrar estadísticas de la interacción del público con el evento.
	¿Cómo se puede llamar la atención de las personas para que se animen a participar de los eventos?	Resaltar la imagen de promoción del evento.
		Mostrar las calificaciones e interacciones que el público tiene con el evento a través de interesados y participantes.
¿Cómo se puede presentar la información de manera que no se pierdan los datos importantes?	Tener una plantilla para organizar por secciones la información que se proveerá de los eventos.	
¿Cómo se puede reforzar la publicidad de un evento cuando existe competencia?	Mostrar eventos del mismo día para que el organizador sepa cuáles son los eventos con los que está compitiendo.	



	¿Cómo se puede ofrecer al usuario un evento que cubra sus expectativas?	Sectorizar al público por gustos evitando que se distraigan por que el evento no es de su interés.
	¿Cómo se puede evitar que los eventos disgusten al usuario?	Sectorizar al público por edad para evitar posibles malas críticas por mostrar contenido inadecuado a público de cierta edad.
Público interesado	¿Cómo se puede garantizar la calidad de los eventos para cubrir las expectativas del usuario y evitar la publicidad engañosa?	Obtener la información de manera seria del organizador.
		Evitar que los eventos se dupliquen.
		Revisar que la información de los eventos sea verídica.
	¿Cómo se puede motivar al usuario a participar de los eventos a través de la información que el organizador provea?	Ofrecer la información de manera específica y ordenada de los eventos como: la fecha, la ubicación e información complementaria.
		Tener información variada de los eventos considerando novedades, temática y los participantes.
		Considerar información del lugar y su referencia para encontrar con mayor facilidad el local donde se llevará a cabo.
¿Cómo se puede motivar al usuario a seguir participando de los eventos sin que tenga que preocuparse por no tener compañía?	Ofrecer la opción de que pueda compartir información y sus experiencias de los eventos en redes sociales captando así el interés de sus amigos.	
	Poder interactuar con otras personas y conocerlas de forma sencilla.	
¿Cómo se puede hacer que un usuario que no tiene suficiente tiempo para participar de eventos no se los pierda?	Manejar filtros por fechas para que el usuario pueda planificar su participación considerando fechas en las que tenga tiempo.	

		Contar con información oportuna de manera anticipada.
	¿Cómo se puede evitar que el usuario haga búsquedas que considera innecesarias?	Tener los eventos en un único sitio.
		Manejar filtros que se ajusten a ciertas características que busca como categoría y fechas.
	¿Cómo se puede ayudar a los usuarios a cultivar el arte para que crezca la escena cultural?	Tener un medio que permita apoyar el arte.
		Contar con una sección que pueda dar a conocer el trabajo de los artistas.
	¿Cómo se puede ayudar al usuario a encontrar rápidamente un evento que responda a sus intereses y gustos?	Poder realizar búsquedas específicas.
		Poder filtrar por categorías que animen al usuario a participar.
	¿Cómo se puede ayudar al usuario a participar de eventos a pesar de que no tenga suficiente presupuesto para hacerlo?	Mostrar el precio de los eventos.
		Mostrar eventos de entrada libre.
	¿Cómo se puede evitar que por la lejanía el usuario deje de participar?	Mostrar eventos por ubicación para que sepa cuales están cerca.
	¿Cómo se puede ayudar a que el usuario tenga una mejor experiencia al participar de eventos artísticos?	Mostrar recomendaciones del organizador para el evento para evitar que el usuario no pueda participar del evento por alguna limitante que no haya previsto.

Tabla 17: Cuadro de resumen de preguntas y respuestas obtenido en los insights.

Fuente: Propia

Las características y funciones de estas declaraciones se fueron integrando a lo largo que se fueron diseñando los prototipos.

4.2. FASE DE DISEÑO

a) Prototipos (Anexo 41)

Para el desarrollo de prototipos se realizaron 4 iteraciones diseñadas a través de wireframes construidos en Balsamiq. Como se dijo en la sección anterior, los prototipos incluyen como características y funciones las declaraciones obtenidas tras el análisis de insights de forma incremental. Esto quiere decir que, se tomaron las declaraciones más básicas para idear los prototipos iniciales a los cuales se les fue añadiendo características y funcionalidades a medida que se realizaban evaluaciones con los usuarios para conceptualizar el diseño final que responda a las necesidades y comportamiento del usuario.

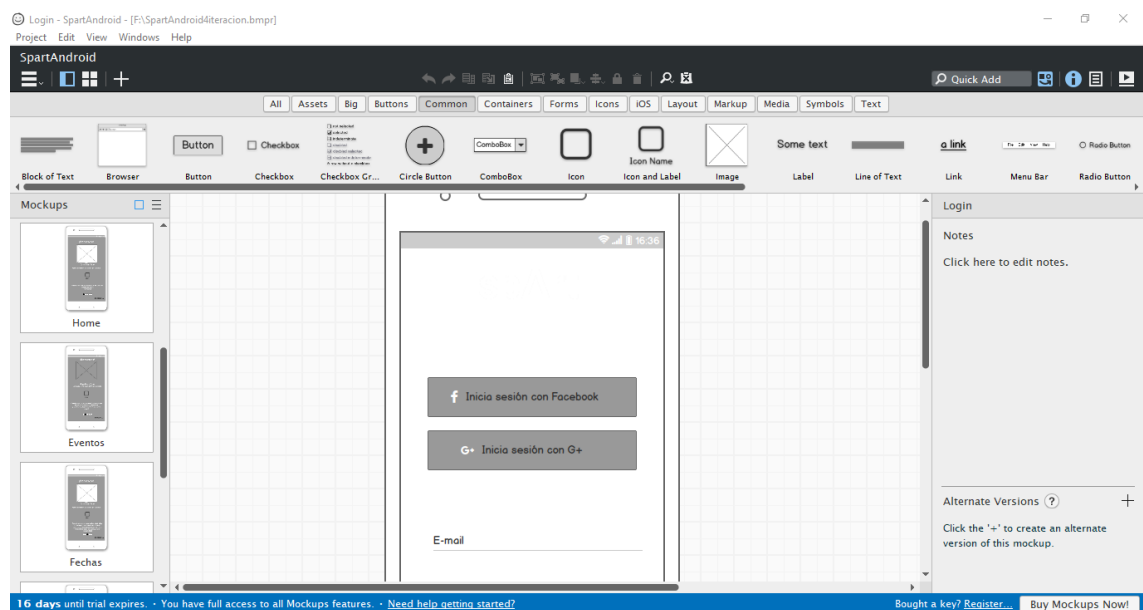


Ilustración 51: Entorno de diseño de Balsamiq

Fuente: Propia

En la siguiente tabla se mostrarán las características y funciones para cada iteración según las preguntas y respuestas que fueron realizadas en la anterior sección:



Iteración 1 (ANEXO 42)								
Características	Funciones				Organizador		Público Interesado	
	Web	Usuarios	App	Usuarios	Pregunta	Respuesta	Pregunta	Respuesta
1. Uso de botones para mostrar funciones.	Empezar como organizador	Organizador	Explorar	Público interesado	P1	R1		
2. Imágenes del mismo tamaño.	Empezar como invitado	Público interesado	Descripción	Público interesado				
3. Texto simple.	Iniciar Sesión	Organizador / Público interesado	Me interesa	Público interesado				
4. Ventanas emergentes para formularios.								
5. Ventanas emergentes para la detalle de los eventos.	Registrarse	Organizador / Público interesado	Participar	Público interesado				
6. Estadísticas por evento en el perfil del organizador.	Explorar	Público interesado	Mostrar eventos por fecha	Público interesado	P5	R1	P5	R1
7. Tipos de organizador (natural y jurídico).	Mostrar eventos por fecha	Público interesado	Mostrar eventos por categorías	Público interesado			P4; P5	R1, R2 ; R2
8. Ingreso y registro con Facebook o e-mail.	Mostrar eventos por categorías	Público interesado	Búsquedas específicas	Público interesado	P8	R1	P5; P7	R2 ; R2
9. Uso de paginación para organizar los eventos.	Crear Eventos	Organizador	No mostrar comentarios	Público interesado				
	Editar Eventos	Organizador						
10. Vistas por evento para mostrar su imagen y descripción en la aplicación móvil.	Ver estadísticas	Organizador			P4	R1		
	Búsquedas específicas	Público interesado					P7	R1
	Detalle de eventos	Público interesado			P6	R1	P1; P2	R1; R1
11. Uso de tablas para listar opciones adicionales como	Perfiles de usuario	Organizador / Público interesado						



filtros y búsquedas en la aplicación móvil. 12. Uso de botones atrás y adelante para ver eventos en la aplicación móvil.	Editar perfiles	Organizador / Público interesado						
	Me interesa	Público interesado			P5	R2		
	Participar	Público interesado			P5	R2		
	No mostrar comentarios	Organizador			P3	R1		

Tabla 18: Análisis de la primera iteración

Fuente: Propia



Iteración 2 (ANEXO 43)								
Características	Funciones				Organizador		Público Interesado	
	Web	Usuarios	App	Usuarios	Pregunta	Respuesta	Pregunta	Respuesta
1. Mayor uso de imágenes. 2. Menor cantidad de texto. 3. One page website para organizar la información de la app por secciones. 4. Textos cortos. 5. Uso de coverflow para mostrar eventos (priorización de imágenes). 6. Uso de íconos para mostrar funciones específicas. 7. Uso de botones para mostrar funciones principales. 8. Descripción de los eventos en la sección inferior del coverflow. 9. Uso de sidebars para explorar opciones del menú.	Empezar	Organizador / Público interesado	Empezar	Público interesado			P5	R1
	Iniciar Sesión	Organizador / Público interesado	Explorar	Público interesado				
	Registrarse	Organizador / Público interesado	Mostrar eventos por fecha	Público interesado	P1	R1	P4; P5	R1; R2
	Explorar	Público interesado	Mostrar eventos por categoría	Público interesado	P5	R1	P4; P5; P7	R2; R2; R2
	Mostrar eventos por fecha	Público interesado	Mostrar eventos por ubicaciones	Público interesado	P7	R1	P9	R1
	Mostrar eventos por categorías	Público interesado	Búsquedas específicas	Público interesado	P8	R1	P7	R1
	Mostrar eventos por ubicaciones	Público interesado	Detalle de eventos	Público interesado				
	Crear Eventos	Organizador	No mostrar comentarios	Público interesado				
	Editar Eventos	Organizador	Me interesa					
	Ver estadísticas	Organizador	Participar		P4	R1		
Búsquedas específicas	Público interesado							



10. Métodos de filtro integrados en el menú del sidebar.	Detalle de eventos	Público interesado			P6	R1	P1; P2	R1; R1
11. Mapas con todos los eventos incrustados.	Bandeja de eventos marcados como favoritos.	Público interesado						
12. Manejo de historial de eventos creados.	Historial de eventos creados	Organizador						
13. Manejo de una bandeja de eventos marcados como favoritos.	No mostrar comentarios	Organizador			P3	R1		
14. Manejo de coverflow para mostrar los eventos en la app móvil.	Me interesa	Público interesado			P5	R2		
15. Manejo de sidebars para mostrar detalles de los eventos en la app móvil.	Participar	Público interesado			P5	R2		
16. Manejo de tablas para listar opciones adicionales en la app móvil.								

Tabla 19: Análisis de la segunda iteración

Fuente: Propia



Iteración 3 (ANEXO 44)								
Características	Funciones				Organizador		Público Interesado	
	Web	Usuarios	App	Usuarios	Pregunta	Respuesta	Pregunta	Respuesta
1. Mayor uso de imágenes. 2. One page website para organizar la información de la app por secciones. 3. Textos cortos. 4. Uso de coverflow para mostrar eventos (priorización de imágenes). 5. Uso de íconos para mostrar funciones. 6. Descripción de los eventos en una vista aparte. 7. Uso de barra inferior para mostrar opciones del menú. 8. Manejo de historial de eventos marcados como favoritos.	Empezar	Organizador / Público interesado	Empezar	Público interesado			P5	R1
	Iniciar Sesión	Organizador / Público interesado	Explorar	Público interesado				
	Registrarse	Organizador / Público interesado	Mostrar eventos por fecha	Público interesado	P1	R1		
	Explorar	Público interesado	Mostrar eventos por categoría	Público interesado	P5	R1	P2; P4	R2; R2
	Mostrar eventos por fecha	Público interesado	Mostrar eventos por ubicaciones	Público interesado	P4; P7	R1; R1	P4; P5	R1; R2
	Mostrar eventos por categorías	Público interesado	Búsquedas específicas	Público interesado	P8	R1	P5	R2
	Mostrar eventos por ubicaciones	Público interesado	Detalle de eventos	Público interesado			P9	R1
	Crear Eventos	Organizador	No mostrar comentarios	Público interesado				



9. Mapas con todos los eventos incrustados.	Editar Eventos	Organizador	Me interesa					
	Ver estadísticas	Organizador	Participar		P4	R1		
10. Manejo de historial de eventos creados.	Búsquedas específicas	Público interesado					P7	R1
	Detalle de eventos	Público interesado			P6	R1	P1; P2	R1; R1
11. Uso de íconos y etiquetas.								
12. Formularios en sidebars.								
13. Ventanas emergentes para mostrar más opciones	Bandeja de eventos marcados como favoritos.	Público interesado						
14. Grupos de interacción.	Historial de eventos creados	Organizador						
15. Uso de chats.								
16. Ventanas emergentes para activar funciones de uso personal (iniciar sesión o registro).	No mostrar comentarios	Organizador			P3	R1		
	Me interesa	Público interesado			P5	R2		
17. Backend para validar la autenticidad de los eventos.	Participar	Público interesado			P5	R2		
	Grupos	Público interesado			P5	R2	P3	R2
18. Manejo de listas de eventos mostrando las imágenes de promoción del	Chat	Público interesado					P3	R2



evento de la app móvil.								
19. Manejo de tabs para mostrar las funciones principales de la app móvil.								
20. Manejo de diálogos para mostrar opciones adicionales de las opciones principales.	Backend para aprobar o desaprobar eventos creados por los usuarios.	Administrador del sistema					P1	R3

Tabla 20: Análisis de la tercera iteración

Fuente: Propia



Iteración 4 (ANEXO 45)								
Características	Funciones				Organizador		Público Interesado	
	Web	Usuarios	App	Usuarios	Pregunta	Respuesta	Pregunta	Respuesta
1. Mayor uso de imágenes.	Empezar	Organizador / Público interesado	Empezar	Público interesado			P5	R1
2. Páginas dedicadas para la información de la app.	Iniciar Sesión	Organizador / Público interesado	Registro	Público interesado				
3. Textos cortos.	Registrarse	Organizador / Público interesado	Iniciar sesión	Público interesado	P1	R1		
4. Uso de un mosaico de imágenes para mostrar categorías.	Explorar	Público interesado	Explorar	Público interesado	P5	R1	P2; P4	R2; R2
5. Uso de un mosaico de imágenes para mostrar eventos.	Mostrar etiqueta de segmentación de edad	Público interesado	Mostrar etiqueta de segmentación de edad	Público interesado	P9	R1		
6. Priorización de imágenes de la promoción de eventos recientes.	Mostrar eventos por fecha	Público interesado	Mostrar eventos por fecha	Público interesado	P7	R1	P4; P5	R1; R2
7. Uso de íconos en el menú de acciones principales.	Mostrar eventos por categorías	Público interesado	Mostrar eventos por categoría	Público interesado	P8	R1	P5	R2
8. Uso de etiquetas para sectorizar por edad.	Mostrar eventos por ubicaciones	Público interesado	Detalle de eventos	Público interesado			P9	R1
9. Descripción de los eventos en una vista aparte.	Crear Eventos	Organizador	No mostrar comentarios	Público interesado				
10. Agregar información de las								



<p>referencias de los locales donde se lleva a cabo los eventos, precios de los mismos y recomendaciones.</p> <p>11. Uso de una barra navegación para mostrar más opciones.</p> <p>12. Manejo del historial de eventos marcados como favoritos a través de un mosaico de imágenes.</p> <p>13. Mapas con todos los eventos incrustados.</p> <p>14. Manejo del historial de eventos creados en a través de un mosaico de imágenes.</p> <p>15. Uso de íconos y etiquetas.</p> <p>16. Formularios en ventanas dedicadas.</p> <p>17. Grupos de interacción.</p> <p>18. Uso de chats.</p> <p>19. Ventanas emergentes para</p>	Editar Eventos	Organizador	Me interesa	Público interesado				
	Ver estadísticas	Organizador	Participar	Público interesado	P4	R1		
	Búsquedas específicas	Público interesado	Búsquedas específicas	Público interesado			P7	R1
	Detalle de eventos	Público interesado	Compartir información y experiencias	Público interesado	P6	R1	P1; P2; P8; P10	R1; R1, R3; R1, R2; R1
	Bandeja de eventos marcados como favoritos	Público interesado						
	Historial de eventos creados	Organizador						
	No mostrar comentarios	Organizador			P3	R1		
	Me interesa	Público interesado			P5	R2		
	Participar	Público interesado			P5	R2		
	Grupos	Público interesado			P5	R2	P3	R2
Chat	Público interesado					P3	R2	



<p>activar funciones de uso personal (iniciar sesión o registro).</p> <p>20. Backend para validar la autenticidad de los eventos.</p> <p>21. Comunidades de artistas.</p> <p>22. Comunidades de organizadores.</p> <p>23. Formularios de registro para unirse a las comunidades en ventanas emergentes.</p> <p>24. Publicidad personalizada dirigida a los usuarios.</p> <p>25. Manejo de listas de eventos mostrando las imágenes de promoción del evento de la app móvil.</p> <p>26. Manejo de tabs para mostrar las</p>								
	Backend para aprobar o desaprobar eventos creados por los usuarios	Administrador del sistema					P1	R3
	Compartir información y experiencias	Público interesado					P3	R1
	Enviar recordatorios de los eventos al correo de los usuarios	Organizador			P2	R2, R3		



funciones principales de la app móvil. 27. Manejo de un mosaico de imágenes para mostrar categorías en la app móvil. 28. Compartir información y experiencias a través de redes sociales.	Directorio de la comunidad de artistas	Organizador/ Público interesado					P6	R1, R2
	Directorio de la comunidad de organizadores	Público interesado			P1	R2		

Tabla 21: Análisis de la cuarta iteración

Fuente: Propia

- **Prototipo final versión web:**

Del análisis y la evaluación de las iteraciones realizadas, se obtuvo la retroalimentación de la interacción de los usuarios con los bocetos presentados. Del último boceto, se obtuvieron ideas para realizar pequeños ajustes con la finalidad de alcanzar un prototipo final, listo para implementar la propuesta de solución de manera que permita obtener la aceptación y satisfacción de la totalidad de usuarios identificados en la presente investigación, teniendo así como resultado los siguientes bocetos:

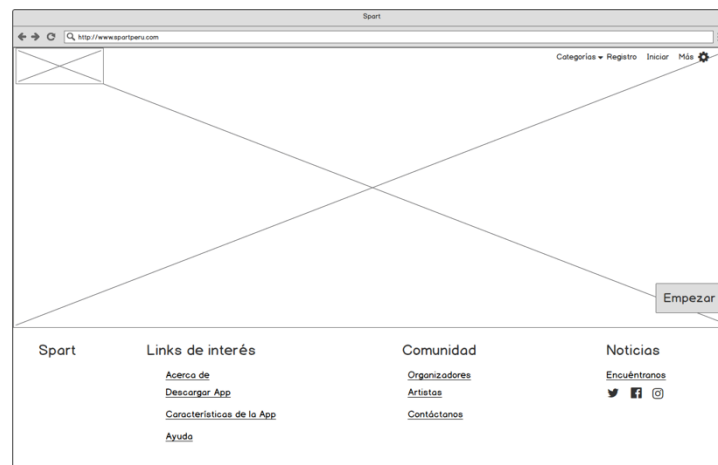


Ilustración 52: Prototipo de página de inicio

Fuente: Propia

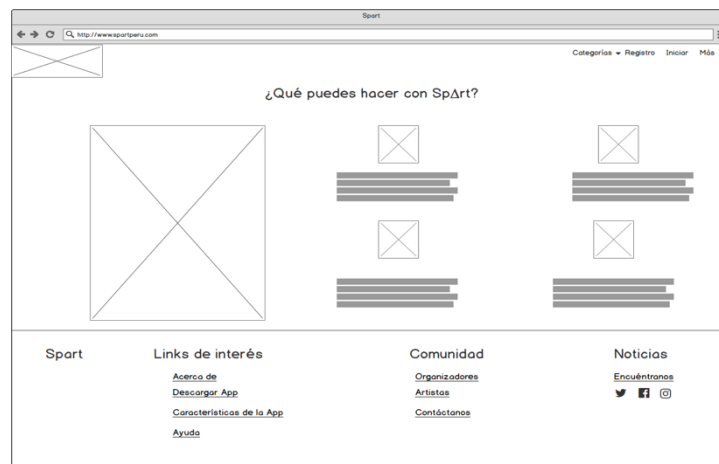


Ilustración 53: Prototipo de la sección "Acerca de" de la herramienta

Fuente: Propia



Ilustración 54: Prototipo de la información de descarga

Fuente: Propia

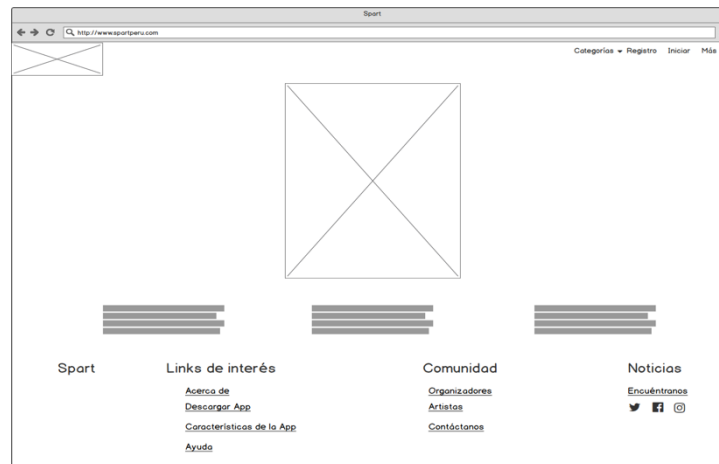


Ilustración 55: Prototipo de la vista de características de la herramienta

Fuente: Propia

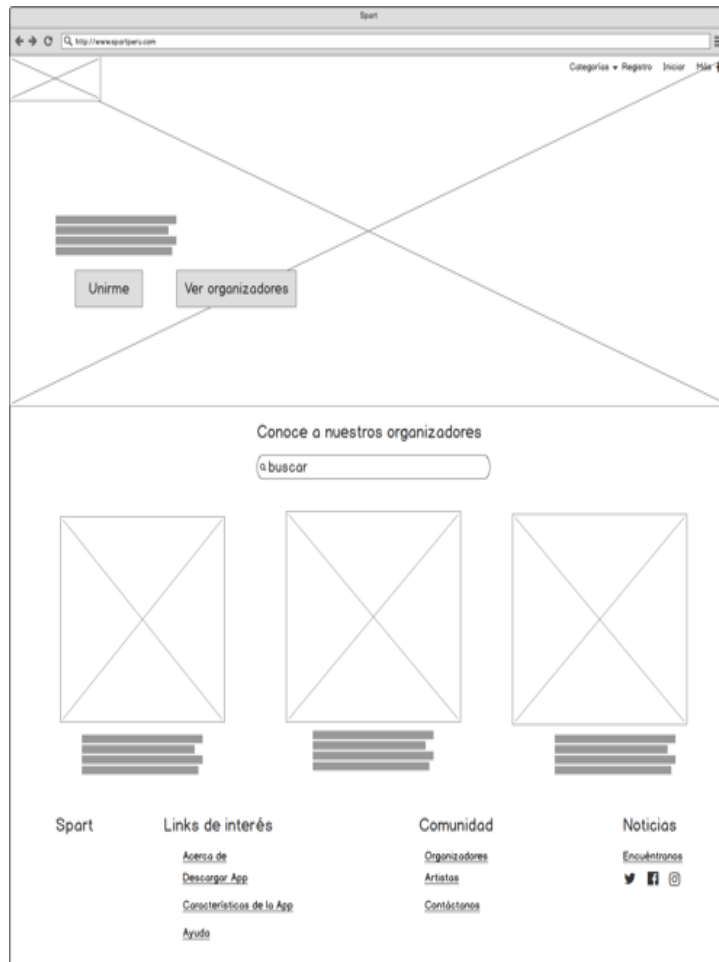


Ilustración 56: Prototipo de la vista de organizador

Fuente: Propia

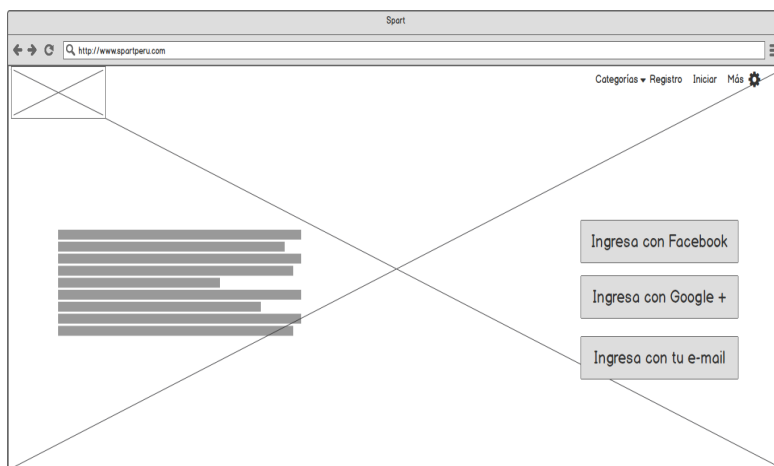


Ilustración 57: Prototipo de la vista de autenticación de usuario

Fuente: Propia

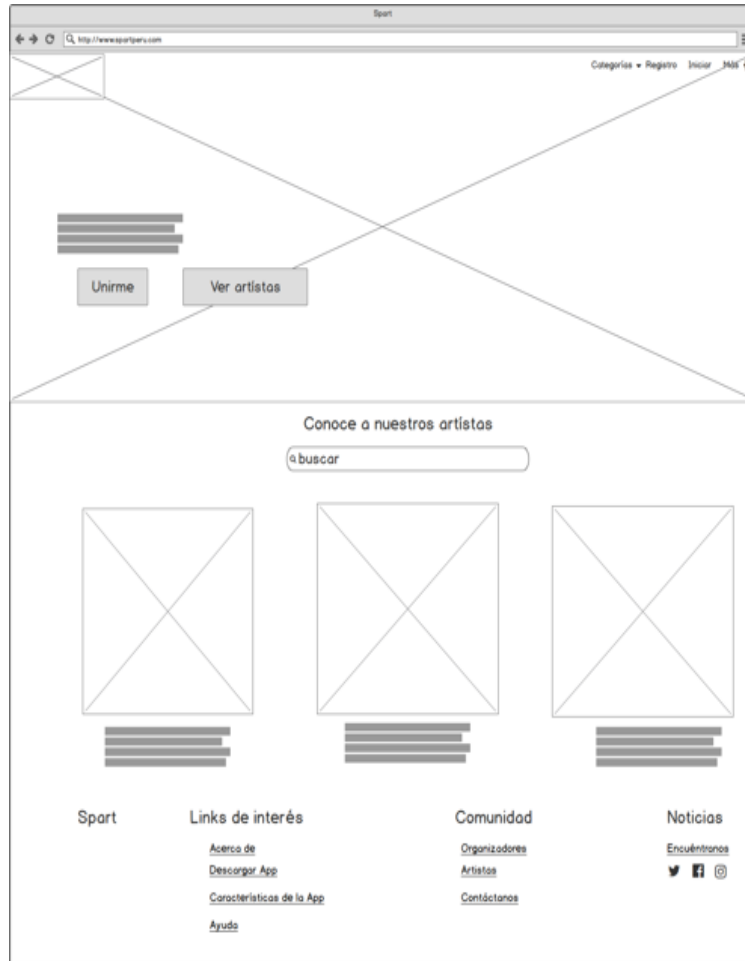


Ilustración 58: Prototipo de la vista de artistas

Fuente: Propia



Ilustración 59: Vista de registro de usuarios

Fuente: Propia