UNIVERSIDAD MAYOR, REAL Y PONTIFICIA DE SAN FRANCISCO XAVIER DE CHUQUISACA

VICERRECTORADO

CENTRO DE ESTUDIOS DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍA

PROPUESTA DE UNA APLICACIÓN MÓVIL GRATUITA SOBRE INFORMACIÓN LEGAL Y LABORAL PARA MIGRANTES DE LAS PROVINCIAS QUE RESIDAN EN LA CIUDAD DE SUCRE

TRABAJO EN OPCIÓN A DIPLOMADO EN DISEÑO GRÁFICO DIGITAL Y MULTIMEDIA

MELGAR LAZO MAURICIO VAN

Sucre - Bolivia
2024

CESIÓN DE DERECHOS

Al presentar este trabajo como requisito previo para la obtención del Diplomado en Diseño Gráfico Digital y Multimedia de la Universidad Mayor, Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca, autorizo al Centro de Estudios de Postgrado e Investigación o a la Biblioteca de la Universidad, para que se haga de este trabajo un documento disponible para su lectura según normas de la Universidad.

Asimismo, manifiesto mi acuerdo en que se utilice como material productivo dentro del Reglamento de Ciencia y Tecnología, siempre y cuando esa utilización no suponga ganancia económica ni potencial.

También cedo a la Universidad Mayor, Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca, los derechos de publicación de este trabajo o parte de él, manteniendo mis derechos de autor hasta un periodo de 30 meses posterior a su aprobación.

Melgar Lazo Mauricio Van

AGRADECIMIENTO

A mi familia por todo amor y su apoyo incondicional que me brinda, a mis padres que me dieron la vida, a mi familia por ser parte fundamental en el apoyo de mi profesión y sobre todo a Dios por siempre darme su bendición.

A la Universidad Mayor, Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca, a mis Docentes por ser una fuente de sabiduría y compartir sus conocimientos, valores y ayudarme a formarme profesionalmente al servicio de nuestra sociedad

DEDICATORIA

A Dios por no dejar que caiga en el momento más difícil.

A mi familia por todo el cariño brindado y el apoyo en los momentos más necesarios de mi vida, con su apoyo incondicional lograre todas mis metas.

RESUMEN

La investigación estudia la propuesta de una aplicación móvil gratuita sobre información Legal y Laboral para la integración social de los migrantes de las provincias que residan en la ciudad de Sucre, en respuesta a la necesidad y relevancia de la aplicación móvil que proporcione información legal y laboral para la integración social de los migrantes.

Se parte realizando el diseño teórico donde se analiza la falta de acceso a la información legal y laboral de los migrantes provenientes de las provincias del Departamento de Chuquisaca; que, al trasladarse a la ciudad en busca de oportunidades laborales, se enfrentan a numerosos desafíos relacionados con la comprensión de sus derechos y obligaciones legales en el ámbito laboral y esta falta de acceso a la información les hace vulnerables frente a posibles abusos o explotación laboral. Asimismo, se desarrolla el diseño metodológico, donde se asume un tipo de investigación analítico - descriptivo, métodos, técnicas de la encuesta y se describe a la población y muestra de migrantes y experto en diseño teórico.

En el **capítulo I se presenta el marco teórico y contextual,** donde se definen los términos y conceptos que ayudan a comprender el tema investigativo y el contexto que corresponde a la ciudad de Sucre.

En el capítulo II, el diagnóstico, se analiza e interpreta los instrumentos de encuesta y entrevista empleados, recabando datos relevantes sobre las necesidades, preferencias y desafíos de los migrantes en relación con la información legal y laboral; para posteriormente diseñar el prototipo de aplicación móvil con base en los resultados y logros de la investigación sobre temas legales y laborales para la integración social de los migrantes en la ciudad.

Se cierra con las conclusiones, las recomendaciones, referencia bibliográfica y anexos.

ÍNDICE GENERAL

CESIÓN DE DERECHOS i
AGRADECIMIENTO ii
DEDICATORIA iii
RESUMEN iv
ÍNDICE GENERAL v
ÍNDICE DE GRÁFICOS vii
ÍNDICE DE IMÁGENES viii
INTRODUCCIÓN 1
1. ANTECEDENTES 1
2. JUSTIFICACION 3
3. SITUACIÓN PROBLÉMICA 3
4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA 4
5. OBJETIVOS 4
5.1. OBJETIVO GENERAL 4
5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS 4
6. DISEÑO METODOLÓGICO: 5
6.1. Tipo de Investigación 5
6.2. Métodos 5
6.3. Técnicas 5
6.4. Instrumentos 6
6.5. Población y muestra 6
CAPÍTULO I 7
MARCO TEÓRICO Y CONTEXTUAL 7
1.1. Principales teorías que abordan la temática 7
1.1.1. Tecnología de la Información y Comunicación (TIC) 7
1.1.2. Las TIC en la formación del emprendimiento 8
1.1.3. Las TIC y el diseño gráfico 8
1.1.4. Diseño Gráfico Digital y Multimedia 10
1.1.4.1. Principios del diseño gráfico digital y multimedia en el desarrollo de la aplicación móvil 11

1.1.4.2. Multimedia: técnicas multimodales 12
1.1.5. Aplicación móvil 16
1.1.6. Usos de las aplicaciones móviles 17
1.1.7. Información legal y Laboral 18
1.1.8. Integración Social 18
1.1.9. Servicios sociales 19
1.2. Marco Teórico 19
1.2.1. Human Centered Design 19
1.2.2. Teoría del Color 21
1.3. Marco Contextual 22
1.3.1. Marco Geográfico 22
1.3.2. Datos de migrantes en la Ciudad de Sucre 23
CAPÍTULO II 24
DIAGNÓSTICO 24
2.1. Recolección y análisis de datos 24
2.1.1. Resultado de la aplicación del cuestionario a migrantes en la ciudad de Sucre 24
2.1.2. Resultado de la aplicación de la entrevista al Docente del diplomado con experiencia en diseño gráfico 36
2.2. Conclusiones Generales del Diagnóstico 38
2.3. Diseño del prototipo de aplicación móvil informativo sobre temas legales y laborales 49
2.4. Conclusiones y recomendaciones 39
Conclusiones 39
Recomendaciones 40
REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA 41
ANEXOS 43

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico Nº 1. Edad de los migrantes en la ciudad de Sucre 24

Gráfico Nº 2. Género de los migrantes en la ciudad de Sucre..... 25

Gráfico Nº 3. Procedencia de los migrantes en la ciudad de Sucre..... 26

Gráfico Nº 4. Tiempo de permanencia en Sucre de los migrantes en la actualidad..... 27

Gráfico Nº 5. Acceso a un teléfono inteligente con acceso a Internet de los migrantes en la ciudad de Sucre 28

Gráfico Nº 6. Frecuencia de utilización de las aplicaciones móviles para obtener información o resolver problemas cotidianos en los migrantes en la ciudad de Sucre ... 29

Gráfico Nº 7. Uso que le dan al teléfono inteligente los migrantes en la ciudad de Sucre 30

Gráfico Nº 8. Utilidad de una aplicación móvil que proporcione información legal y laboral para los migrantes en la ciudad de Sucre..... 31

Gráfico Nº 9. Tipo de información legal y laboral que sería más útil para en una aplicación móvil para los migrantes en la ciudad de Sucre 32

Gráfico Nº 10. Aspectos más importantes en una app de información legal y laboral para los migrantes en la ciudad de Sucre..... 33

Gráfico Nº 11. Es necesario contar con información relacionada con temas legales o laborales para los migrantes en la ciudad de Sucre 34

Gráfico Nº 12. Pagarían por el uso de una aplicación móvil que le brinde información laboral y legal a los migrantes en la ciudad de Sucre 35

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen Nº 1. Información importante para la estadía o permanencia en Sucre 49
Imagen Nº 2. Servicios relacionados a lo Legal 50
Imagen Nº 3. Servicios relacionados a lo Legal 50
Imagen Nº 4. Servicios sobre la parte Laboral 51
Imagen Nº 5. Servicios sobre la parte Laboral 51
Imagen Nº 6. Servicios sobre la parte Laboral 52

INTRODUCCIÓN

1. ANTECEDENTES

Como antecedentes es necesario realizar la revisión de investigaciones, artículos previos relacionadas al tema que se realizaron:

"Tecnologías digitales al servicio de los procesos de acogida mediante el diseño participativo de aplicaciones móviles" (Gros, Ayuste, Escofet, & Payà, 2024), el artículo analiza que, en la sociedad globalizada y tecnológica, el manejo de internet ha dejado de ser un recurso o posibilidad para devenir una necesidad, cuando no causa de exclusión social. Es por ello por lo que, desde hace un tiempo, los trabajos en torno al fenómeno migratorio incluyen el estudio del acceso y manejo de internet por parte de este colectivo y, más recientemente, del uso de las tecnologías móviles y digitales; el documento muestra resultados parciales del proyecto de investigación Apps4me dirigido al empoderamiento de ciudadanos migrantes para facilitar los procesos de inclusión en la sociedad de llegada a través del diseño de una aplicación móvil desarrollada a tal fin. Se concluye que, las tecnologías digitales se hallan presentes en el día a día de las personas migradas y de las entidades que trabajan con ellas. La información recogida hasta el momento avala el uso generalizado de las tecnologías móviles por parte de las personas migradas y un buen dominio de las aplicaciones, especialmente aquellas centradas en la interacción social. Los ámbitos de uso que hacen de las tecnologías no parecen diferir de los de la población autóctona, predominan los usos sociales, la orientación y geolocalización, la gestión cotidiana y el ocio y entretenimiento.

"Estrategia de diseño para el marketing móvil en la Facultad Regional Granma" (Valdespino, 2013); la investigación promociona servicios, eventos, de diferentes instituciones, comprendiendo que la presentación de estos sistemas es poco intuitiva para el usuario, por ello, para erradicarlo se propone una estrategia de diseño que permita tener como centro de atención al usuario y mejore la imagen de marca de la empresa. Su principal conclusión refleja que el marketing móvil posibilita la interactividad como ningún otro medio, los clientes responden al momento y se establece un diálogo que favorece la fidelización y el canal móvil permite acceder a gran número de usuarios, que además perciben positivamente las acciones de marketing, por su carácter novedoso, segmentado y útil.

“Capitalismo de plataformas: mi jefe es una App” (Dinegro, 2024); el artículo analiza que ante el desarrollo incesante de la tecnología y de la conectividad entre mercados, personas y empresas, ha surgido un nuevo modelo de hacer negocios, algunos la denominan “gig economy”, y otros, simplemente, capitalismo de plataformas; estos modelos de negocios están orientados a intermediar la demanda de servicios o bienes, de algunas personas, con otro sector de personas que ofrecen estos servicios o bienes de manera rápida, monitoreable y sencilla. Se logra describir el modelo de las apps de delivery, presentado como lo nuevo, y cómo viene introduciendo cambios en las relaciones laborales tradicionales al variar conceptos importantes como: contrato por “conexión”, trabajador por “colaborador”, horario de trabajo con “sé tu propio jefe”, salario por “pago por servicio” o “despido por bloqueo de la cuenta”. Su principal conclusión refleja que la regulación del empleo que generan las plataformas digitales de delivery es tan necesario como la regulación del trabajo independiente o autónomo el cual se desarrolla en situaciones altas de informalidad.

“Enfoques de instrucción financiera para trabajadores independientes de aplicación móvil de transporte” (Gallego, Castaño, & Patiño, 2024); el artículo analiza que, la educación financiera es un factor determinante al momento de tomar decisiones con respecto a la economía personal y del hogar, así como también la revisión de opciones de financiación y ahorro. Sin embargo, se sigue presentando un desconocimiento generalizado en temas financieros en la población, por lo tanto, se propone estrategias de educación financiera en trabajadores informales de aplicaciones móviles de transporte. Como su principal conclusión advierte que resulta necesario examinar la regulación que concierne a las plataformas de transporte móvil digital en el país, ya que esta situación tiene un impacto directo en las circunstancias de los trabajadores. Un ejemplo de esto es la consideración de los ingresos generados por esta actividad, que no se contemplan como ingresos oficiales al momento de solicitar un crédito. Además, es de suma importancia abordar las cuestiones relacionadas con la seguridad que pueden surgir, como infracciones de tráfico, daños a los vehículos e incluso la seguridad personal de los conductores y los usuarios.

2. JUSTIFICACION

Conveniencia, la investigación es conveniencia porque una aplicación móvil permite a los migrantes obtener información actualizada sobre leyes laborales, derechos del trabajador, procedimientos legales y recursos disponibles en cualquier momento, lo que les brindará una mayor autonomía y capacidad para hacer valer sus derechos.

Utilidad práctica, se tiene una utilidad práctica porque el aporte de una aplicación móvil ofrece a los migrantes una guía práctica y útil para navegar por el sistema legal y laboral en la ciudad de Sucre, dando respuesta con las herramientas útiles para los migrantes, como la posibilidad de consultar preguntas frecuentes sobre temas legales y laborales, encontrar información de contacto de organizaciones y servicios de apoyo.

Relevancia social, la relevancia social está presente, dado que se ayuda a brindar un servicio para todos los migrantes que requieran de una igualdad de acceso a la justicia y los derechos laborales, independientemente de la provincia de donde provienen; es decir, se ayuda a reducir las desigualdades y vulnerabilidades a las que estos grupos pueden enfrentarse.

3. SITUACIÓN PROBLÉMICA

En la ciudad de Sucre, se observa una falta de acceso a la información legal y laboral por parte de los migrantes provenientes de las provincias del Departamento de Chuquisaca, como ser de Zudañes, Tomina, Alcalá, entre otros; los migrantes, al trasladarse a la ciudad en busca de oportunidades laborales, se enfrentan a numerosos desafíos relacionados con la comprensión de sus derechos y obligaciones legales en el ámbito laboral y esta falta de acceso a la información les hace vulnerables frente a posibles abusos o explotación laboral.

En el departamento de Chuquisaca la descripción del impacto según el Instituto Nacional de Estadística (INE, 2018), muestra que el 15,9% del total de la población que vive en el departamento es inmigrante, esta población según los datos, tiene su origen principalmente en los Departamentos de Potosí [57,1%] y Santa Cruz [15,5%].

De acuerdo al Instituto Nacional de Estadística, la migración interna en el Departamento de Chuquisaca, está mayormente conformada por personas entre los 10 a los 29 años de edad

que emigran a la Ciudad de Sucre, abarcando el 59% del total de la población migrante a nivel departamental; esta población de adolescentes y jóvenes provienen principalmente de los municipios El Villar, Tomina, Mojocoya e Icla, quienes en su mayoría como se señaló anteriormente, buscan oportunidades laborales; y tomando en cuenta que muchos de estos migrantes, debido a limitaciones económicas no pueden acceder a asesoramiento legal profesional que les permita comprender y defender sus derechos laborales de manera efectiva.

Finalmente, conociendo que no se tiene una aplicación móvil accesible para obtener información legal y laboral específica para migrantes, es necesario plantear una propuesta de aplicación móvil para este grupo de la población migrante.

4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Puede el diseño de una aplicación móvil gratuita de información legal y laboral ayudar a la integración social de los migrantes de las provincias que residan en la ciudad de Sucre y mejorar sus condiciones laborales y legales?

5. OBJETIVOS

5.1. OBJETIVO GENERAL

Proponer una aplicación móvil gratuita sobre información legal y laboral para la integración social de los migrantes de las provincias que residan en la ciudad de Sucre.

5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Establecer las normas y principio de diseño establecidas para las aplicaciones móviles gratuitas.
- Utilizar instrumentos de diagnóstico dirigida a migrantes en la ciudad de Sucre
- Analizar e interpretar los datos obtenidos de la aplicación de los métodos, técnicas e instrumentos seleccionados para la presente investigación
- Diseñar un prototipo de aplicación móvil informativo sobre temas legales y laborales.

6. DISEÑO METODOLÓGICO:

6.1. Tipo de Investigación

El tipo de investigación es descriptivo, porque se analizó y describió la situación real sobre la importancia de una propuesta de aplicación móvil gratuita sobre información legal y laboral para migrantes de las provincias que residan en la ciudad de Sucre. Y el enfoque es Mixto, cuali y cuantitativo.

6.2. Métodos

- **Análisis-síntesis:** Ayudó en la extracción de las partes de un todo y viceversa, con el objeto de estudiarlas y examinarlas por separado, para ver, si se relaciona entre las mismas lo cual ayuda en la importancia de una propuesta de aplicación móvil gratuita sobre información legal y laboral para migrantes de las provincias que residan en la ciudad de Sucre.
- **Deductivo –Inductivo:** Se aplicó para realizar un estudio desde lo general a lo particular sobre el aporte de las aplicaciones móviles en el contexto social.
- **Observación:** En la investigación se aplicó en cada una de las etapas del proceso de investigación, así como en la etapa de diseño propiamente dicha, a fin de obtener registrar e interpretar características, rasgos y atributos observables en el objeto de estudio, se aplica de forma sistemática y objetiva, con la finalidad de garantizar la uniformidad de resultados.
- **Simulación**: Mediante la creación de un prototipo dinámico interactivo, en el aplicativo figma, con el fin de, mostrar imágenes dinámicas, e interacción visual, para validar el diseño propuesto.

6.3. Técnicas

- **La encuesta**

Se utiliza la encuesta dirigida a una muestra de migrantes en la ciudad de Sucre.

- **La entrevista**

Se aplicó a un docente del diplomado con experiencia en diseño gráfico.

- **Análisis documental o bibliográfico**

Para la caracterización teórica y revisión conceptual de los términos y conceptos que respalden la presente investigación para la elaboración del marco teórico del trabajo.

6.4. Instrumentos

- **El cuestionario**

Considerando que el instrumento de la encuesta es el cuestionario, se lo aplica a una muestra de migrantes en la ciudad de Sucre con el propósito de recabar información respecto a la necesidad e importancia de una propuesta de aplicación móvil gratuita sobre información legal y laboral para migrantes de las provincias que residan en la ciudad de Sucre.

- **Guía de entrevista**

Se realiza el instrumento de entrevista a un docente del Diplomado con experiencia en diseño gráfico con el objetivo de obtener información sobre su percepción respecto al diseño de una aplicación móvil informativo sobre temas legales y laborales que proporcione información legal y laboral para migrantes de las provincias que residan en la ciudad de Sucre.

6.5. Población y muestra

La población está conformada por todos migrantes en la ciudad de Sucre que provienen de las provincias del Departamento de Chuquisaca, los mismos fueron recabados en la terminal interprovincial durante el período de marzo a abril de 2024, que hasta la fecha fueron 54 personas y a 1 docente del Diplomado con experiencia en diseño gráfico.

Al ser un número reducido se trabajó con el total de la población, por lo que no se requirió una muestra.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO Y CONTEXTUAL

1.1. Principales teorías que abordan la temática

1.1.1. Tecnología de la Información y Comunicación (TIC)

El origen de las TIC se establece cuando los grandes genios del software como Bill Gates o Steve Wozniak se preocuparon por la necesidad de desempeñar un rol fundamental en la sociedad y ofrecer nuevas maneras de educar que se apoyaran en el uso de la informática, pues el ordenador solo se utilizaba para conseguir registro de información, elaborar bases de datos y video juegos con memoria RAM de 2 megabits. La idea de las TIC se origina de la coincidencia tecnológica con las infraestructuras de las telecomunicaciones, la electrónica y el software desde la creciente economía a finales del siglo XX, esta permitió que más tarde los métodos de la información y de las comunicaciones se abrieran hacia nuevos espacios y paradigmas. Citado en: (López, 2008)

A inicios de la década de los 80, los investigadores de la electrónica lograron juntar la informática, el software y las comunicaciones con la interconexión de redes, lo que al principio les costó mucho trabajo y generó el surgimiento de problemas como fallas de conectividad, dificultad para transportar información a lugares más lejanos, la frialdad entre usuario–ordenador al incorporarse en la enseñanza virtual, entre otros (Ramírez y Casillas, 2014).

Las herramientas TIC particularmente fueron diseñadas para satisfacer los requerimientos de la sociedad del conocimiento, o como menciona la UNESCO (2013): "(…) solicitudes de una sociedad distinto a la sociedad del conocimiento." (párr. 3). Se debería comprender, que los criterios de éxito para una academia o una empresa privada, dependen de su capacidad de adaptarse a las evoluciones constantes de la tecnología y su habilidad para coordinar y gestionarlas en su propio beneficio. Citado en: (López, 2008)

1.1.2. Las TIC en la formación del emprendimiento

En el ambiente de las TIC y el emprendimiento están contempladas de forma complicada las actividades formativas que tienen parte en el proceso de meditación para beneficiar la transformación del pensamiento, el cambio frente a la perspectiva del mundo y la necesidad de nuevas formas de aprendizaje en los estudiantes.

Últimamente, el estudio del emprendimiento en las TIC se da en la formación virtual, como una opción que posibilita a los alumnos "la intención de aprender de manera más efectiva, sin sobresaltos de tiempo y ahorro de economía, por lo tanto, sin tener que incurrir en la presencia de clases habituales" (Montaño, 2014, p. 53). Según Andrade y Bravo (2009), habitualmente los dispositivos móviles en el estudio del emprendimiento son un apoyo para examinar el contenido, el procedimiento de enseñanza a través de unidades didácticas, grupos de discusión, actividades por entregar y el autoaprendizaje en el área disciplinar. La propuesta de un prototipo digital cumplirá los requisitos de formación en herramientas digitales pertinentes para el mapa de navegación argumentadas por Andrade y Bravo. De la misma manera, en la organización de las aulas digitales, el docente debe establecer que tipo de perfil tienen los usuarios o posibles aspirantes que se incluirán en el procedimiento pedagógico, las herramientas de accesibilidad y la función de las unidades didácticas tanto como las guías o materiales de apoyo que se van a emplear, así como definir una propuesta de plan de estudio y el rol autorizado a las TIC en el procedimiento pedagógico.

1.1.3. Las TIC y el diseño gráfico

En el diseño gráfico las TIC siempre utilizan elementos gráficos que forman un mensaje o receptor. La influencia de las TIC en el diseño gráfico siempre se da a las necesidades visuales, como los cambios de códigos artísticos, el sonido, el tiempo, el movimiento o motion graphic que permite la reacción inmediata de interactividad, que es lo decisivo de todo un proyecto, lo que admite una relación estrecha entre diseñador y receptor. Otras de las influencias del diseño gráfico en las TIC, permite entender que existen herramientas básicas para la creación o edición como, por ejemplo, la multimedia o programación que facilita el desarrollo y la implementación de un proyecto digital.

De acuerdo con Monroy (2012), hay ocho (8) ventajas que ofrecen la unión entre las TIC y el diseño gráfico:

1. Expresión artística por medio de herramientas informáticas.

2. Fácil acceso a la información.

3. Canales de comunicación inmediata.

4. Automatización de trabajos e interactividad.

5. Creación del diseño 2D y 3D.

6. Animaciones, editores de imagen web, visualizaciones, etc.

7. Presentaciones digitales mediante pantallas gigantes o proyectores.

8. Aporte de un software gráfico especializado: Corel, Photoshop, Freehand, Illustrator, 3DStudio, Autocad, InDesign, Flash, que va de la mano con el equipo de cómputo y de un hardware, por ejemplo, lápiz óptico para dibujar.

Otro importante dato consiste en que los nuevos soportes para el diseño gráfico son el esplendor en las comunicaciones digitales, y así mismo, originan una nueva forma de comunicar a un costo asequible y un nuevo mercado laboral. Por ello, hay una clara necesidad de que los "diseñadores gráficos tengamos que capacitarnos constantemente si queremos trabajar para los nuevos medios y con los nuevos soportes de la comunicación que se avecina" (Ortega, 2012, p. 2).

Hoy en día, el uso de las TIC como un soporte para la innovación y la creación ha crecido potencialmente, "generando diversas conceptualizaciones al introducir las TIC como la representación, la actualización de información, y comunicación" (Monroy, 2012, p. 17). Por último, la presencia de las TIC y sus soportes digitales no solamente implican un desarrollo creativo sino como diseñadores gráficos e innovadores es importante estar al tanto de las conceptualizaciones y las proyecciones, es decir, utilizar el lenguaje que quieren comunicar.

1.1.4. Diseño Gráfico Digital y Multimedia

El "Diseño Gráfico Digital y Multimedia" es una disciplina que combina los principios del diseño gráfico tradicional con el uso de herramientas y tecnologías digitales para crear contenido visual interactivo y dinámico. Este campo abarca una amplia gama de medios digitales, como sitios web, aplicaciones móviles, animaciones, videos, juegos, realidad virtual, entre otros, con el objetivo de comunicar mensajes de manera efectiva y atractiva a través de diversos medios electrónicos. (Landa, 2012)

Aspectos Visuales: (Muller, 2017)

- Utilización de la teoría del color, la tipografía y la composición visual para crear una interfaz atractiva y coherente.
- Diseño de iconos, botones y elementos gráficos que sean reconocibles y comprensibles para el usuario.
- Creación de una identidad visual única y consistente que refleje la marca y el propósito de la aplicación.

Experiencia de Usuario (UX): (Salomon, 2019)

- Diseño de una arquitectura de información clara y jerarquizada que facilite la navegación y la búsqueda de información.
- Creación de flujos de usuario intuitivos y coherentes que guíen al usuario a través de la aplicación de manera lógica y eficiente.
- Incorporación de feedback visual y auditivo para informar al usuario sobre el estado de sus acciones y facilitar la interacción con la aplicación.

Interactividad: (Salomon, 2019)

- Implementación de elementos interactivos como deslizadores, botones animados, transiciones suaves y efectos visuales para mejorar la experiencia del usuario.
- Integración de gestos táctiles y controles de navegación intuitivos que permitan a los usuarios interactuar de manera natural con la aplicación.

- Diseño de microinteracciones que agreguen detalles y personalidad a la experiencia del usuario, como animaciones de carga, confirmaciones de acciones y mensajes de error.

1.1.4.1. Principios del diseño gráfico digital y multimedia en el desarrollo de la aplicación móvil

De acuerdo a Landa, los principios del diseño gráfico digital y multimedia se aplican de manera fundamental en el desarrollo de aplicaciones móviles para garantizar una experiencia de usuario efectiva y atractiva: (Landa, 2012)

Claridad y simplicidad: Las aplicaciones móviles deben ser visualmente claras y fáciles de entender para los usuarios. Esto implica utilizar una disposición limpia y ordenada, minimizar la cantidad de información en pantalla y evitar el desorden visual. Se debe priorizar la información más importante y eliminar cualquier elemento que pueda causar confusión o distracción al usuario.

Consistencia visual: Es importante mantener una coherencia visual en toda la aplicación para que los usuarios puedan navegar fácilmente y sentirse familiarizados con la interfaz. Esto incluye el uso consistente de colores, tipografías, iconos y estilos visuales en todas las pantallas y elementos de la aplicación.

Feedback visual: Las aplicaciones móviles deben proporcionar retroalimentación visual clara para informar a los usuarios sobre el resultado de sus acciones. Esto puede incluir cambios de estado en botones o elementos interactivos, animaciones de carga para indicar que se está procesando una solicitud y mensajes de confirmación o error para comunicar el resultado de una acción.

Facilidad de navegación: La navegación dentro de la aplicación debe ser intuitiva y fluida para que los usuarios puedan encontrar rápidamente lo que están buscando. Esto implica utilizar una estructura de navegación lógica y coherente, proporcionar acceso directo a las funciones principales y minimizar el número de pasos necesarios para completar una tarea.

Accesibilidad: Las aplicaciones móviles deben ser accesibles para todos los usuarios, incluidas aquellas personas con discapacidades visuales o motoras. Esto implica utilizar un diseño adaptable que se ajuste automáticamente a diferentes tamaños de pantalla y dispositivos, proporcionar opciones de accesibilidad como texto alternativo para imágenes y soporte para lectores de pantalla, y garantizar que todos los elementos interactivos sean fácilmente seleccionables y utilizables con gestos táctiles.

1.1.4.2. Multimedia: técnicas multimodales

Estamos en una era en la que vivimos a partir de la cultura de imágenes, vídeos, juegos, textos, infografías digitales, etc., el auge multimedial es más una necesidad que una útil posibilidad (Ojeda, 2012). Hoy en día, el término multimedia genera diversos debates y cuestionamientos entre los expertos, este fenómeno se ha denominado como 'convergencia multimedia'; sin embargo, en los últimos años los investigadores han logrado determinar unas pautas consensuadas en cuanto a dimensiones técnicas y características específicas.

El diseñador de multimedia siempre se encarga de "facilitar la comunicación de ideas o la descripción pedagógica" (Domínguez, 2006, p. 26), para estar presentes en todas las actividades como los oficinistas, los bancos, la publicidad, el arte, el ocio, la arquitectura, etc.

El sistema visual humano tiene la capacidad de captar información de inmediato, luego la procesa en el sistema cognitivo, por ello, la importancia que las representaciones gráficas sean un recurso de comunicación fundamental en el uso de técnicas multimodales. En efecto, "la interacción multimodal no es sino la capacidad de las actuales computadoras de proyectar imágenes, sonido y texto de forma simultánea y en tiempo real." (Domínguez, 2006, p. 27).

Siguiendo a Aedo, Díaz y Losada (2004), "la multimodalidad es la integración de todas las formas de comunicación y de presentar la información (se puede presentar en forma de textos, imágenes, sonido y vídeo)." (p. 30). Estas afirmaciones consideran el interés particular que la humanidad tiene por explorar y aprender desde un ordenador o contenido digital, por lo que Domínguez (2006) afirma el éxito en el entorno humano en el uso de las técnicas

multimodales: “el alcance didáctico e investigador está por muy encima de este medio o de, incluso, los medios tradicionales de enseñanza.” (p. 26).

Para Ojeda (2012), “La multimodalidad puede definirse como una combinación de informaciones visuales y auditivas, imágenes, textos, animaciones, gráficos, sonido y vídeo, presentadas de manera secuenciada, ya sea estática o dinámica, coordinadas por medio de la computadora u otros medios electrónicos, y en muchos casos con la interacción del usuario.” (p.45).

Las anteriores afirmaciones dan cuenta que la multimodalidad es el punto de partida de la interacción, es una necesidad fundamental de acercar al usuario a la satisfacción y altas expectativas, y también facilita el aprendizaje adaptándose en el proceso cognitivo en la comprensión de lectura, comprensión oral, comprensión visual, memoria visual, memoria auditiva, etc. Por ello, un diseñador gráfico, siempre tiene que estar al tanto “con las peticiones del usuario para llegar a un objetivo, de modo que, para lograrlo la organización y el desarrollo visual que tendrá una proyección multimedia, deberá incorporar los componentes que integran las técnicas de lenguaje de la imagen y adaptarlos al medio específico que tendrá la presentación multimedia.” (Ojeda, 2012, p. 46).

Interactividad

En la vida cotidiana, se suelen ver a menudo una cantidad de personas por la ciudad que utilizan un soporte electrónico, sea un dispositivo móvil o un ordenador, esas personas siempre están directamente involucrados en la recepción de información. La interactividad juega un papel fundamental en la vida de las personas, interviniendo en procesos comunicativos para captar su atención o potenciar su difusión. Siguiendo la idea de Bartolomé (1994): “Los sistemas Multimedia poseen esta característica adicional: están basados en el sujeto y son altamente interactivos con él.” (p. 4). Es fácil relacionar la interactividad como fundamento esencial de la multimedia, pero no todos los elementos de multimedia son interactivos, pues para Costa y Piñero (2014): “La interactividad implica ofrecer al usuario ciertas opciones de control de los elementos multimedia, de tal forma que pueda explorar la estructura de la obra en la forma y momento que decida.” (p. 4).

Por otro lado, la palabra interactividad está en los libros relacionados con la multimedia o la informática, y en ningún diccionario, enciclopedia o, incluso, en la RAE no se encuentra la definición, sino solamente la palabra interacción. Hay muchos escritores de la electrónica y la tecnología que describen a la interactividad como "la relación de comunicación entre usuario / actor y un sistema (informático, vídeo u otro)" (Meritxell, s.f., párr. 1).

Para Bedoya (1997), la "Interactividad es la capacidad del receptor para controlar un mensaje no-lineal hasta el grado establecido por el emisor, dentro de los límites del medio de comunicación asincrónico." (párr. 1)

Para buscar otras afirmaciones, según Coomans (1995), "la interactividad implica una ergonomía que garantiza una gran accesibilidad, el uso de una interfaz agradable que da paso a numerosas funciones disponibles sin esquemas preestablecidos y un tiempo de respuesta corto." (p. 25).

Navegación

En los últimos años ha crecido exponencialmente la publicación de sitios web (en ordenadores y dispositivos móviles) que han sido desarrollados sin tener en cuenta la principal función de un mapa de navegación. De acuerdo con lo anterior, los programadores que no tienen conocimientos de diseño gráfico han aumentado con el tiempo y lo que hacen es usar herramientas de maquetaciones sin un concepto visual claro (Linares, 2004). En consecuencia, a eso, hoy en día muchos diseñadores y programadores han tomado la tarea de buscar metodologías efectivas de diseño centrado en el usuario con la finalidad de ofrecer al consumidor una estructura de información adecuada y un uso eficaz del sitio para facilitar la difusión y la comprensión de esta.

La afirmación de Linares motiva la idea de realizar un sitio en una de las principales funciones (y lo básico) de la navegación, que los consumidores pueden manejar independientemente por diferentes menús o secciones que disponen la estructura de un sitio web desde el ordenador o dispositivo móvil. Si el diseñador web no cumple una de las principales funciones, en ocasiones, el consumidor puede estar desorientado en el

ciberespacio y experimenta la decepción de no encontrar la información que verdaderamente busca o le importa.

Siguiendo a Nielsen (1994), donde comenta ante la decepción que experimenta el usuario al no encontrar información:

- No sabe dónde está: El usuario desconoce su situación actual en relación a la estructura global de la información del sitio web y no percibe la relación que hay entre la página actual y el resto de páginas.
- No sabe dónde ha estado: El usuario desconoce la ruta de navegación que ha seguido hasta la posición actual y por consiguiente no es capaz de identificar las páginas ya visitadas.
- No sabe a dónde puede ir: El usuario no puede identificar los enlaces que contienen información relacionada con la página actual. (p. 33)

De acuerdo con el comentario de Nielsen, el diseñador web debe tener la capacidad de "resolver mediante la búsqueda de sistemas que permitan al usuario ubicarse y desplazarse a través de las estructuras de información de una manera fácil y eficaz." (Fagalde, 2011, p. 56).

Para rematar, Nielsen (1994), concluye: "Los sistemas de navegación, compuestos por los diferentes enlaces a las diferentes secciones de un Sitio Web, permiten ubicarnos y desplazarnos a través de las estructuras de la información, facilitando a los usuarios saber en cada momento dónde están, dónde pueden ir y cómo está organizada la información." (p. 30)

Respaldando la idea de Tramullas (2000), "el usuario espera encontrar una representación gráfica que le permita comprender la estructura cognitiva e informativa del servicio de información" (p. 1), teniendo en cuenta la idea del autor hay una clara necesidad de que el diseñador gráfico sepa desarrollar elementos gráficos encajando con los desplazamientos, la jerarquía de navegación, los tamaños para todas las pantallas, etc., con el objetivo final de que el usuario oriente la representación mental y visual a través de la estructura interna de navegación.

Para reforzar a profundidad la estructura de navegación, Linares (2004) explica cuatro distintos tipos de estructuras:

- Jerárquica: Estructura en forma de una pirámide, empezando una página principal en el cual se concede al resto de páginas. Por consiguiente, las subpáginas pueden conceder a más páginas continuamente creando distintos niveles de jerarquías.
- Lineal: Estructura sencilla, cuyos desplazamientos son similares a las páginas de un libro. A partir de una página principal en concreto se puede ir a la página siguiente o la página anterior.
- Lineal con jerarquía: Estructura híbrida que trata de aprovechar las ventajas de las dos anteriores estructuras. La unión entre páginas y subpáginas pueden desplazarse de forma jerárquica, y al mismo tiempo, también es posible navegar de forma lineal por las páginas de un mismo nivel.
- Red: Estructura que trabaja con total libertad, pero no aconsejable. A partir de una página principal es posible navegar a otra u otras sin ningún orden aparente, lo que puede desorientar al usuario.

1.1.5. Aplicación móvil

Una aplicación móvil, también conocida como app, es un software diseñado específicamente para funcionar en dispositivos móviles, como teléfonos inteligentes y tabletas. Estas aplicaciones pueden ofrecer una amplia variedad de funciones y servicios, desde juegos y redes sociales hasta herramientas de productividad y utilidades de información. (Deitel & Deitel, 2016)

Una característica fundamental de las aplicaciones móviles es su capacidad para aprovechar las funcionalidades del dispositivo móvil, como la pantalla táctil, la cámara, el GPS y los sensores de movimiento, para proporcionar experiencias de usuario interactivas y personalizadas. (Deitel & Deitel, 2016)

Las aplicaciones móviles pueden ser desarrolladas para diferentes plataformas, como iOS (para dispositivos iPhone y iPad) y Android (para dispositivos Android), y pueden

distribuirse a través de tiendas de aplicaciones en línea, como App Store de Apple y Google Play Store. (Deitel & Deitel, 2016)

1.1.6. Usos de las aplicaciones móviles

Las aplicaciones móviles tienen una amplia gama de usos y funcionalidades que abarcan casi todos los aspectos de la vida cotidiana.

Algunos de los usos más comunes de las aplicaciones móviles incluyen: (Johnson, Adams Becker, Estrada, & Freeman, 2015)

En la comunicación: se tienen aplicaciones de mensajería instantánea como WhatsApp, Messenger y Telegram permiten a los usuarios comunicarse de forma rápida y conveniente a través de mensajes de texto, voz y video.

En las Redes sociales: se tienen Plataformas como Facebook, Instagram, Twitter y LinkedIn brindan a los usuarios la oportunidad de conectarse, compartir contenido y mantenerse al día con amigos, familiares y colegas.

En el entretenimiento: se tienen aplicaciones de entretenimiento como Netflix, YouTube, Spotify y TikTok ofrecen una amplia variedad de contenido audiovisual, música y videos divertidos para que los usuarios disfruten en sus dispositivos móviles.

En la productividad: se tienen aplicaciones de productividad como Microsoft Office, Google Workspace, Evernote y Trello ayudan a los usuarios a organizar su trabajo, gestionar tareas, crear documentos y colaborar con otros de manera eficiente.

En la navegación y mapas: se tienen aplicaciones como Google Maps, Waze y Apple Maps proporcionan funciones de navegación paso a paso, información sobre el tráfico en tiempo real y recomendaciones de lugares de interés.

En la Educación: se tienen plataformas de aprendizaje en línea como Khan Academy ofrecen cursos y materiales educativos sobre una amplia variedad de temas, accesibles desde dispositivos móviles.

En la compra en línea: se tienen aplicaciones de comercio electrónico como Amazon, eBay y Alibaba permiten a los usuarios comprar una amplia variedad de productos y servicios directamente desde sus teléfonos móviles.

1.1.7. Información legal y Laboral

La información Legal y Laboral se refiere al conjunto de datos, normativas, principios y procedimientos relacionados con el ámbito del derecho laboral y las leyes que regulan las relaciones laborales entre empleadores y empleados. (International Labour Organization (ILO)., 2024)

Este tipo de información abarca una amplia gama de aspectos, que pueden incluir: (International Labour Organization (ILO)., 2024)

- Derechos laborales: Incluye los derechos fundamentales de los trabajadores, como el salario mínimo, las horas de trabajo, las vacaciones pagadas, la seguridad laboral y la protección contra la discriminación en el trabajo.
- Legislación laboral: Se refiere a las leyes y regulaciones que gobiernan las relaciones laborales, tales como contratos laborales, despidos, indemnizaciones, sindicatos y negociación colectiva.
- Procedimientos legales: Describe los pasos y procesos legales que deben seguirse en casos de disputas laborales, como reclamaciones de salarios impagos, despidos injustificados o discriminación en el empleo.
- Recursos legales: Se refiere a los servicios legales y recursos disponibles para los trabajadores que necesitan asesoramiento o representación legal en cuestiones laborales, como servicios de asistencia legal gratuita, abogados laborales y sindicatos.

1.1.8. Integración Social

La integración social se refiere al proceso mediante el cual los individuos participan activamente en la sociedad, interactúan con otros miembros de la comunidad y se sienten parte de un grupo o colectividad. (Kasarda & Janowitz, 1974)

Este proceso implica la inclusión de personas de diferentes orígenes, culturas y contextos sociales en actividades compartidas, relaciones interpersonales y estructuras sociales comunes, promoviendo así la cohesión social y el sentido de pertenencia. (Pettigrew, 2006)

La integración social puede manifestarse en diversos ámbitos, como el trabajo, la educación, la vivienda, la recreación y la participación cívica, y puede influir en el bienestar individual y colectivo, así como en la estabilidad y desarrollo de la sociedad en su conjunto. (Putnam, 2000).

1.1.9. Servicios sociales

Los servicios sociales se refieren a una amplia gama de intervenciones y programas diseñados para abordar las necesidades y mejorar el bienestar de individuos, familias y comunidades en situación de vulnerabilidad o necesidad. Estos servicios pueden incluir asistencia financiera, atención médica, vivienda, asesoramiento psicológico, servicios de empleo, educación y otros recursos destinados a promover la igualdad de oportunidades y mejorar la calidad de vida de los beneficiarios. (Mandell & Schram, 2012)

Los servicios sociales desempeñan un papel crucial en la promoción de la justicia social, la protección de los derechos humanos y la prevención y reducción de la pobreza y la exclusión social. (Mandell & Schram, 2012)

1.2. Marco Teórico

1.2.1. Human Centered Design

El Diseño Centrado en el Ser Humano (Human-Centered Design) es un enfoque de diseño que se centra en comprender las necesidades y comportamientos de los usuarios para desarrollar productos y servicios que satisfagan de manera efectiva sus requerimientos. Este enfoque pone énfasis en la empatía con los usuarios y en la iteración continua del diseño. (Norman & Draper, 1986)

El proceso de Diseño Centrado en el Ser Humano generalmente sigue estos pasos: (Norman & Draper, 1986)

Entender: Se trata de comprender profundamente a los usuarios, sus contextos, tareas y necesidades. Esto puede implicar la realización de investigaciones cualitativas y cuantitativas, como entrevistas, encuestas, observaciones y análisis de datos, para obtener una visión completa de los usuarios y sus problemas.

Definir: Basado en la comprensión de los usuarios, se define el problema a resolver y se establecen objetivos claros para el diseño. Esto implica identificar las oportunidades de diseño y establecer criterios de éxito.

Idear: En esta etapa, se generan ideas para posibles soluciones. Se fomenta la creatividad y la generación de múltiples conceptos de diseño. Las técnicas comunes incluyen tormentas de ideas, prototipado rápido y diseño colaborativo.

Prototipar: Se construyen prototipos de las soluciones propuestas para obtener retroalimentación de los usuarios de manera rápida y económica. Los prototipos pueden variar desde bocetos simples hasta prototipos interactivos de alta fidelidad.

Evaluar: Se prueba y se evalúan los prototipos con los usuarios para comprender cómo interactúan con ellos, qué funciona bien y qué necesita mejorarse. Esta retroalimentación se utiliza para iterar y refinar las soluciones.

Implementar: Una vez que se ha llegado a una solución satisfactoria, se implementa y se lanza al mercado. Sin embargo, el proceso de Diseño Centrado en el Ser Humano es iterativo, por lo que la implementación no es el final del proceso, sino que se sigue recopilando retroalimentación y mejorando continuamente el producto o servicio.

Principios del Human-Centered Design: (Norman & Draper, 1986)

Los principios de este concepto incluyen tres elementos principales. En primer lugar, el deseo. Como se ha mencionado anteriormente, el deseo es fundamental para comprender realmente las necesidades que siente el futuro usuario y concebir de manera sostenible. En segundo lugar, la viabilidad. Es la capacidad de encontrar o desarrollar medios para resolver problemas o paliar carencias. Por último, la sostenibilidad. Para tener éxito, el producto desarrollado debe satisfacer las necesidades comerciales de la empresa, generando un

beneficio neto superior al capital invertido. Así pues, para cualquier diseñador que opte por el enfoque propuesto por el Human-Centered Design, es esencial:

1 – Basar las opciones de diseño en función de la accesibilidad y el bienestar del ocupante

2 – Diseñar productos o servicios que permitan reducir los costes de formación o adaptación del usuario en este entorno

3 – Crear una ventaja competitiva para la empresa, con productos únicos, diseñados para el cliente

4 – Hacer hincapié en la sostenibilidad

5 – Realizar productos capaces de satisfacer a los clientes a largo plazo.

El Diseño Centrado en el Ser Humano es fundamental en el diseño de aplicaciones móviles porque garantiza que las aplicaciones satisfagan las necesidades y expectativas de los usuarios, proporcionando experiencias de usuario satisfactorias.

1.2.2. Teoría del Color

Es un campo de estudio que se enfoca en entender cómo los humanos perciben y experimentan los colores, así como en las interacciones entre diferentes colores. Este campo abarca aspectos científicos, artísticos y psicológicos relacionados con el color. (Gage, 1999)

La Teoría del Color es un área multidisciplinaria que estudia cómo los humanos perciben, interpretan y utilizan los colores. Incluye aspectos científicos, artísticos y psicológicos relacionados con el color. Algunos de los principales conceptos que abarca la Teoría del Color incluyen: (Gage, 1999)

Percepción del color: Examina cómo el ojo humano detecta los diferentes colores y cómo el cerebro interpreta esas señales visuales.

Propiedades del color: Se refiere a las características intrínsecas de los colores, como el matiz (tono), la saturación (intensidad) y el brillo (luminosidad).

Modelos de color: Son sistemas que describen cómo se pueden representar los colores de manera numérica. Ejemplos de modelos de color incluyen el RGB (Rojo, Verde, Azul) utilizado en dispositivos electrónicos y el modelo de color CMYK (Cian, Magenta, Amarillo, Negro) utilizado en impresión.

Armonía y contraste: Explora cómo los colores interactúan entre sí y cómo se pueden combinar de manera efectiva para lograr efectos visuales deseables, como la armonía o el contraste.

Aplicaciones prácticas: Se refiere a cómo se utilizan los principios de la Teoría del Color en diversos campos, como el diseño gráfico, la arquitectura, la moda, el arte y la publicidad.

La Teoría del Color en el diseño de aplicaciones móviles permite crear interfaces visuales atractivas, funcionales y efectivas al considerar aspectos como usabilidad, jerarquía visual, feedback, branding y emociones del usuario.

1.3. Marco Contextual

1.3.1. Marco Geográfico

El estudio se realiza en la Ciudad de Sucre, de la Provincia de Oropeza, que es parte del Departamento de Chuquisaca.

Fuente: (Turismosucre, 2023)

El departamento de Chuquisaca se encuentra en el Sur de Bolivia. Su superficie alcanza los 51.524 Km2. La ciudad de Sucre se encuentra en la unidad fisiográfica Subpuna o zona de los valles, al sur se encuentran los valles de Cinti, afamados por su producción de vinos y singanis. (Turismosucre, 2023)

La Ciudad de Sucre es parte de la provincia de Oropeza y es la capital del departamento de Chuquisaca, es también conocida como la ciudad de los cuatro nombres: Charcas, Villa de Plata, Chuquisaca y Sucre. Fue fundada el 29 de septiembre de 1539, sobre un caserío indígena, ha sido declarada por la UNESCO Patrimonio Cultural de la Humanidad por ser el museo vivo de lo que fue la apoteósica vida de la aristocracia colonial española. (Turismosucre, 2023)

1.3.2. Datos de migrantes en la Ciudad de Sucre

En el departamento de Chuquisaca la descripción del impacto según el Instituto Nacional de Estadística (INE, 2018), muestra que el 15,9% del total de la población que vive en el departamento es inmigrante, esta población según los datos, tiene su origen principalmente en los Departamentos de Potosí [57,1%] y Santa Cruz [15,5%].

De acuerdo al Instituto Nacional de Estadística, la migración interna en el Departamento de Chuquisaca, está mayormente conformada por personas entre los 10 a los 29 años de edad que emigran a la Ciudad de Sucre, abarcando el 59% del total de la población migrante a nivel departamental; esta población de adolescentes y jóvenes provienen principalmente de los municipios El Villar, Tomina, Mojocoya e Icla, quienes buscan oportunidades laborales.

.

CAPÍTULO II

DIAGNÓSTICO

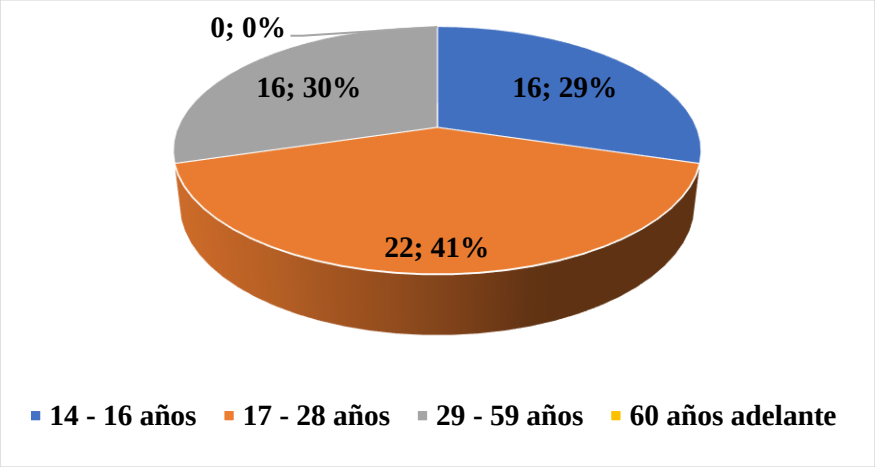
En este capítulo se lleva a cabo un minucioso análisis de los resultados obtenidos mediante técnicas de encuesta y entrevista, así como de los instrumentos de investigación seleccionados previamente en la Introducción. Se examinan las percepciones de los migrantes en la ciudad de Sucre, así como la experiencia de un Docente del diplomado con experiencia en diseño gráfico. Asimismo, se presentan conclusiones generales derivadas del diagnóstico realizado que orientan para el Diseño del prototipo de aplicación móvil informativo sobre temas legales y laborales que se presenta en el Anexo 3.

2.1. Recolección y análisis de datos

2.1.1. Resultado de la aplicación del cuestionario a migrantes en la ciudad de Sucre

Se presenta los resultados de la encuesta aplicado a migrantes en la ciudad de Sucre con el objetivo de recopilar información sobre la necesidad y la importancia percibida de una aplicación móvil gratuita que proporcione información legal y laboral para migrantes de las provincias que residan en la ciudad de Sucre.

Gráfico Nº 1. Edad de los migrantes en la ciudad de Sucre

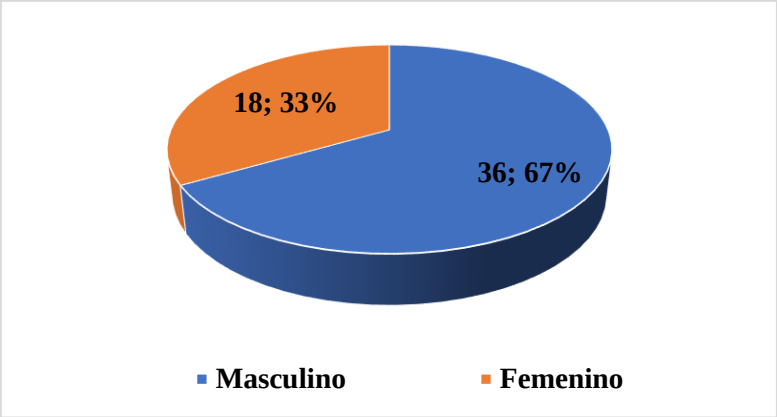


Fuente: Elaboración propia

La Edad de los migrantes en la ciudad de Sucre en un 41% es de 17 a 28 años, un 30% son de 29 a 59 años y un 29% son de 14 a 16 años.

Se identifica que la mayoría de los migrantes son los jóvenes que están entre 17 a 28 años de edad, por otro lado, también se tiene un gran número de personas adultas entre las edades de 29 a 59 años por lo que se debe considerar que la aplicación móvil debe ser dinámico y también contener aspectos con un enfoque de diseño más profesional y serio.

Gráfico Nº 2. Género de los migrantes en la ciudad de Sucre

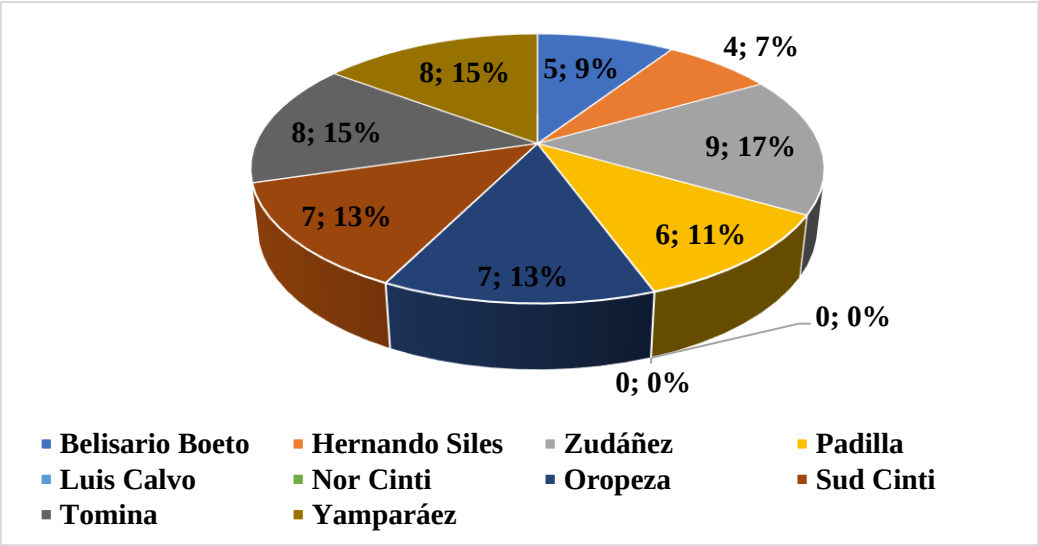


Fuente: Elaboración propia

El Género de los migrantes en la ciudad de Sucre en un 67% son masculinos y un 33% son de género femenino.

La mayoría de los migrantes identificados son del género masculino, pero se tiene un número considerable de mujeres, por lo que la propuesta debe contener enfoques inclusivos que reflejen las distintas identidades de género presentes en la comunidad migrante, asegurando que todas las personas se sientan representadas y consideradas en las estrategias de diseño.

Gráfico Nº 3. Procedencia de los migrantes en la ciudad de Sucre

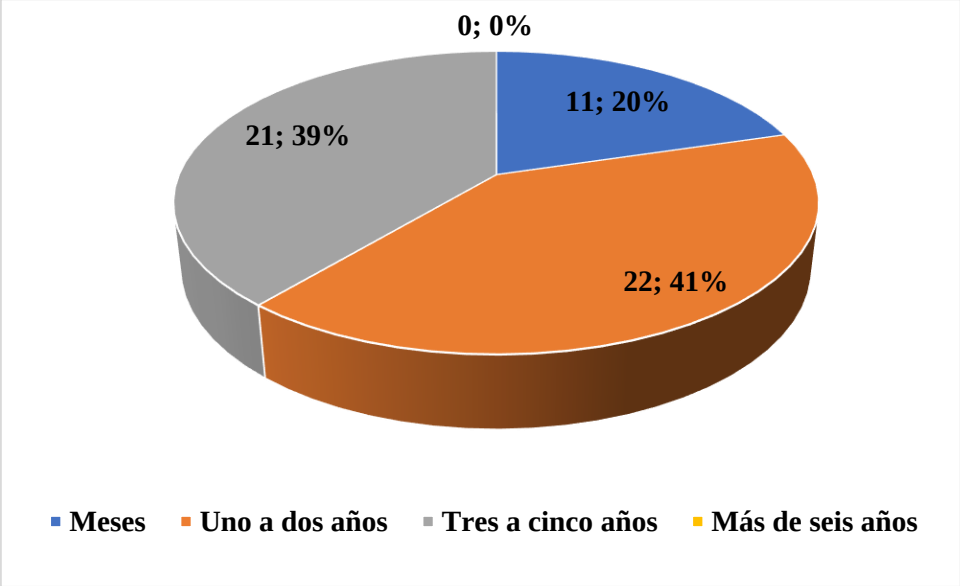


Fuente: Elaboración propia

La procedencia de los migrantes en la ciudad de Sucre: en un 17% vienen de Zudañez, el 15% provienen de Tomina y Yamparaez, un 13% Sud Cinti y Oropeza, un 11% de Padilla, un 9% de Belisario Boeto y un 7% de Hernando Siles.

Se observa una diversidad de la procedencia de los migrantes en la ciudad de Sucre, tomando en cuenta que provienen casi de todas las provincias, por lo que se sugiere la importancia de representar las culturas y tradiciones de manera auténtica y respetuosa en el diseño de contenido multimedia que se plantee en la propuesta; es decir, la aplicación móvil debe estar diseñada tomando en cuenta el respeto a la cultura de la diversa población migrante en la ciudad de Sucre.

Gráfico Nº 4. Tiempo de permanencia en Sucre de los migrantes en la actualidad

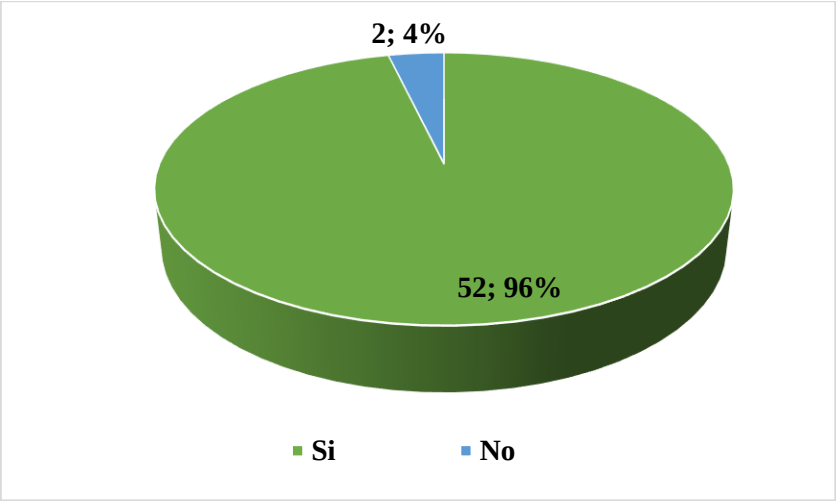


Fuente: Elaboración propia

El tiempo de permanencia en Sucre de los migrantes en la actualidad son, en un 41% en uno a dos años, el 39% de tres a cinco años y un 20% señalan meses.

Se observa que, el tiempo de permanencia de los migrantes en Sucre, donde la mayoría tienen estadía de uno a dos años, seguida de una permanencia de tres a cinco años; se advierte la presencia de personas que podrían estar en busca de oportunidades laborales temporales, educación o mejoras en su calidad de vida.

Gráfico Nº 5. Acceso a un teléfono inteligente con acceso a Internet de los migrantes en la ciudad de Sucre



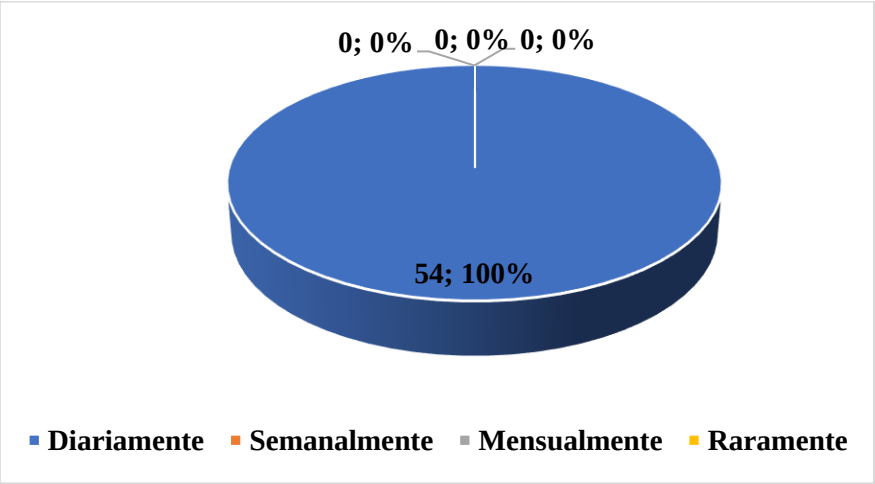
Fuente: Elaboración propia

Un 96% de los migrantes en la ciudad de Sucre señalan que sí tienen acceso a un teléfono inteligente con acceso a Internet y un 4% responden no.

Se identifica que la mayoría de los migrantes tienen acceso a un teléfono inteligente con conexión a Internet, lo que refleja que, los contenidos multimedia pueden ser utilizados, y se debe tomar en cuenta que sea fácilmente accesible.

Se debe aprovechar los teléfonos inteligentes y la conectividad a Internet entre los migrantes en la ciudad de Sucre, de tal manera la aplicación que se propone tome en cuenta un contenido que sea accesible y efectivo para la población.

Gráfico Nº 6. Frecuencia de utilización de las aplicaciones móviles para obtener información o resolver problemas cotidianos en los migrantes en la ciudad de Sucre

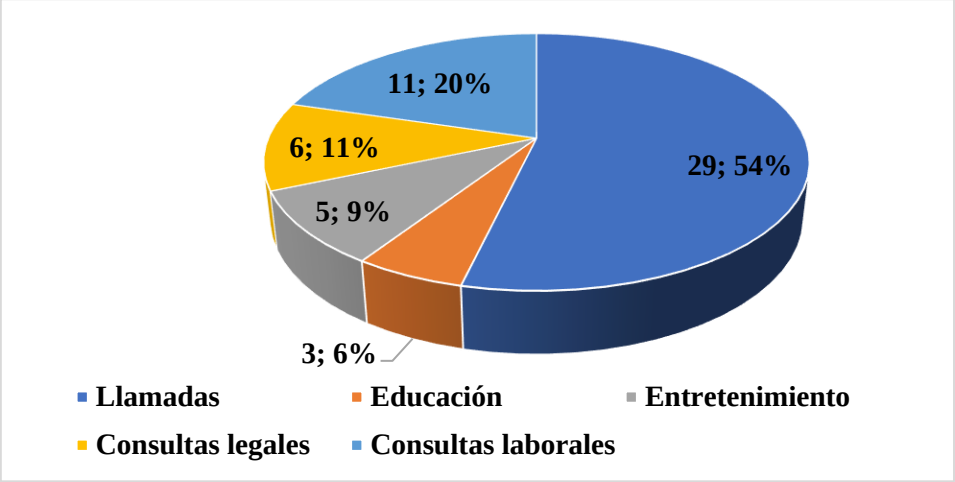


Fuente: Elaboración propia

Un 100% responde diariamente como la frecuencia de utilización de las aplicaciones móviles para obtener información o resolver problemas cotidianos en los migrantes en la ciudad de Sucre.

Se conoce que, los migrantes en la ciudad de Sucre utilizan aplicaciones móviles diariamente para obtener información o resolver problemas cotidianos, por lo que se resalta la importancia de desarrollar contenido visual y multimedia mejorado para los diferentes dispositivos móviles.

Gráfico Nº 7. Uso que le dan al teléfono inteligente los migrantes en la ciudad de Sucre

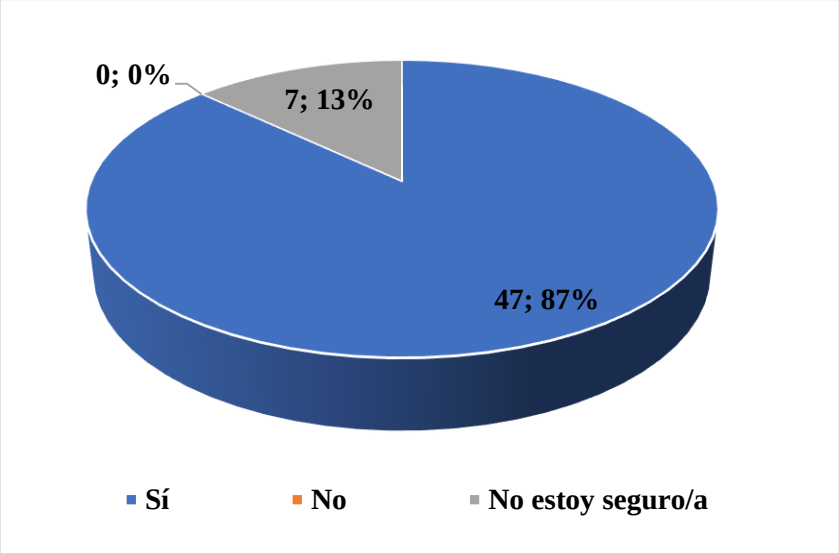


Fuente: Elaboración propia

Un 54% de los migrantes de las provincias en la ciudad de Sucre responde que, el uso que le dan al teléfono inteligente es para llamadas con el 54%, el 20% responde para consultas laborales, el 11% para consultas legales, el 9% para entretenimiento, el 6% para educación.

Los datos reflejan que el teléfono inteligente desempeña múltiples roles para los migrantes de las provincias en Sucre, siendo principalmente una herramienta de comunicación, pero también utilizada para buscar fuentes laborales, acceder a información legal, entretenimiento y educación. Se advierte la importancia de los dispositivos móviles como herramientas de uso cotidiano, constante y multifuncionales para los migrantes en su vida diaria.

Gráfico Nº 8. Utilidad de una aplicación móvil que proporcione información legal y laboral para los migrantes en la ciudad de Sucre

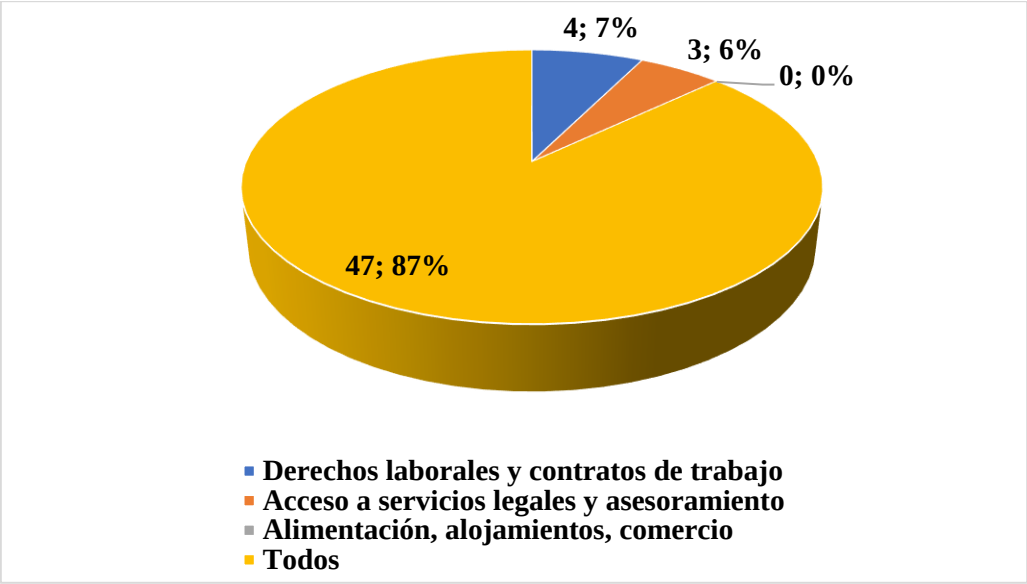


Fuente: Elaboración propia

Un 87% responden que es útil una aplicación móvil que proporcione información legal y laboral para los migrantes en la ciudad de Sucre y el 13% responden que no están seguros.

Se observa que la mayoría de los migrantes destacan que es útil una aplicación móvil que brinde información legal y laboral para los migrantes en la ciudad de Sucre, advirtiendo que facilitaría el acceso a información legal y laboral entre los migrantes, es decir, un propuesta que tome en cuenta un diseño de aplicación móvil con un contenido actualizado que aborde los desafíos y las preguntas comunes que enfrentan los migrantes en su vida diaria podrá cumplir su propósito de proporcionar información legal y laboral de manera eficaz.

Gráfico Nº 9. Tipo de información legal y laboral que sería más útil para en una aplicación móvil para los migrantes en la ciudad de Sucre

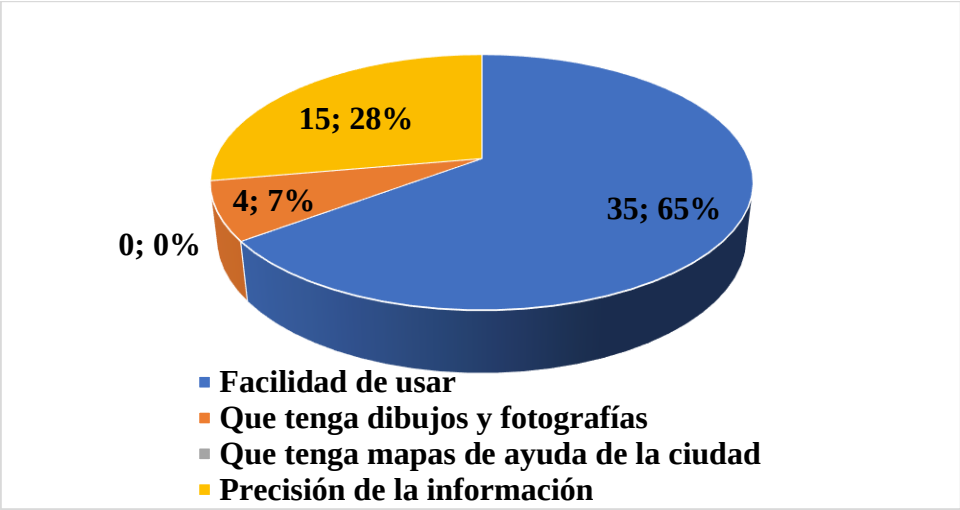


Fuente: Elaboración propia

Un 87% responden sobre la utilidad para en una aplicación móvil para los migrantes en la ciudad de Sucre es sobre todas las opciones mencionadas, el 7% responden solo a Derechos laborales y contratos de trabajo y el 6% responden el acceso a servicios legales y asesoramiento.

La mayoría de los migrantes consideran útiles todas las opciones mencionadas en una aplicación móvil, evidenciándose una demanda de acceso a una variedad de recursos y servicios relacionados con los derechos laborales, contratos de trabajo, servicios legales y asesoramiento. Por otro lado, se advierte que es necesario desarrollar una aplicación móvil flexible que pueda satisfacer las diversas necesidades de los migrantes en la ciudad de Sucre, brindando información y servicios relevantes de manera accesible y eficaz.

Gráfico Nº 10. Aspectos más importantes en una app de información legal y laboral para los migrantes en la ciudad de Sucre

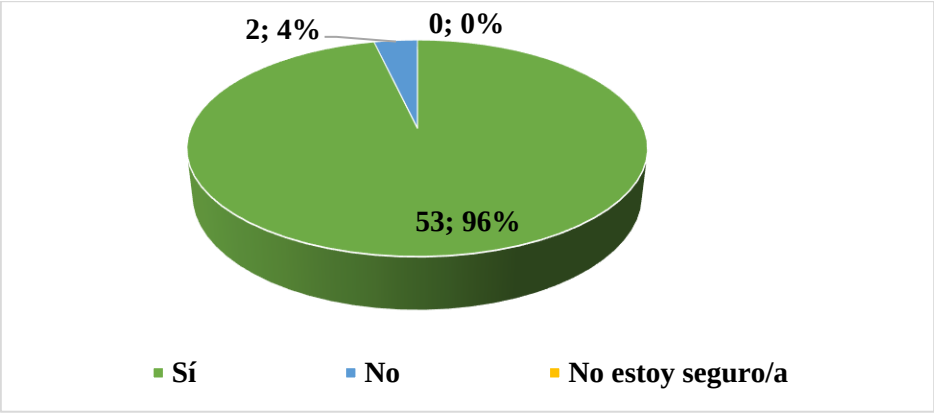


Fuente: Elaboración propia

Un 65% de los migrantes de las provincias en la ciudad de Sucre responde que, entre los aspectos más importantes en una app de información legal y laboral está su facilidad de usar, el 28% que tenga precisión en la información y el 7% responde que tenga dibujos y fotografías.

Los datos reflejan la importancia de diseñar una aplicación que sea mayormente fácil de usar, tomando en cuenta la edad de las personas que manejan el celular, también, que sea precisa en su contenido y que pueda integrar elementos visuales de manera efectiva para satisfacer las necesidades y preferencias de los migrantes en Sucre en cuanto a información legal y laboral.

Gráfico Nº 11. Es necesario contar con información relacionada con temas legales o laborales para los migrantes en la ciudad de Sucre

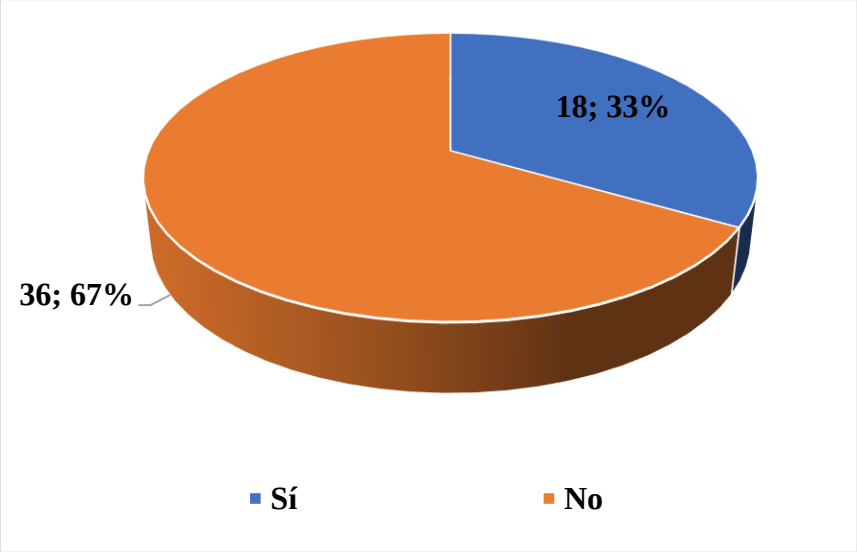


Fuente: Elaboración propia

Un 96% responden que sí es necesario contar con información relacionada con temas legales o laborales para los migrantes en la ciudad de Sucre y el 4% responden que no.

La mayoría de los encuestados consideran necesario contar con información relacionada con temas legales o laborales para migrantes en la ciudad de Sucre, datos que resaltan una demanda por parte de la población migrante de acceder a recursos informativos que les ayuden a comprender y enfrentar los desafíos legales y laborales que puedan encontrar en su nuevo entorno, por lo que, se advierte que la propuesta ayuda a que los migrantes puedan acceder a los recursos necesarios para una vida exitosa en un nuevo contexto.

Gráfico Nº 12. Pagarían por el uso de una aplicación móvil que le brinde información laboral y legal a los migrantes en la ciudad de Sucre



Fuente: Elaboración propia

Un 67% de los migrantes de las provincias en la ciudad de Sucre responde que no pagarían por el uso de una aplicación móvil que le brinde información laboral y legal y el 33% responde que sí.

Los datos reflejan que la mayoría de los migrantes de las provincias en la ciudad de Sucre no estarían dispuestos a pagar por el uso de una aplicación móvil que brinde información laboral y legal y una parte expresan su disposición a hacerlo, se destaca una preferencia mayoritaria por acceder a este tipo de información de manera gratuita por medio del Celular.

Se analiza que la tendencia de no poder cancelar el servicio esta influenciada por factores económicos, donde la población migrante tiene recursos limitados para invertir en aplicaciones móviles.

2.1.2. Resultado de la aplicación de la entrevista al Docente del diplomado con experiencia en diseño gráfico

Se presenta los resultados de la entrevista con el objetivo de obtener información sobre su percepción respecto al diseño de una aplicación móvil informativo sobre temas legales y laborales que proporcione información legal y laboral para migrantes de las provincias que residan en la ciudad de Sucre.

1. **¿Cuál es su experiencia laboral en el campo del Diseño Gráfico?**

Tengo experiencia en diseño gráfico de aproximadamente 5 años. He trabajado en una variedad de proyectos, desde diseño de identidad visual hasta diseño de interfaces de usuario para aplicaciones móviles y sitios web.

2. **Tomando en cuenta que se plantea un diseño de aplicación móvil informativa sobre temas legales y laborales dirigida a migrantes de las provincias que residan en la ciudad de Sucre. ¿Qué opinión tiene sobre esta idea y cómo cree que podría abordarse desde el punto de vista del diseño**

Creo que es una idea muy valiosa y relevante, especialmente considerando las necesidades específicas de los migrantes en términos de acceso a información legal y laboral. Creo que la aplicación debe ser intuitiva y fácil de usar, con un diseño limpio y atractivo que facilite la navegación y la comprensión de la información.

3. **¿Podría explicar más sobre cómo visualiza el diseño de la interfaz de usuario de esta aplicación móvil?**

Considero que la interfaz de usuario debe ser clara y organizada, con una estructura jerárquica que guíe al usuario a través de la información de manera lógica; se deben utilizar elementos visuales como iconos y colores para distinguir diferentes secciones y facilitar la identificación de temas específicos.

4. **¿Qué tipo de elementos visuales o gráficos considera que serían más efectivos para comunicar información legal y laboral de manera clara y comprensible para los migrantes?**

Los elementos visuales como gráficos, diagramas y pictogramas pueden ser muy efectivos para comunicar conceptos legales y laborales de manera visual y accesible. También se pueden utilizar ilustraciones o íconos representativos para acompañar el texto y hacerlo más atractivo y fácil de entender para los usuarios que pueden tener diferentes niveles de alfabetización o familiaridad con los términos legales.

5. **¿Hay algún aspecto específico del diseño gráfico que considera especialmente importante o desafiante en la propuesta?**

Considero que, un aspecto importante es asegurarse de que el diseño sea culturalmente relevante y sensible a las necesidades y contextos específicos de los migrantes en Sucre. Esto puede implicar la inclusión de elementos visuales o iconografía que reflejen la diversidad cultural de la población migrante y que respeten sus tradiciones y valores.

6. **¿Hay alguna recomendación adicional que le gustaría compartir en relación con el diseño de esta aplicación móvil?**

Sería útil involucrar a los usuarios potenciales, incluidos migrantes reales de las provincias que residen en Sucre, en el proceso de diseño y desarrollo de la aplicación, esto podría hacerse a través de encuestas o pruebas de usabilidad para obtener retroalimentación directa sobre sus necesidades, preferencias y desafíos específicos en relación con la información legal y laboral.

2.2. Conclusiones Generales del Diagnóstico

- La población migrante en Sucre abarca diferentes edades y géneros, destacando que son en su mayoría son jóvenes, de género masculino y todos tienen la necesidad de contar con una aplicación móvil inclusiva que atienda tanto a jóvenes como a adultos.
- Se identifica una procedencia variada de los migrantes, es decir, provienen de todas las provincias del Departamento de Chuquisaca, resaltándose, la importancia de representar auténticamente las diversas culturas y tradiciones en el diseño de la aplicación móvil, garantizando el respeto hacia la diversidad cultural del migrante en Sucre.
- Se observa que, la mayoría de los migrantes tienen acceso a teléfonos inteligentes con conexión a Internet y los utilizan diariamente para diversas funciones como la de comunicación, para buscar fuentes laborales, acceder a información legal, para entretenimiento y educación.
- Se identifica la necesidad de brindar una información legal y laboral a los migrantes, lo que destaca el valor que se lo da a una aplicación móvil que aborde de manera precisa y actualizada los desafíos y preguntas comunes que enfrenten en su vida diaria.
- Se identifica que los migrantes y el experto dan valor a la aplicación móvil que se propone para los migrantes, sugiriéndose que su uso tenga facilidad, precisión en el contenido, que sea gratuita, y que se tome en cuenta el diseño de una interfaz intuitiva y ofrezca información relevante que se ajuste a sus necesidades y preferencias.
- El experto en Diseño gráfico apoya el diseño de la aplicación móvil, sugiriéndose que sea intuitiva desde una identidad visual hasta interfaces de usuario, dando el valor para satisfacer las necesidades específicas de los migrantes en términos de acceso a información legal y laboral.
- Se concluye que, para garantizar la eficacia, la relevancia social y cultural, es necesario el diseño de una aplicación móvil (Ver Anexo No. 3) con información clara y precisa, con elementos visuales distintivos como gráficos, pictogramas y colores, además de una estructura que facilite la navegación y comprensión de la información para los migrantes migrante en la ciudad de Sucre.

2.3. Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

- Tomando en cuenta el logro de los objetivos de la investigación, se concluye:
- Se logró desarrollar la propuesta de aplicación móvil, partiendo de identificar la necesidad y relevancia de una aplicación móvil gratuita que proporcione información legal y laboral para la integración social de los migrantes en la ciudad de Sucre.
- Se logró establecer las normas y principios de diseño para aplicaciones móviles gratuitas, basados en la experiencia del diseñador y los resultados de la investigación, que incluyen la claridad, organización y accesibilidad del contenido.
- Mediante los instrumentos de diagnóstico empleados se recabaron datos relevantes sobre las necesidades, preferencias y desafíos de los migrantes en relación con la información legal y laboral, que orientan al diseño y desarrollo de la aplicación móvil.
- Se analizaron los datos obtenidos de los instrumentos de diagnóstico identificándose tendencias y la opinión de los migrantes y el experto en diseño gráfico para la toma de las decisiones de diseño y desarrollo de la aplicación móvil en respuesta a las necesidades de los migrantes en Sucre.
- Se logra diseñar el prototipo de aplicación móvil con base en los resultados y logros de la investigación sobre temas legales y laborales, así como otros servicios de información importante para la estadía o permanencia en Sucre para constituirse en una herramienta efectiva para la integración social de los migrantes en la ciudad.

Recomendaciones

Aquí coloco algunas recomendaciones finales específicas para cada aspecto:

Viabilidad de la propuesta:

- Tomar en cuenta la aplicación de la propuesta porque el diseño está centrado en el usuario para contribuir a la integración social de los migrantes en la ciudad de Sucre.
- Una vez diseñada por expertos y especialistas en diseño gráfico la propuesta, se sugiere realizar pruebas piloto con migrantes de las provincias que residen en Sucre para recopilar comentarios sobre la usabilidad, la accesibilidad y la relevancia de la información proporcionada.
- Tomar en cuenta la flexibilidad de la propuesta, ello permite complementar y actualizar de forma constante la información legal y laboral proporcionada en la aplicación, para que con el tiempo continúe siendo relevante para los migrantes de las provincias que residen en Sucre.
- Para futuras investigaciones, se sugiere tomar en cuenta una evaluación a largo plazo del impacto de la aplicación en la integración social y laboral de los migrantes, mediante seguimientos periódicos para medir cambios en el acceso a oportunidades laborales y el conocimiento de los derechos laborales en la ciudad.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

Deitel, P., & Deitel, H. (2016). *Android™ 6 para programadores: un enfoque basado en aplicaciones (tercera edición).* Prentice Hall.

Dinegro, M. A. (01 de 04 de 2024). *Capitalismo de plataformas: mi jefe es una App. Universidad Nacional Mayor de San Marcos*. Obtenido de https://orcid.org/0000-0002-2121-2964

Gage, J. (1999). *Color y cultura: práctica y significado desde la antigüedad hasta la abstracción.* University of California Press.

Gallego, K., Castaño, A. T., & Patiño, J. C. (01 de 04 de 2024). *Enfoques de instrucción financiera para trabajadores independientes de aplicación móvil de transporte. 2023*. Obtenido de Rev. INGENIERÍA: Ciencia, Tecnología e Innovación. Vol. 10/No. 2,: https://revistas.uss.edu.pe/index.php/ING/article/view/2648

Gros, B., Ayuste, A. M., Escofet, A., & Payà, M. (30 de 03 de 2024). *Tecnologías digitales al servicio de los procesos de acogida mediante el diseño participativo de aplicaciones móviles. 2018*. Obtenido de Revista Cientificas UCV: https://revistas.ucv.es/edetania/index.php/Edetania/article/view/342/353

International Labour Organization (ILO). (03 de 04 de 2024). *Derecho laboral y empleo informal: el enfoque jurídico de la OIT. Obtenido de. 2021*. Obtenido de https://www.ilo.org/global/topics/labour-law/lang--en/index.htm

Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., & Freeman, A. (2015). *Informe NMC Horizon: Edición de educación superior 2015.* The New Media Consortium.

Kasarda, J. D., & Janowitz, M. (1974). *Apego comunitario en la sociedad de masas. Revista sociológica estadounidense.*

Landa, R. (2012). *Soluciones de diseño gráfico.* Cengage Learning.

Mandell, D. S., & Schram, B. (2012). *Introducción a los servicios humanos: políticas y prácticas (8ª ed.).* Pearson.

Muller, L. (2017). *Web Design.* Taschen.

Norman, D. A., & Draper, S. W. (1986). *Diseño de sistemas centrado en el usuario: nuevas perspectivas sobre la interacción persona-computadora.* CRC Press.

Pettigrew, T. (2006). *A meta-analytic test of intergroup contact theory. Journal of Personality and Social Psychology,.*

Putnam, R. D. (2000). *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community. .* Simon and Schuster.

Ramirez, I. (2015). *Apuntes de metodología de la investigación: Un enfoque crítico.* Sucre.

Salomon, D. (2019). *Diseño digital: principios y prácticas.* Pearson.

Turismosucre. (11 de 09 de 2023). Obtenido de https://turismosucre.com/portal2/index.php?option=com_content&view=article&id=53&Itemid=2&lang=es

Valdespino, T. C. (2013). *Estrategia de diseño para el marketing móvil en la Facultad Regional Granma. .* Revista de investigación.

ANEXOS

ANEXO 1.

CUESTIONARIO A MIGRANTES EN LA CIUDAD DE SUCRE

Objetivo: Recopilar información sobre la necesidad y la importancia percibida de una aplicación móvil gratuita que proporcione información legal y laboral para migrantes de las provincias que residan en la ciudad de Sucre.

1. Edad_____

2. Género: Masculino_____ Femenino_____

3. Procedencia (provincia)_____

4. ¿Cuánto tiempo has estado viviendo en Sucre?_____

5. ¿Tienes acceso a un teléfono inteligente con acceso a Internet?

Sí

No

6. ¿Con qué frecuencia utilizas aplicaciones móviles para obtener información o resolver problemas cotidianos?

Diariamente

Semanalmente

Mensualmente

Raramente

7. Uso que le dan al teléfono inteligente los migrantes en la ciudad de Sucre

Llamadas

Educación

Entretenimiento

Consultas legales

Consultas laborales

8. ¿Crees que una aplicación móvil que proporcione información legal y laboral sería útil para ti como migrante en Sucre?

Sí

No

No estoy seguro/a

9. ¿Qué tipo de información legal y laboral crees que sería más útil para ti en una aplicación móvil?

Derechos laborales y contratos de trabajo

Procedimientos de documentación para una fuente laboral

Acceso a servicios legales y asesoramiento

10. ¿Qué aspectos crees son más importantes en una app de información legal y laboral?

Facilidad de usar

Que tenga dibujos y fotografías

Que tenga mapas de ayuda de la ciudad

Precisión de la información.

11. ¿Has sentido la necesidad de contar con información relacionada con temas legales o laborales desde que llegaste a Sucre?

Sí

No

No estoy seguro/a

12. ¿Estarías dispuesto a pagar por el uso de una aplicación móvil que le brinde información laboral y legal?

Sí

No

Clasificación y categorización de las preguntas

Gráfico Nº 1. **Categoría 1: Datos Personales**	**1. ¿Cuál es su edad?**
	2. ¿Cuál es su género? Masculino Femenino
	3. ¿Cuál es su lugar de procedencia? *(de qué municipio y provincia viene)*
	4. ¿Cuánto tiempo has estado viviendo en Sucre?
Categoría 2: Información Laboral y Legal	**5. ¿Tienes acceso a un teléfono inteligente con acceso a Internet?** Si No
	6. ¿Con qué frecuencia utilizas aplicaciones móviles para obtener información o resolver problemas cotidianos? Diariamente Semanalmente Mensualmente Raramente
	7 ¿Qué usos le das a tu teléfono inteligente? Llamadas Educación Entretenimiento Consultas legales Consultas laborales
	8. ¿Te gustaría que una aplicación móvil te proporcione información legal y laboral para ti como migrante en Sucre? Sí No No estoy seguro/a
	9. ¿Qué tipo de información legal y laboral crees que sería más útil para ti en una aplicación móvil? Derechos laborales y contratos de trabajo

	Procedimientos de documentación para una fuente laboral Acceso a servicios legales y asesoramiento
Categoría 3: Diseño y Contenido de la App	**10. ¿Qué aspectos crees son más importantes en una app de información legal y laboral? (esta pregunta para pautas sobre el diseño que tendrá la app)** Facilidad de usar Que tenga dibujos y fotografías Que tenga mapas de ayuda de la ciudad Precisión de la información, etc.)
	11. ¿Has sentido la necesidad de contar con información relacionada con temas legales o laborales desde que llegaste a Sucre? Sí No No estoy seguro/a
	12. ¿Estarías dispuesto a pagar por el uso de una aplicación móvil que te brinde información laboral y legal? SI NO

ANEXO 2.

ENTREVISTA APLICADA AL DOCENTE DEL DIPLOMADO CON EXPERIENCIA EN DISEÑO GRÁFICO

Objetivo: Obtener información sobre su percepción respecto al diseño de una aplicación móvil informativo sobre temas legales y laborales que proporcione información legal y laboral para migrantes de las provincias que residan en la ciudad de Sucre.

1. ¿Cuál es su experiencia laboral en el campo del Diseño Gráfico?

2. Tomando en cuenta que se plantea un diseño de aplicación móvil informativa sobre temas legales y laborales dirigida a migrantes de las provincias que residan en la ciudad de Sucre. ¿Qué opinión tiene sobre esta idea y cómo cree que podría abordarse desde el punto de vista del diseño gráfico?

3. ¿Podría explicar más sobre cómo visualiza el diseño de la interfaz de usuario de esta aplicación móvil?

4. ¿Qué tipo de elementos visuales o gráficos considera que serían más efectivos para comunicar información legal y laboral de manera clara y comprensible para los migrantes?

5. ¿Hay algún aspecto específico del diseño gráfico que considera especialmente importante o desafiante en la propuesta?

6. ¿Hay alguna recomendación adicional que le gustaría compartir en relación con el diseño de esta aplicación móvil?

Muchas gracias

Anexo No. 3

Diseño del prototipo de aplicación móvil informativo sobre temas legales y laborales

Tomando en cuenta los resultados de los instrumentos de investigación aplicada y los aspectos teóricos revisados, a continuación, se desarrolla el prototipo de aplicación móvil informativo sobre temas legales y laborales:

Imagen Nº 1. Información importante para la estadía o permanencia en Sucre

Fuente: Elaboración propia

Imagen Nº 2. Servicios relacionados a lo Legal

Fuente: Elaboración propia

Imagen Nº 3. Servicios relacionados a lo Legal

Fuente: Elaboración propia

Imagen Nº 4. Servicios sobre la parte Laboral

Fuente: Elaboración propia

Imagen Nº 5. Servicios sobre la parte Laboral

Fuente: Elaboración propia

Imagen Nº 6. Servicios sobre la parte Laboral

Fuente: Elaboración propia