

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

**VICERRECTORADO**

**CENTRO DE ESTUDIOS DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN**



**DISEÑO DE INTERFAZ UI/UX PARA APLICACIÓN MÓVIL QUE  
PROMOCIONE ESPACIOS CULTURALES Y SUS EVENTOS EN LA CIUDAD  
DE SUCRE**

**TRABAJO EN OPCIÓN A DIPLOMADO EN DISEÑO GRÁFICO DIGITAL Y  
MULTIMEDIA**

Jorge Luis Valverde Rivera

Sucre, 12 de mayo de 2024

## **CESIÓN DE DERECHOS**

Al presentar este trabajo como requisito previo a la obtención del Diploma 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 Posgrado e Investigación o a la Biblioteca de la Universidad, que se haga de este trabajo un documento disponible para su lectura, según normas de la universidad.

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.

Jorge Luis Valverde Rivera

Sucre, mayo de 2024.

## **AGRADECIMIENTO**

A mi madre por ser la persona guía  
y el apoyo principal en mi vida,  
a mis docentes por apoyar este  
proceso.

## **DEDICATORIA**

Quiero dedicar este trabajo a mi madre, porque con su apoyo voy logrando dar más pasos en el mundo profesional.

## **RESUMEN**

El presente trabajo de investigación se centra en la creación de un “Diseño de interfaz UI/UX para aplicación móvil que promocione Espacios Culturales y sus eventos en la ciudad de Sucre”. La investigación tendrá un enfoque mixto y el alcance será de carácter descriptivo, este enfoque y este alcance permitirá obtener una comprensión completa de las necesidades, expectativas y preferencias de los usuarios, así como evaluar de manera rigurosa la efectividad del diseño propuesto. Para este propósito se aplicaron encuestas a 100 usuarios y entrevistas a los Gestores de los Espacios Culturales y de la ciudad.

Se realizó un análisis documental donde se pudo analizar, clasificar e interpretar información documentada y consolidada sobre los patrones de diseño, con el fin de comprender su contenido, contexto y significado. También se hizo un análisis de contenido, donde se compararon diferentes aplicaciones móviles que se centran en la difusión de eventos culturales.

El diseño propuesto se basa en una investigación exhaustiva de las necesidades de los usuarios, las tendencias actuales y las buenas prácticas de diseño de interfaces. El diseño es intuitivo, atractivo, accesible y fácil de usar, y tiene el potencial de brindar una experiencia positiva para el usuario.

# INDICE

AGRADECIMIENTO .....	i
DEDICATORIA .....	ii
RESUMEN .....	iii
1. ANTECEDENTES .....	1
2. JUSTIFICACIÓN.....	3
3. SITUACIÓN PROBLÉMICA.....	3
4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	4
5. OBJETVO GENERAL .....	4
6. OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	4
7. DISEÑO METODOLÓGICO .....	4
7.1. Tipo de Investigación .....	4
7.2 Métodos .....	5
7.3. Técnicas.....	5
7.4 Instrumentos .....	6
CAPÍTULO I .....	8
MARCO TEÓRICO Y CONTEXTUAL .....	8
1.1 MARCO CONCEPTUAL .....	8
1.1.1 Aplicaciones Móviles .....	8
1.1.2 Diseño UX o Experiencia del Usuario .....	9
1.1.2.1 Pasos para Diseñar una Interfaz de Aplicación Móvil con UX .....	11
1.1.3 Diseño UI o Interfaz de Usuario.....	15
1.1.3.1 Pasos para Diseñar una Interfaz de Aplicación Móvil con UI .....	17
1.1.4 Patrones de Diseño.....	19
1.1.5 Arte y Cultura.....	20
1.1.5.1 El Arte y la Cultura en Sucre.....	21
1.1.5.2 Espacios Culturales .....	21
1.2 Marco Teórico .....	22
1.2.1 La Teoría de la Gestalt .....	22
1.2.2 La Teoría del Color .....	24
1.2.2.1 La Psicología del Color .....	25
1.2.3 Teoría de la Estética.....	25
1.3 Marco Contextual .....	26
1.3.1. Espacios Culturales de Sucre .....	26

CAPÍTULO II .....	29
DIAGNÓSTICO .....	29
2.1 Presentación y Análisis de Resultados.....	29
2.1.1. Resultados de la Encuesta a usuarios de la aplicación.....	29
2.1.2 Análisis de contenido.....	31
2.1.3 Análisis documental sobre los patrones de diseño.....	33
2.1.4 Resultados de la Entrevista.....	35
2.2 Conclusiones Generales del Diagnóstico .....	41
CONCLUSIONES .....	44
RECOMENDACIONES.....	45
BIBLIOGRAFÍA.....	46
ANEXOS.....	48
Anexo No 1.....	48
Anexo No.2.....	56
Anexo No. 3.....	61
Anexo No.4.....	65
Anexo No.5.....	69

# INTRODUCCIÓN

## 1. ANTECEDENTES

El avance de la tecnología siempre ha significado grandes cambios para el ser humano, a lo largo de la historia su influencia hacia el mundo ha generado procesos transformadores constantes, que han facilitado tareas y mejoras en nuestras vidas, también cabe mencionar que ha traído consigo aspectos negativos.

Un cambio importante fue la llegada de los Smartphones en los años 90, donde ya se podían ver aplicaciones incorporadas como la agenda, años más tarde en el 2007 se presenta el Iphone de la compañía Apple que revoluciona, al ponerse como plataforma que acepta aplicaciones de diferentes desarrolladores. Así desde el 2008, Iphone y Android con App Store y Google Play cuentan con miles de aplicaciones móviles de diferentes tipos. (<https://www.mediummultimedia.com/apps/como-surgio-la-app/>)

Luke Wroblewski y Jakob Nielsen nos permiten hacer un recorrido en la evolución que han tenido las aplicaciones móviles con el transcurrir del tiempo:

- En la década de 1990: Aparece la primera generación de aplicaciones móviles, preinstaladas en los teléfonos móviles. Estas aplicaciones eran básicas y tenían funcionalidades limitadas, como juegos, calculadoras y agendas.expand\_more
- En la década de 2000: Surgen las primeras plataformas de aplicaciones móviles, como App Store de Apple y Google Play Store. Las aplicaciones móviles comienzan a ganar popularidad, con una mayor variedad de funcionalidades y opciones de diseño.
- En la década de 2010: Se produce un crecimiento exponencial en el número de aplicaciones móviles disponibles,expand\_more. Las aplicaciones móviles se vuelven más complejas e interactivas, con características como geolocalización, realidad aumentada y gamificación.
- En la década de 2020: El diseño de aplicaciones móviles se centra en la experiencia del usuario (UX) y la accesibilidad.expand\_more. Las aplicaciones móviles se integran con otros dispositivos y tecnologías, como el Internet de las Cosas (IoT) y la inteligencia artificial (IA).

Desde su inicio a nuestro tiempo, la demanda de aplicaciones móviles se ha incrementado de gran manera, donde el diseño ha jugado un gran papel en la creación de interfaces intuitivas, con buena funcionalidad y una experiencia de usuario óptima.

En el campo cultural, se ha presentado un cambio importante, ya que este sector se ha visto involucrado y ha incursionado en el uso de las tecnologías móviles, con el fin de promocionar de manera más efectiva y amplia los eventos culturales, lo que ha ocasionado un gran cambio en la experiencia del usuario, ya que el diseño de las aplicaciones móviles se ha centrado de manera primordial en las necesidades y expectativas del público cultural.

Algunas aplicaciones móviles que se enfocan en la promoción de eventos culturales y están consideradas como un buen referente de éxito, son las siguientes: Eventbrite: Es una aplicación que presenta todos los eventos culturales de una ciudad. Envía recomendaciones personalizadas según los gustos, fecha y ubicación, comparte y agenda eventos, también permite la compra de entradas. Fever al igual que Eventbrite te ayuda a descubrir eventos culturales, cuenta con una Interfaz intuitiva y atractiva y presenta una funcionalidad importante que es la integración con redes sociales. Kultur es una aplicación móvil al igual que las otras mencionadas anteriormente para descubrir y asistir a eventos culturales, esta se enfoca más en la parte cultural y cuenta con una interface muy atractiva.

En Bolivia pudimos encontrar a CulturApp de La Paz y Sucre Cultural, aplicaciones enfocadas en la promoción de eventos culturales, tristemente no hemos podido tener acceso a las mismas, pero la mencionamos como referencia, de que, si se han desarrollado aplicaciones en el país, pero no están vigentes, lo que nos lleva a cuestionarnos.

Existen aplicaciones desarrolladas en Bolivia, que se encuentran vigentes, pero no están relacionadas con la promoción de eventos culturales, a modo de referencia podemos mencionar las siguientes:

- **Bolivian Express:** Es una aplicación para el servicio de delivery para envíos locales, desarrollada por Bolivian Express, disponible en iOS y Android.
- **Tigo Money:** Aplicación de billetera móvil para realizar pagos, transferencias y recargas, desarrollada por Tigo Bolivia, disponible iOS y Android.

## 2. JUSTIFICACIÓN

- **Relevancia Social:** El arte y la cultura en nuestro país, no está visto como un pilar fundamental en la construcción de un ser humano, poco y nada, los gobernantes le dan importancia a su desarrollo, por lo que queda en el abandono y el olvido, lo que provoca que su población se sumerja en la ignorancia y no haga uso del derecho que tiene a tener esa cercanía con el arte y la cultura. En Sucre existen más de 15 Espacios Culturales independientes que constantemente generan variedad de eventos artístico culturales, pero vemos que la difusión y el alcance de los mismos en muchas ocasiones no es el óptimo, ya que en muchos casos se encuentran salas vacías. Al no contar con un medio ordenado, centralizado, de fácil acceso que proporcione información actualizada, veraz, y que esté al alcance de todos, seguimos en el camino de que muchos eventos culturales se pierdan y no lleguen a la población.
- **Es conveniente:** Esta propuesta de diseño de aplicación móvil, es conveniente por que permitirá a los Espacios Culturales y el público relacionarse e interactuar directamente, lo que ayudará a promover la generación de nuevos públicos, locales, nacionales e internacionales.
- **Implicaciones prácticas:** El uso de las aplicaciones móviles se incrementa día a día y en nuestro medio no aprovechamos de manera óptima, esta opción que nos brinda la tecnología para promocionar eventos culturales.

## 3. SITUACIÓN PROBLÉMICA

A continuación, presentaremos los problemas identificados en la siguiente investigación:

- En Sucre existen más de 15 Espacios Culturales independiente establecidos, los cuales brindan en sus carteleras una gran variedad de eventos culturales contantemente, lo que hace que en la ciudad se genere un movimiento cultural interesante y muy valioso que debería ser apoyado y promovido. Sin embargo, observamos que la información sobre estos eventos suele estar muy dispersa en diferentes plataformas además de tener poco alcance, o solo se presenta en medios tradicionales, lo que dificulta su búsqueda y difusión.
- Los Espacios Culturales tiene baja afluencia de público y estos a su vez, no tienen un acceso fácil y eficiente a la información completa y actualizada sobre la oferta cultural

disponible, lo que nos da como resultado una población desinformada y con poca participación y relación con las actividades culturales de la ciudad.

- Debemos darnos cuenta que Sucre es una ciudad con un potencial turístico inmenso, y no se está aprovechando esta posibilidad, en la ciudad, no contamos con agendas culturales permanentes y las que existen son de corta duración, lo que ocasiona discontinuidad en la información y poco alcance de público tanto local y extranjero.

#### **4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Puede el diseño de una interfaz de aplicación móvil facilitar la búsqueda y difusión de eventos culturales, en la ciudad de Sucre?

#### **5. OBJETVO GENERAL**

Diseñar una interfaz UI/UX para aplicación móvil que promocióne Espacios Culturales y sus eventos en la ciudad de Sucre.

#### **6. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Sustentar los principios teóricos, estándares, patrones de diseño en los cuales se fundamenta la presente investigación
- Seleccionar y aplicar técnicas e instrumentos de investigación que mejor se adecuen al logro de los objetivos de la presente investigación
- Recopilar y analizar la información de los espacios culturales.
- Seleccionar los patrones de interfaz de usuario adecuados para el diseño UX/UI
- Realizar la propuesta de diseño de interfaz UX/UI intuitivo y atractivo.

#### **7. DISEÑO METODOLÓGICO**

##### **7.1. Tipo de Investigación**

La presente investigación tendrá un enfoque Mixto y el alcance de la investigación será de carácter descriptivo, este enfoque y este alcance permitirá obtener una comprensión completa de las necesidades, expectativas y preferencias de los usuarios, así como evaluar de manera rigurosa la efectividad del diseño propuesto.

## 7.2 Métodos

**Análisis Histórico Lógico:** En el proyecto se deberá investigar sobre cómo ha evolucionado el diseño de las aplicaciones móviles desde su inicio hasta la actualidad, deberemos identificar que tendencias actuales existen y que factores han influido como la tecnología y los hábitos de consumo cultural. Debemos analizar las características de los diseños de aplicaciones similares que ya están posicionadas en el mercado como Eventbrite, Fever, Kultur y otras, que nos permitan identificar los aciertos que han tenido para lograr el lugar que ocupan.

**Inducción – Deducción:** Se realizará un análisis del usuario, donde se obtenga información relevante y objetiva, dirigida a sus necesidades, preferencias y expectativas, para generar una hipótesis de cómo debería ser el diseño de interfaz para ser más intuitivo, funcional, agradable, fácil de usar y que brinde una experiencia del usuario positiva. Se hará una revisión exhaustiva de la información referente al diseño de interfaces UX/UI, que nos permita identificar buenas prácticas para aplicarlas en el diseño de nuestra interfaz. Haremos un análisis comparativo de diferentes aplicaciones existentes en el mercado, consideradas como casos de éxito, para poder identificar similitudes, características, relaciones y diferencias, que podamos analizar y aplicar en nuestro diseño.

Con el fin de conseguir un diseño de interfaz agradable, funcional, fácil de usar y que brinde una experiencia de usuario óptima, se analizarán patrones de diseño, para poder comprender como se componen, donde y porque se utilizan y que beneficios y facilidades provoca su uso. Se examinan en profundidad ejemplos específicos de interfaces de usuario para identificar patrones, tendencias y problemas recurrentes.

**Análisis y Síntesis:** Se recopilará y analizará información con diferentes perspectivas sobre el diseño de interfaces, que nos permita organizar, interpretar y evaluar datos recopilados para extraer conclusiones relevantes, que sustenten un diseño de interfaz intuitivo, atractivo, fácil de usar, que genere una experiencia positiva para el usuario.

## 7.3. Técnicas

A fin de obtener información relevante sobre el diseño de interfaz para aplicaciones móviles de eventos culturales, se aplicarán las siguientes técnicas:

**Encuestas:** Aplicaremos encuestas para la recopilación de información de la población del medio cultural, sobre sus necesidades y preferencias, nos permitirán obtener datos que mostrarán el nivel de participación, predilección, medios de información y experiencia que tienen las personas con eventos culturales y aplicaciones móviles.

**Entrevistas:** Se aplicarán entrevistas a personas con experiencia en el campo de estudio para identificar las competencias clave y así profundizar nuestro conocimiento sobre sus experiencias y expectativas. Aplicaremos las entrevistas a gestores culturales de ciudad y de los espacios culturales, consultando sus datos en general, viendo que necesidades tienen los Espacios Culturales y que expectativas tienen sobre el diseño de la aplicación.

**Análisis Documental:** El análisis documental será un proceso de investigación donde podremos analizar, clasificar e interpretar información documentada y consolidada sobre los patrones de diseño, con el fin de comprender su contenido, contexto y significado, para poder fundamentar su uso y su aporte en el diseño propuesto.

**Análisis de Contenido:** Se realizará un análisis de contenido para comparar de diferentes aplicaciones móviles que se centran en la difusión de eventos culturales, para este cometido nos basaremos en características o criterios predefinidos para identificar similitudes, diferencias y relaciones entre ellas, utilizando una tabla comparativa para visualizar las diferencias y similitudes entre las aplicaciones en cuestión

#### **7.4 Instrumentos**

Para abordar el estudio de interfaz para aplicaciones móviles de eventos culturales, se seleccionaron los siguientes instrumentos:

- **Cuestionarios:** Los cuestionarios se van a componer de preguntas dirigidas a usuarios de eventos culturales con el fin de obtener información relacionada con lo que buscamos en nuestro proyecto. En nuestro cuestionario se redactarán preguntas estructuradas, de selección múltiple y probablemente dicotómicas, que faciliten la respuesta del usuario.
- **Guías de Entrevistas:** Con esta herramienta vamos a recopilar información de manera sistemática y organizada, a través de conversaciones con nuestros entrevistados. En nuestro proyecto vamos a elaborar y estructurar los cuestionarios en tres grupos de preguntas que respondan a los ámbitos que nos interesan.

- **Fichas de Análisis Documental:** El fin de la aplicación de este instrumento es organizar, registrar y analizar la información obtenida en el proceso de investigación referida a los patrones de diseño, permitirá extraer datos importantes, identificar modelos y tendencias, que aportarán en la construcción de una base sólida para el análisis y la interpretación de la información.
- **Fichas y Tablas Comparativas:** Estas herramientas, nos permitirá organizar y sistematizar la información sobre las aplicaciones móviles seleccionada, lo que nos permitirá registrar de manera relevante los datos presentados.

# CAPÍTULO I

## MARCO TEÓRICO Y CONTEXTUAL

### 1.1 MARCO CONCEPTUAL

#### 1.1.1 Aplicaciones Móviles

Podemos definir a las aplicaciones móviles como: " Programas informáticos que se ejecutan en dispositivos móviles y están diseñados para proporcionar a los usuarios una experiencia específica y personalizada." (Forrester Research, 2022). Desde la visión del marketing podemos definir según la Asociación de Marketing Móvil (The Mobile Marketing Association), a una aplicación móvil como una herramienta digital diseñada para interactuar con los consumidores a través de sus dispositivos móviles. A medida que transcurre el tiempo se ve va viendo una evolución muy avanzada de la tecnología, así mismo las definiciones irán cambiando o complementándose. La mayoría de las aplicaciones pueden ser encontradas y descargadas para su uso en Google Play Store o App Store de Apple, aunque existen aplicaciones alternativas como Huawei AppGallery, Amazon Appstore y Galaxy Store.

Es muy difícil determinar la cantidad de aplicaciones que existen en el mundo, pero podemos dar un aproximado según App Annie: State of Mobile, 2024, predice que habrá 4.08 millones de aplicaciones disponibles en Google Play Store y 2.52 millones de aplicaciones en App Store para finales de 2024. A continuación, podemos citar algunas características de las aplicaciones móviles en la actualidad según App Annie, Sensor Tower y Apptopia:

- “Interactividad: Las aplicaciones móviles son altamente interactivas y permiten a los usuarios interactuar con la aplicación de diversas maneras, como tocar, deslizar y escribir”.
- “Personalización: Las aplicaciones móviles se pueden personalizar para adaptarlas a las necesidades y preferencias individuales de los usuarios”.
- Conectividad: Las aplicaciones móviles pueden conectarse a internet y a otros dispositivos para acceder a información y servicios en tiempo real.

- Localización: Las aplicaciones móviles pueden utilizar la ubicación del dispositivo para ofrecer información y servicios relevantes al contexto del usuario.

- Realidad aumentada y realidad virtual: Las aplicaciones móviles pueden utilizar la realidad aumentada y la realidad virtual para crear experiencias inmersivas y atractivas para los usuarios.

También presentamos un resumen del tipo de aplicaciones móviles que están en el mercado en la actualidad:

- Redes sociales: Facebook, Instagram, Twitter, TikTok.
- Mensajería instantánea: WhatsApp, Telegram, Signal.
- Juegos: Pokémon Go, Candy Crush, Fortnite.
- Productividad: Microsoft Office, Google Docs, Evernote.
- Comercio electrónico: Amazon, eBay, Mercado Libre.
- Finanzas: PayPal, Venmo, Google Pay.
- Transporte: Uber, Lyft, Cabify.
- Comida a domicilio: Uber Eats, DoorDash, Rappi.
- Salud y bienestar: Fitbit, MyFitnessPal, Headspace.
- Educación: Khan Academy, Duolingo, Udemy.
- Evento: Eventibrite, Fever, Kultur.

Podemos decir que las aplicaciones móviles se han convertido en herramientas esenciales en las diferentes áreas, porque han generado varias ventajas y mejoras, que han hecho que se vuelvan una parte integral de la vida moderna.

### **1.1.2 Diseño UX o Experiencia del Usuario**

El diseño UX o Experiencia del Usuario es una disciplina, que ha ido evolucionando a lo largo del tiempo con el desarrollo de la tecnología digital.

Según Don Norman podemos definir a la experiencia del usuario como todo lo que una persona experimenta al interactuar con un producto, servicio o sistema.

"La experiencia del usuario abarca todas las emociones, creencias, preferencias, habilidades y reacciones que una persona experimenta al usar un producto, servicio o sistema." (Don Norman, , The Design of Everyday Things, 1988)

Otros expertos en UX, lo definen como:

"La experiencia del usuario no es solo lo que ve y siente el usuario, sino también lo que piensa, lo que siente y lo que hace. (Jesse James Garrett, The Elements of User Experience, 2002)

"La UX no se trata solo de hacer que las cosas funcionen, sino de hacer que las cosas funcionen bien. (Peter Morville, Ambient Findability, 2005)

"La UX es el diseño de la experiencia completa que tiene un usuario con tu producto o servicio. No es solo responsabilidad del equipo de diseño, es responsabilidad de toda la empresa." (Whitney Hess, The Experience Economy, 2015)

Norman destaca la importancia de diseñar productos que sean fáciles de usar, eficientes y agradables y describe la UX como un proceso que abarca:

- Las emociones: Cómo se siente el usuario al interactuar con el producto.
- Las creencias: Lo que el usuario piensa sobre el producto.
- Las preferencias: Lo que el usuario quiere del producto.
- Las habilidades: Lo que el usuario es capaz de hacer con el producto.
- Las reacciones: Cómo el usuario responde al producto

Jakob Nielsen, uno de los expertos más entendidos en el tema, nos dice que: la UX va más allá de la usabilidad, la cual se define como la facilidad con la que un usuario puede realizar tareas específicas con un producto o servicio. La UX, por otro lado, abarca la totalidad de las emociones, creencias, preferencias, habilidades y reacciones que un usuario experimenta al interactuar con un producto o servicio.

“La UX es la diferencia entre un producto que es simplemente funcional y uno que es realmente agradable de usar. Un producto con una buena UX no solo será fácil de usar, sino que también será intuitivo, eficiente, atractivo y memorable”. (Jakob Nielsen, Designing Web Usability, 1999).

Diseñar una interfaz de usuario UI con UX (User Experience - Experiencia de Usuario) implica un enfoque integral que va más allá de la simple apariencia visual. Se trata de crear interfaces que sean útiles, usables, fáciles de aprender y agradables de usar. En otras palabras, se centra en cómo los usuarios interactúan con el producto y cómo se sienten al hacerlo.

Erick Berkman, Luke Wroblewski, Nilsen Norman Group, son algunos de los expertos que han ido construyendo los pilares fundamentales del UX:

- **Investigación del usuario:** Comprender las necesidades, objetivos y comportamientos de los usuarios es fundamental. Esto se logra a través de encuestas, entrevistas, pruebas de usabilidad y otras técnicas de investigación.
- **Usabilidad:** La interfaz debe ser fácil de navegar, entender y usar. Los usuarios deben poder encontrar lo que buscan y completar sus tareas de forma rápida y eficiente.
- **Accesibilidad:** La interfaz debe ser accesible para todos los usuarios, independientemente de sus habilidades o limitaciones.
- **Diseño visual:** La interfaz debe ser visualmente atractiva y coherente con la marca. Sin embargo, la estética no debe anteponerse a la funcionalidad.
- **Arquitectura de la información:** La información debe estar organizada de forma lógica y jerárquica para que los usuarios puedan encontrarla fácilmente.
- **Interactividad:** La interfaz debe ser interactiva y responder a las acciones del usuario. Las interacciones deben ser intuitivas y predecibles.

Debemos denotar que estos conceptos van cambiando, transformándose, de acuerdo al avance del tiempo, por eso son atribuidos a diferentes expertos, por ser lo que van aportando en su creación.

### **1.1.2.1 Pasos para Diseñar una Interfaz de Aplicación Móvil con UX**

Si queremos diseñar una interfaz de aplicación móvil con UX y así crear una experiencia excepcional para los usuarios debemos seguir ciertos pasos, los cuales han sido propuestos, creados y transformados por varios expertos en el tema, como Jef Gothelf,

Josh Seiden, Steven Hooper, Erick Berkman, Luke Wroblewski, Nilsen Norman Group entre otros, los mismo se han ido consolidando con el pasar del tiempo. A continuación, podemos ver gracias a estos genios del UX, la secuencia de pasos que debemos seguir: Investigación, Diseño, Desarrollo, Lanzamiento y Medición.

Como el proyecto solo abarca el diseño de interfaz de aplicación móvil nos centraremos en los pasos: Investigación - definición y Diseño, dentro de estos solo abarcaremos hasta lo que competa al alcance del tema.

#### ▪ **Investigación**

Podemos definir a la investigación como "Un proceso sistemático, crítico y empírico que se realiza con el propósito de obtener conocimientos y solucionar problemas." (Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio, 2014)

Dentro de la investigación en la experiencia del usuario UX, Norman nos dice que la investigación de usuarios es la única forma de saber con certeza lo que los usuarios quieren y necesitan. Es la base del diseño centrado en el usuario.

Según Luke Wroblewski **La** investigación de usuarios no es un lujo, es una necesidad. Es la mejor inversión que puedes hacer en tu producto.

La investigación es la etapa inicial del UX, por medio de la cual buscamos crear una experiencia de usuario efectiva, para esto desarrollaremos en que se enfoca para realizar su cometido:

- **El público objetivo:** Según Jakob Nielsen el diseño centrado en el usuario se basa en la comprensión de las necesidades, capacidades, expectativas y frustraciones de los usuarios. Por lo que vemos muy importante el conocimiento del público objetivo. Para realizar esta etapa se pueden utilizar diferentes métodos de investigación, como encuestas, entrevistas y análisis de datos.
  
- **Definir los objetivos de la aplicación:** Podemos afirmar que los definir los objetivos es muy importante para entender hacia dónde vamos, tener claro qué se quiere lograr con el diseño de la aplicación.

"Los objetivos de la aplicación son la base del diseño. Sin ellos, es imposible crear una experiencia de usuario consistente y efectiva." (Jakob Nielsen, 2013, Pag 287)

Steve Krug nos plantea que, si no sabes lo que quieres lograr con tu aplicación, ¿cómo vas a saber si lo has logrado?".

- **Definir el alcance de la aplicación:** En esta esta etapa, definimos las funcionalidades y características del diseño de la aplicación, podemos apoyarnos en **Teresa Torres que nos dice** que el alcance es la clave para crear un producto exitoso, si intentas hacer demasiado, terminarás no haciendo nada bien, o en **Marty Cagan que hace una comparación diciendo que**, un buen gerente de producto es como un buen director de cine. Saben qué historia quieren contar y saben cómo contarla en dos horas.

Por la característica de la propuesta del proyecto, nos centraremos en los puntos ya mencionados, ya que los siguientes que también son parte de la investigación como **el contexto de uso, la competencia y otros** se centran en otras etapas que van más con el desarrollo.

La investigación es un proceso iterativo que contantemente se puede cambiar, repetir y modificar para mejorar, en el transcurso del avance del diseño.

- **Diseño**

El diseño es una etapa estratégica, porque implica diseñar interfaces intuitivas, fáciles de usar y eficientes, es determinante a la hora de definir la experiencia del usuario, va más allá de una cuestión de estética, porque considera las emociones, objetivos y retos de los usuarios. Se enfoca en crear una experiencia de usuario positiva, intuitiva y satisfactoria, lo que a su vez impacta en el éxito de la aplicación. (Don Norman, 1988), (Stephen Anderson, 2011), (Dan Saffer,2006).

Luke Wroblewski, nos dice que el diseño móvil no se trata de hacer que las cosas sean pequeñas, se trata de hacerlas correctas."

Según Jakob Nielsen la primera impresión es lo que cuenta, y la interfaz de usuario es la primera impresión que tiene un usuario de su aplicación.

Entre algunas aplicaciones con diseños de gran éxito podemos mencionar a: Google Maps, Spotify, Booking.

A continuación, describimos las siguientes etapas que conforman el diseño Ux:

- **Realiza pruebas de usuario:** El experto en diseño móvil y autor del libro "Mobile First" Luke Wroblewski no dice *que* las pruebas de usuario son la mejor manera de asegurarte de que tu aplicación móvil sea fácil de usar y satisfaga las necesidades de tus usuarios. Al realizar estas pruebas tenemos la posibilidad de obtener respuestas reales de wireframes y prototipos para identificar áreas de mejora en nuestro diseño.
- **Diseña la interfaz de usuario:** Según Jakob Nielsen El diseño de la interfaz es lo que los usuarios ven y experimentan al interactuar con un producto. Una buena interfaz facilita el uso del producto y lo hace más agradable.

Don Norman nos dice que el diseño de la interfaz no solo debe ser atractivo, sino también funcional y fácil de usar. Debe ser intuitivo y permitir que los usuarios completen sus tareas de manera eficiente. Para este cometido debemos crear una interfaz intuitiva y fácil de usar con una navegación clara y jerárquica.

- **Utiliza elementos visuales:** Don Norman nos plantea que los elementos visuales son una herramienta poderosa para comunicar información, atraer la atención y mejorar la comprensión del usuario.

Luke Wroblewski autor del libro "Mobile First" plantea que, en las pantallas pequeñas de los dispositivos móviles, los elementos visuales son aún más importantes para comunicar información y facilitar la interacción del usuario.

Según el experto en usabilidad Jakob Nielsen los elementos visuales deben ser relevantes para el contenido y la tarea del usuario. No deben distraer ni sobrecargar la interfaz. Se deben usar imágenes, iconos, colores, componentes y audios, que sean atractivos y relevantes que ayuden a mejorar el diseño de las interfaces.

- **Crea wireframes:** Los wireframes son bocetos de baja o alta fidelidad que representan como es la estructura y el diseño de una aplicación antes de su desarrollo. Crearlos no permitirá una visualización de nuestras ideas, a los usuarios y así puedan entender lo

que les estamos planteando, también nos ayudaran a identificar problemas con mayor facilidad, o que nos ahorra mucho tiempo en la detección de errores.

A continuación, podemos ver la importancia de los wireframes, explicada por expertos en el tema:

Jakob Nielsen nos dice que los wireframes son la piedra angular del diseño UX. Te permiten visualizar y comunicar ideas, identificar problemas de usabilidad y ahorrar tiempo y dinero. Según Luke Wroblewski los wireframes no son solo para diseñadores. Son una herramienta esencial para cualquier persona involucrada en el desarrollo de un producto digital. Steve Krug plantea que un buen wireframe puede ser la diferencia entre un producto exitoso y uno que fracasa

### **1.1.3 Diseño UI o Interfaz de Usuario**

El experto en usabilidad e interacción humano-computadora Jakob Nielsen, , define la Interfaz de Usuario (UI) como:

"La parte del sistema que permite al usuario interactuar con el mismo."

Nielsen amplía su definición, describiendo la UI como un conjunto de elementos que incluyen:

- Elementos visuales: La apariencia de la interfaz, como colores, tipografías, imágenes e iconos.
- Elementos de interacción: Los componentes con los que el usuario interactúa, como botones, menús, formularios y campos de texto.
- Elementos de retroalimentación: La información que el sistema proporciona al usuario sobre sus acciones, como mensajes de error o confirmación.

Según Jef Raskin, considerado uno de los padres del diseño de interfaces de usuario: "La interfaz es el producto. La gente no compra software, compra soluciones a sus problemas. Si la interfaz no es buena, no importa qué tan bueno sea el software, la gente no lo usará."  
(Jef Raskin,1943-2005)

Revisando varios conceptos de expertos como Jef Raskin, Don Norman, Jakob Nielsen y Jon Hicks, podemos decir que cuando hablamos del punto de interacción entre un usuario y un dispositivo o aplicación, estamos hablando de la interfaz de usuario, de cómo el usuario interactúa con botones, iconos, imágenes, tipografías y como se ven, se sienten y comportan estos elementos en dicha interacción. La UI tiene una estrecha relación con la experiencia sensorial del usuario, no solo se trata de estética.

A continuación, presentamos algunas citas de autores sobre la interfaz de usuario UI:

- "La UI es el arte de convertir la tecnología en algo utilizable." (Jeff Veen,2000).
- "La UI no se trata de lo que el usuario ve, sino de lo que el usuario ve, escucha, siente y piensa." (Bill Buxton,2010-2023).
- "Un buen diseño UI es como un buen chiste: se entiende al instante." (Jon Hicks, 2014).

Los pilares fundamentales del diseño UI se atribuye a diferentes expertos como Tognazzini, Molich, Rubin, Jeff Veen, Ben Shneiderman , Donald Norman, Jakob Nielsen son:

- **Tipografía:** La tipografía debe ser legible y fácil de entender. Se debe usar una variedad de estilos de tipografía para crear jerarquía visual. El tamaño de la fuente debe ser adecuado para el dispositivo y el público objetivo.
- **Color:** El color se debe usar para crear una experiencia visual atractiva. Se debe usar una paleta de colores consistente en toda la interfaz. El color se debe usar para crear jerarquía visual y llamar la atención sobre los elementos importantes.
- **Diseño visual:** El diseño visual debe ser atractivo y coherente con la marca. Se debe usar el espacio en blanco para crear una interfaz despejada y organizada. Los elementos de la interfaz deben ser fáciles de identificar y entender.
- **Interactividad:** La interfaz debe ser interactiva y responder a las acciones del usuario. Las interacciones deben ser intuitivas y predecibles. Se debe proporcionar feedback al usuario sobre sus acciones.
- **Accesibilidad:** La interfaz debe ser accesible para todos los usuarios, independientemente de sus habilidades o limitaciones. Se deben usar las mejores prácticas de accesibilidad para asegurar que la interfaz sea compatible con diferentes tecnologías de asistencia.

### 1.1.3.1 Pasos para Diseñar una Interfaz de Aplicación Móvil con UI

Al igual que en el diseño UX, en el UI, mucho experto en el tema ha ido aportando en el desarrollo de estos pasos, los mismo han ido evolucionando con el tiempo, con los aportes de diseñadores, investigadores y desarrolladores, podemos citar algunos expertos que han participado de este crecimiento y consolidación: Jared Spool, Jesse James Garrett, Bill Buxton, Jef Gothelf, Josh Seiden, Steven Hooper, Erick Berkman, Luke Wroblewski, Nielsen Norman Group. A continuación, presentamos los pasos a seguir para el diseño de interfaz UI: Investigar y Definir, Diseño y Prototipado, Pruebas y Refinamiento, Consideraciones adicionales.

Al Igual en el UX el proyecto solo abarca el diseño de interfaz de aplicación móvil por lo que nos centraremos en los pasos: Investigación - Definición y Diseño y Prototipado, dentro de estos solo abarcaremos hasta lo que competa al alcance del tema. El UI o Interfaz de Usuario de enfoca en los siguientes puntos para poder desarrollarse:

- **Comprender al Usuario:** Este punto es muy importante para poder diseñar una interfaz intuitiva y que cumpla todos los requerimientos del usuario.

A continuación, tenemos algunas definiciones de los expertos en el tema:

Según Jakob Nielsen el diseño centrado en el usuario se basa en la comprensión de las necesidades y expectativas de los usuarios.

Para Steve Krug lo más importante en el diseño web es entender a tus usuarios. Según Luke Wroblewski el diseño de UI comienza con la investigación de usuarios. Jared Spool nos hace reflexionar diciendo, no se trata de ti, se trata del usuario.

A diferencia del UX en este punto el UI se enfoca en: Las necesidades y expectativas del usuario en cuanto a la interacción con la interfaz. Cómo los usuarios perciben y utilizan los elementos visuales, como botones, iconos, colores y tipografía. La facilidad de uso y la eficiencia de la interfaz.

- **Definir los objetivos de la aplicación:** La forma de definir los objetivos es la misma que en el UX, solo que estos estarán enfocados a la Interfaz de Usuario UI, ya que esta se centra en la apariencia y la interacción de la interfaz. Cuando formulamos los

objetivos UI lo hacemos en términos de cómo la interfaz ayudará al usuario a alcanzar los objetivos UX.

- **Establecer la estética de la marca:** Se refiere a la apariencia visual y sensorial de una marca, que se transmite a través de elementos como colores, tipografía, imágenes, diseño, sonido entre otros. Alina Wheeler no dice que la estética de la marca es una parte esencial de la identidad de la marca. Jeff Bezos nos dice que la marca es lo que la gente dice de ti cuando no estás allí.

- **Diseño y Prototipado**

En el diseño la interfaz debe ser visualmente atractiva, llamativa, agradable para que el usuario ponga su atención, debe ser fácil de entender y usar, debe permitir al usuario realizar sus tareas de forma rápida y sencilla, no se debería complicar al usuario de ninguna forma. Según Jakob Nielsen El diseño UI es la primera impresión que un usuario tiene de tu producto, Steve Jobs, nos dice que un buen diseño UI puede ser la diferencia entre el éxito y el fracaso, Don Norman afirma que el diseño UI no es solo cuestión de estética, sino también de funcionalidad y Dieter Rams plantea que un buen diseño UI es aquel que se usa sin pensar. Para poder darnos cuenta de la diferencia del diseño UX con el UI, diremos de una manera resumida que el diseño UX se centra en la experiencia del usuario en la experiencia global y la facilidad de uso, mientras que el diseño UI se centra en la interfaz del usuario, en la apariencia visual y la interacción.

A continuación, describiremos las etapas del diseño UI:

- **Crear Wireframes:** Según la revista Marketing4eCommerce, Un wireframe es un esquema que representa la estructura básica, tipos de contenido y posición de los mismos en una web o app. Los wireframes, junto con los mockups y prototipos, son una de las herramientas fundamentales a la hora de diseñar webs, apps e interfaces de usuario. Según la empresa DevCamp, el wireframe es un boceto que enseña de forma sencilla la estructura y la funcionalidad de un producto digital, sea web o una aplicación móvil, y siempre es necesario en las primeras fases de un proyecto. Un wireframe la representación visual simplificada de la estructura y el diseño de una página web o aplicación, lo que le compete es la planificación y comunicación de la disposición de los elementos de la interfaz, la jerarquía de la información y la navegación del usuario. Los wireframes se crean en una etapa

temprana del proceso de diseño, se enfocan en la funcionalidad y el diseño general, sin incluir detalles visuales o de contenido, existen 3 tipos de wireframes:

- **Baja Fidelidad:** Bocetos simples que representan la estructura general.
- **Media Fidelidad:** Más detallados, incluyen elementos visuales y de contenido.
- **Alta Fidelidad:** Detalles precisos, representan el diseño final.

La creación de wireframes es muy importante a la hora de realizar el diseño UI ya que nos ayudara a ver con claridad, eficiencia y funcionalidad nuestro diseño.

- **Diseñar pantallas clave:** Estas pantallas se definen como las interfaces en las que los usuarios interactúan con mayor frecuencia, su diseño determina como el usuario interactuará con el producto para poder evaluar si cumplen los objetivos.

Según Oliver Puentes uno de los principios más importantes en el diseño UI es el de mantener las interfaces consistentes. Esto implica mantener de forma constante y coherente la apariencia visual y las interacciones. La creación de mockups de alta fidelidad es muy importante porque representaran la apariencia final de las pantallas principales de la aplicación.

#### **1.1.4 Patrones de Diseño**

Los patrones de diseño de interfaz de usuario UX/UI son soluciones ya establecidas y probadas en diferentes contextos, que resuelven problemas comunes de diseño de interfaces. Sonja Hoffmann nos dice en otras palabras que son plantillas o modelos preestablecidos que ofrecen a los diseñadores una base sólida para crear interfaces intuitivas, fáciles de usar, atractivas y efectivas. Según Jesse James Garrett Los patrones de diseño son la base de una buena arquitectura de información. Don Norman nos dice que los patrones de diseño no son una camisa de fuerza, sino una guía para crear interfaces que sean usables y agradables. Jakob Nielsen nos dice que los patrones de diseño nos ayudan a crear interfaces que sean intuitivas y que no frustren a los usuarios. Don Norman nos dice que los patrones de diseño son buenas ideas que han sido documentadas y probadas. Según los expertos mencionados anteriormente podemos decir que lo que los patrones de diseño se clasifican como: Patrones de navegación, entrada de datos, presentación de información, de interacción, de retroalimentación.

### **1.1.5 Arte y Cultura**

El arte y la cultura han evolucionado a lo largo de la historia de la humanidad. Las primeras manifestaciones artísticas datan de la Prehistoria, con las pinturas rupestres de las cuevas de Altamira y Lascaux. Desde entonces, el arte y la cultura han pasado por diferentes etapas, cada una con sus propias características y estilos. El arte y la cultura tienen una gran importancia en la vida humana. El arte nos permite expresar nuestras emociones, ideas y experiencias. La cultura nos proporciona un marco para interpretar el mundo que nos rodea y para dar sentido a nuestras vidas. El arte y la cultura son también una fuente de conocimiento y aprendizaje. El arte nos puede enseñar sobre la historia, la sociedad y la naturaleza. La cultura nos puede enseñar sobre las diferentes formas de vida que existen en el mundo. El arte y la cultura son una parte esencial de la vida humana. Nos enriquecen y nos hacen más humanos. (Gombrich, E. H. 1950, La historia del arte. Phaidon). Los conceptos del arte y la cultura se racionan y abarcan un marco de complejidad. El arte es una parte importante de la cultura, y puede reflejarla o desafiarla.

A continuación, presentamos algunas definiciones de lo que es arte y cultura:

Según Platón el arte es la expresión de la belleza. Para Platón, el arte no era una simple imitación de la realidad, sino una búsqueda de la belleza ideal. El arte era una forma de elevarse por encima del mundo material y alcanzar el mundo de las ideas. Según Aristóteles el arte es la imitación de la naturaleza. Aristóteles consideraba que el arte era una forma de conocimiento. El arte imitaba la naturaleza, y al hacerlo, nos ayudaba a comprenderla mejor. Según John Dewey el arte es una forma de conocimiento. Dewey consideraba que el arte era una forma de experiencia. El arte nos permite interactuar con el mundo y comprenderlo mejor. Según Arthur Danto el arte es todo lo que el hombre llama arte. Danto argumentaba que el arte no tiene una definición esencial. El arte es lo que las personas consideran que es arte. Según Benedict Anderson la cultura es la forma en que un grupo de personas da sentido al mundo que lo rodea. Anderson consideraba que la cultura es una forma de imaginar una comunidad. La cultura nos permite sentirnos parte de algo más grande que nosotros mismos. Según Raymond Williams la cultura es el conjunto de valores, creencias y normas que rigen la vida de una sociedad. Williams consideraba que la cultura es un producto de la lucha social. La cultura refleja las relaciones de poder que existen en una sociedad. Según Edward Tylor La cultura es el conjunto de todas las formas y expresiones de la vida humana. Tylor definió la cultura

como un conjunto de todo lo que los humanos hacen y creen. La cultura incluye la tecnología, el arte, la religión, la moral, las leyes y las costumbres.

El arte y la cultura viene intrínsecamente de la mano, existen muchas definiciones desde diferentes enfoques, pero que al final conjugan en un punto en común, que determina su esencia.

#### **1.1.5.1 El Arte y la Cultura en Sucre**

Teresa Gisbert no dice que la ciudad conserva un conjunto monumental único en América Latina, con una arquitectura colonial que refleja la fusión de estilos europeos y andinos. Sucre ha dado lugar a importantes artistas bolivianos, como Melchor Pérez Holguín, Mateo Pérez de Alesio y Gastón Ugalde. La ciudad ofrece una variedad de museos, galerías de arte, centros culturales y eventos que celebran la cultura y las tradiciones locales.

Sucre lleva una tradición de ser considerada una ciudad Culta, si bien se realizan actividades en el marco de la cultura, creemos que el nombre le queda grande en cuanto al trabajo que realizan las entidades públicas. En respuesta a esta dejadez e indiferencia se presenta otro movimiento artístico cultural muy importante, que genera un gran porcentaje del movimiento artístico cultural de la ciudad. Son los llamados Espacios Culturales los que activan Sucre con la cantidad y variedad de eventos que generan, presentan y difunden. La gente ya los conoce y va participando cada vez más, pero se requiere tener un mayor alcance, por lo que se propone el diseño de interfaces de una aplicación móvil como primer paso, con la idea de poder más adelante contar con una aplicación móvil desarrollada.

#### **1.1.5.2 Espacios Culturales**

Presentamos diferentes definiciones de lo que significa un espacio cultural: Néstor García Canclini ,1997, plantea la definición de espacios culturales como lugares donde se produce, circula y consume la cultura, estos espacios pueden ser físicos o virtuales, públicos o privados, y pueden tener diferentes objetivos y funciones. Jesús Martín-Barbero en su libro "Comunicación y cultura en la era digital", reflexiona sobre el impacto de las nuevas tecnologías en la cultura, sostiene que las nuevas tecnologías pueden ser

una herramienta para la democratización de la cultura. Sandra Rebok, en su artículo "Espacios culturales y participación ciudadana", analiza el papel de los espacios culturales en la construcción de la ciudadanía y afirma que los espacios culturales son espacios de encuentro y diálogo que permiten la construcción de una sociedad más democrática. (Sandra Rebok 2021) Daniel Mato, en su libro "Estudios culturales: teoría y praxis", propone una nueva definición de "espacio cultural", los define como: "espacios de producción, circulación y consumo de bienes y servicios culturales, pero también como espacios de disputa y negociación de sentidos, de construcción de identidades y de transformación social." (Daniel Mato,2022).

Revisando las diferentes definiciones y percepciones de los autores vemos que coinciden en que los espacios culturales son lugares complejos y dinámicos donde se produce la cultura, estos espacios son cada vez más importantes en la sociedad actual, ya que son espacios de, diálogo, encuentro y aprendizaje.

En Sucre Contamos con más de 15 Espacios Culturales articulados, que generan un movimiento significativo en la ciudad, solos y en su conjunto.

## **1.2 Marco Teórico**

### **1.2.1 La Teoría de la Gestalt**

La Teoría o psicología de la Gestalt, fue un movimiento que se inició en la década de 1920 en Berlín, Alemania. Gestalt es una palabra alemana que significa patrón, figura o forma. Este movimiento buscaba encontrar un sentido a cómo nuestras mentes perciben las cosas como un todo, en lugar de individualmente cada elemento.

La corriente estudiaba cómo nuestra mente configura, mediante ciertas leyes o principios básicos, los elementos que llegan a ella a través de los canales sensoriales o de la memoria. Demostraron que nuestro cerebro siempre va a intentar simplificar y organizar imágenes complejas, porque está preparado para comprender mejor el mundo que nos rodea.

La frase "El todo es mayor que la suma de las partes" se utiliza a menudo para explicar la Teoría de la Gestalt.

¿Cómo se relaciona la Psicología de la Gestalt con la percepción visual y el diseño gráfico? La idea principal que exponía la psicología de la Gestalt es que cuando percibimos el mundo, a pesar de que existen distintas señales impactándonos al mismo tiempo, para organizarlas, nuestra mente resume el entorno como formas o grupos de elementos. Lo simplifica. Quédate con este concepto.

Por tanto, la Teoría de la Gestalt también es aplicable al diseño gráfico e incluso al diseño de interfaces o usabilidad web. Para que un diseño funcione bien se debe considerar siempre, no sólo los elementos visuales por separado, sino también cómo se percibe la totalidad del diseño. Hey Jaime. (9 de febrero de 2021). La Teoría de la Gestalt y sus leyes aplicadas al Diseño Gráfico). <https://imborrable.com/blog/teoria-de-la-gestalt/>

### 1.2.1.1 Principios Gestálticos Aplicados al Diseño de Aplicaciones Móviles

- **Figura y Fondo:** Organiza los elementos visuales para que destaquen (figura) frente al fondo. En una app, los botones, iconos y contenido deben destacar claramente.
- **Proximidad:** Agrupa elementos cercanos visualmente. En una interfaz móvil, agrupa botones relacionados o elementos de navegación.
- **Semejanza:** Agrupa elementos similares. Utiliza consistencia en colores, formas y estilos.
- **Continuidad:** Crea líneas y formas continuas. Evita interrupciones visuales abruptas.
- **Cierre:** Nuestra mente tiende a completar patrones incompletos. Diseña interfaces que permitan al usuario “cerrar” visualmente elementos.

(Kurt Koffka, Principles of Gestalt Psychology,1935), (Rudolf Arnheim Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye,1954)

Importancia en el Diseño de Interfaces Móviles: Los principios gestálticos ayudan a diseñar interfaces intuitivas y fáciles de usar. Considera cómo los usuarios percibirán la totalidad de la pantalla, no solo los elementos individuales. La Teoría de la Gestalt influye en la organización de botones, la jerarquía de contenido y la coherencia visual.

La Teoría de la Gestalt cuenta con varios principios que nos sirven para crear interfaces de usuario más intuitivas, fáciles de usar y atractivas. Los principios como proximidad, similitud, continuidad y otros no servirán para hacer nuestro trabajo más sólido.

### **1.2.2 La Teoría del Color**

La teoría del color es una serie de reglas aplicables al color, que rige independientemente de la manera en que estos estén representados (acuarelas, telas, objetos...) y que sirve para entender la manera en que los colores se crean y complementan unos con otros. Para comprender cómo se relacionan los colores se utiliza el círculo cromático. Se trata de un elemento tanto teórico como práctico. Podríamos pensar en este círculo como el lugar donde “viven” los colores. El orden de cada color en el círculo cromático es lógica, invariable y universal y responde a cómo éstos se forman. De esas posiciones parten conceptos como armonía y contraste. (Lucia Alonzo. (s.f.). Teoría del Color. <https://www.domestika.org/es/blog/5190-que-es-la-teoria-del-color>)

Otra definición: Esta teoría explica cómo se crean y combinan los tonos, así como su impacto en nuestras emociones y experiencias visuales. Escuela británica de Artes creativas y tecnología. (23 de octubre de 2023. ¿Qué es la teoría del color y donde se aplica? <https://ebac.mx/blog/teoria-del-color>).

Es importante tener en cuenta que la percepción del color es subjetiva y puede variar según la cultura, la edad y el contexto. Por lo tanto, es fundamental realizar investigaciones y pruebas de usuario para asegurar que la elección de colores sea efectiva para el público objetivo.

En resumen, la teoría del color es una herramienta poderosa que puede ser utilizada para mejorar la experiencia del usuario en interfaces UX/UI para eventos culturales. Al elegir los colores con cuidado, se puede crear una interfaz atractiva, memorable y efectiva que transmita el mensaje del evento y satisfaga las necesidades del público objetivo.

Algunos expertos en el tema definen la teoría del color: Según Johannes Itten, el color es un lenguaje visual que puede ser utilizado para comunicar ideas, emociones y sentimientos. Según Eva Heller el color es una herramienta poderosa que puede ser utilizada para crear una atmósfera, evocar emociones y transmitir un mensaje. Según Joe

Hallock el color tiene un impacto significativo en la percepción del usuario y puede ser utilizado para influir en su comportamiento.

### **1.2.2.1 La Psicología del Color**

La psicología del color es un campo de estudio que está dirigido a analizar el efecto del color en la percepción y la conducta humana. Desde el punto de vista estrictamente médico, todavía es una ciencia inmadura en la corriente principal de la psicología contemporánea, teniendo en cuenta que muchas técnicas adscritas a este campo pueden categorizarse dentro del ámbito de la medicina alternativa. Sin embargo, en un sentido más amplio, el estudio de la percepción de los colores constituye una consideración habitual en el diseño arquitectónico, la moda, la señalética y el arte publicitario. Si bien la psicología del color tuvo incidencia en la psicología humana desde tiempos remotos, circunstancia que se expresaba y sintetizaba simbólicamente.

Algunos expertos en el tema definen la psicología del color: Según Eva Heller, los diferentes colores evocan diferentes emociones y sentimientos, por lo que es importante elegirlos cuidadosamente en función del objetivo que se persigue. Según B.J. Niebla, la psicología del color es una herramienta poderosa que puede ser utilizada para crear experiencias de usuario más positivas y efectivas."

En nuestro proyecto es muy importante la teoría del color, ya que nos puede ayudar a mejorar la experiencia del usuario en interfaces para eventos, los colores evocan respuestas emocionales específicas y afectan la percepción visual, la elección estratégica de colores influye en cómo los usuarios ven la aplicación. Si hacemos un uso adecuado de los colores, podemos conseguir grandes resultados en nuestra propuesta, ya que crearemos interfaces atractivas, llamativas y que transmitan lo que buscamos y pensamos, al conseguir esto podemos llegar de manera más asertiva a los usuarios.

### **1.2.3 Teoría de la Estética**

Platón (428 a. C. - 348 a. C.) fue un filósofo griego que formuló una de las primeras teorías de la estética en Occidente. Nos dice que la belleza se basa en la idea de que existe una forma ideal de belleza que es eterna e inmutable. Esta forma ideal de belleza no se puede encontrar en el mundo físico, sino que solo se puede contemplar con la mente. Las

cosas que vemos en el mundo físico son solo imperfecciones de esta forma ideal de belleza. Cuanto más se asemeje una cosa a la forma ideal de belleza, más bella será. Platón creía que la belleza es una forma ideal, eterna e inmutable.

Según la revista *Journal of Aesthetics and Art Criticism (JAAC)*, la teoría de la estética es una rama de la filosofía que se centra en el estudio de la belleza, el arte y la experiencia estética. Busca comprender la naturaleza de la belleza, cómo la percibimos y qué la hace valiosa. La estética también explora la relación entre el arte y la sociedad, la función del arte y el papel del artista. La teoría de la estética ofrece una base sólida para el diseño de interfaces UX/UI. Al comprender los principios de la estética, como la belleza, la armonía, la simplicidad y la claridad, los diseñadores pueden crear interfaces que sean atractivas, fáciles de usar y satisfagan las necesidades de los usuarios.

Algunas citas que se relacionan con el UX de acuerdo a su interpretación: Según Immanuel Kant lo bello es lo que agrada universalmente sin concepto. Según Louis Sullivan la forma sigue a la función. Según Mies van der Rohe, menos, es más.

Entendemos que en muchos casos la estética puede llegar a ser muy subjetiva, pero la aplicamos porque creemos que ofrece una base sólida para el diseño UX/UI, gracias a su relación muy estrecha con los principios estéticos, siendo estos aplicados de manera efectiva, se puede llegar a buenos resultados, en la creación interfaces atractivas, usables y satisfactorias para los usuarios.

### **1.3 Marco Contextual**

#### **1.3.1. Espacios Culturales de Sucre**

Los Espacios Culturales de Sucre nace de la necesidad de tener un espacio colaborativo y de apoyo a las empresas que tienen un enfoque artístico y/o cultural. Este proyecto nació en 2018 con distintas empresas ya establecidas, desde entonces, se comenzó a proyectar actividades que fomenten a los posibles clientes visitar los Espacios Culturales y participar con ellos de sus actividades.

En Sucre existen más de 15 espacios culturales ya establecidos, y cada vez se integran más a este viaje de promover el arte y la cultura en la ciudad, entre los Espacios Culturales con los que se trabajara la propuesta de diseño interfaces UX/UI de una aplicación móvil

para eventos de Espacios Culturales tenemos: SAMADHI, LES LUTHIERS, QAWAY – MIRAR, VOLARE CENTRO CULTURAL, CASARTE TAKUBAMBA, MICELIO, ARTE Y CULTURA SUCRE, ORÍGENES, EL GALPÓN CULTURAL, EL ESCONDITE DEL DUENDE, SAZ CHOLITA, LA FLORIDA.

- **Nos Convoca:** Esta organización articula gestiones y administraciones diversas de espacios físicos en los que se desarrollan actividades culturales de variada índole, una parte de los procesos de vida del ecosistema de producción cultural en todo el territorio boliviano. Estos espacios se caracterizan principalmente por la autogestión económica y su independencia institucional en relación con las instancias del Estado Plurinacional de Bolivia u otro Estado, País o República. En ese marco se establecen algunos principios fundamentales:

**La tolerancia y el respeto** a todas las diferencias políticas, ideológicas y diversidades culturales para el accionar conjunto de la organización, estas no socapan acciones de carácter fundamentalista político, religioso e ideológico que argumentan actos reñidos con los derechos de las personas. **La igualdad y la equidad** de acceso a las oportunidades para el desarrollo particular de cada una de las representaciones que es garantizada por la horizontalidad de la estructura orgánica, las acciones comunitarias y la búsqueda de decisiones en consenso entre el interés común y de las minorías. **La unidad y la cohesión del grupo**, cuyo espíritu fortalece la organización en demandas reivindicativas del sector ante diferentes instituciones nacionales e internacionales y acciona mecanismos de defensa frente a abusos o acciones perjudiciales al sector. **La colaboración** entre procesos de autogestión con economías diversas que asumen como estrategia de sobrevivencia los miembros de la organización. Estos elementos enriquecen las oportunidades de la articulación y permiten el desarrollo de la labor cultural como tarea fundamental. **El bien común** que permita alcanzar el bien particular de cada uno.

- **Somos:** Somos una organización representativa de ESPACIOS CULTURALES de gestión independiente, articulados para coordinar acciones y tareas concretas, en forma colectiva y colaborativa, sobre temas de interés común, que coadyuven a fortalecernos y consolidarnos en la sociedad boliviana como dinamizadores de la actividad y diversidad cultural, siendo la cultura un pilar fundamental del buen vivir y del desarrollo sostenible.

- **Trabajamos:** Aportamos en el fortalecimiento de identidades culturales desde la función de transmisión de conocimientos, creación, producción y difusión de obras con contenido cultural, difusión y resguardo de objetos e imaginarios de las manifestaciones y expresiones artístico-culturales que se desarrollan desde los espacios multidisciplinarios que administramos. Promovemos y facilitamos el acceso y disfrute del arte y las diversas expresiones culturales. Asimismo, Innovamos, impulsamos e implementamos una gestión cultural colectiva, enfocada en la construcción de vínculos o redes culturales de: artistas y creadores, de gestores culturales, de entidades y trabajadores de la cultura en general; impulsados por el arte y la actividad cultural como vehículo de estas relaciones.

- **Nuestro Propósito**

Ser un organismo articulador y representativo del sector con la finalidad de velar por los intereses comunes para participar en la gestión de políticas públicas, así como políticas de desarrollo económico y productivo vinculadas a la labor artística y cultural. Este organismo velará por el reconocimiento de la función social del sector, la articulación territorial del ámbito artístico y cultural, apropiada circulación de actividades artísticas, políticas culturales y normativas con participación y control social del sector impulsando mejores condiciones para el funcionamiento de los espacios culturales.

- **Nuestra Visión:** Haber establecido una articulación sólida de espacios culturales que dialogan constantemente con sus comunidades y el Estado e inciden en condiciones y normativas acordes a sus necesidades.

## CAPÍTULO II

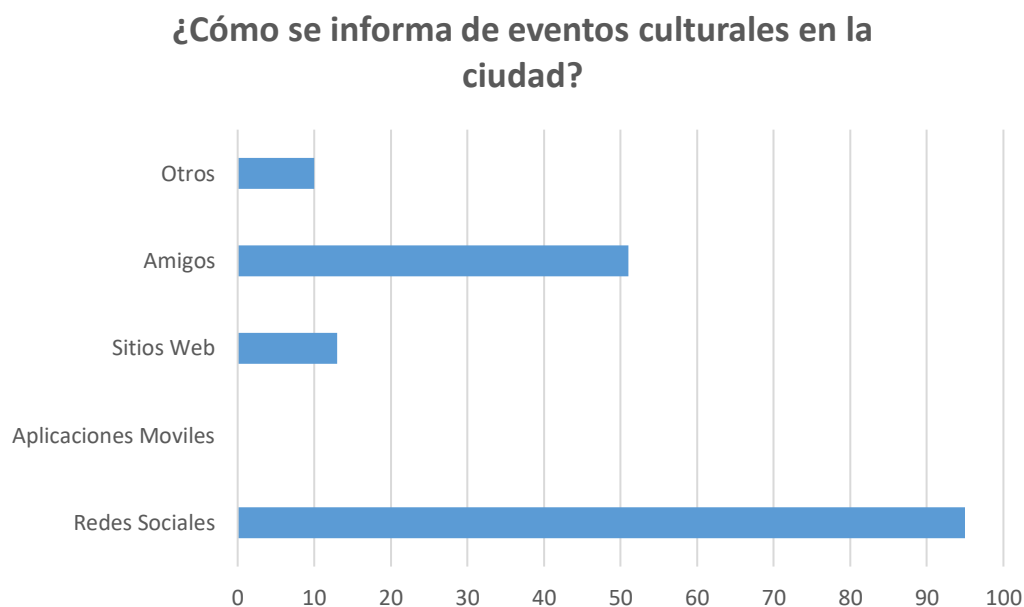
### DIAGNÓSTICO

En el marco de la presente investigación, se han utilizado varios instrumentos de recolección de datos a saber: Análisis documental, entrevista, encuesta y Observación con el fin de recopilar información relevante al objeto de estudio. A continuación, se presentan y analizan los resultados obtenidos a través de las técnicas e instrumentos de investigación seleccionados previamente en la Introducción. El análisis proporcionará interesantes conclusiones generales que servirán para la propuesta de un diseño de aplicación móvil para promocionar eventos culturales.

#### 2.1 Presentación y Análisis de Resultados

##### 2.1.1. Resultados de la Encuesta a usuarios de la aplicación

A continuación, mostraremos los resultados del análisis obtenido en la Encuesta, el mismo está dividido en 3 categorías, compuestos por 5 preguntas, a continuación, se mostrarán tan solo unos cuantos resultados para más información ver (Ver Anexo1),



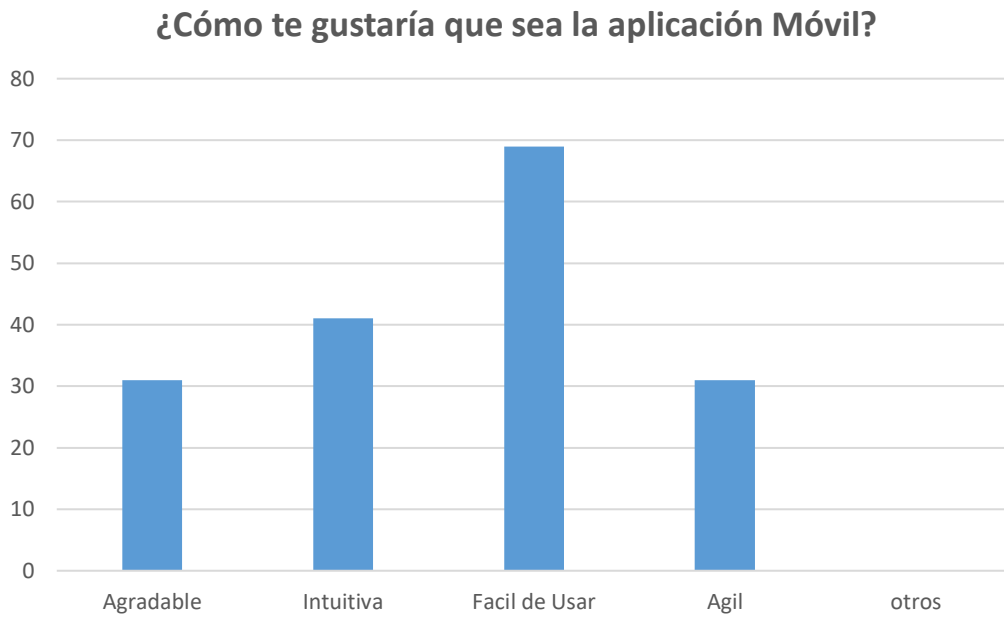
Fuente: Elaboración Propia

El análisis obtenido en el cuestionario sobre cómo se informa de eventos culturales en la ciudad, con un total de 100 participantes, nos brinda información valiosa sobre los hábitos de consumo de información cultural de la población encuestada. Debemos aclarar que esta pregunta es de opción múltiple. A continuación, presentamos los resultados:

- **Redes sociales:** Con 95% de los encuestados se observa que las redes sociales son el principal medio de información y difusión de eventos culturales, lo que hace de estas, el canal más importante para este cometido.
- **Aplicaciones móviles:** Como podemos observar, sorprendentemente el 0%, ósea, nadie de los encuestados utiliza aplicaciones móviles para informarse sobre eventos culturales, lo que nos da a notar que no existen aplicaciones o si las hay generan una baja satisfacción entre los usuarios.
- **Sitios web:** Con el 13% de los encuestados, podemos decir que hay gente que se informa sobre eventos culturales por medio de las páginas web, lo que nos indica que sigue siendo un medio relevante de información.
- **Recomendación por amigos:** Con un porcentaje alto del 51%, la información por medio de amigos se ve como una fuente importante de información de eventos culturales, lo que nos indica que aun la información boca a boca tiene una gran relevancia, dentro de la difusión cultural.
- **Otras fuentes de información:** El 10% de los encuestados si informa por otras fuentes de información, que podrían ser los medios tradicionales u otros.

**Análisis:** Viendo los resultados de las encuestas, podemos observar claramente que las redes sociales siguen manteniéndose como fuente principal de información de eventos culturales, lo que nos da a entender que los espacios culturales de la ciudad hacen uso de las redes sociales para la difusión de sus eventos como canal principal. Un dato interesante es el de la recomendación por los amigos, que con un alto porcentaje nos muestra ser un canal importante de difusión y probablemente el más creíble, luego vemos a las páginas web como un canal menos utilizado, pero aún vigente, por el contrario, un dato sorprendente es de las aplicaciones móviles, que nos puede ayudar a deducir que en

nuestro medio aun no existen en el ámbito de eventos culturales, o son tan malas que no se utilizan.



Fuente: Elaboración Propia

**Análisis:** Viendo los resultados de las encuestas, podemos observar claramente que los encuestados prefieren una aplicación que sea fácil de usar.

### 2.1.2 Análisis de contenido

En este apartado se hará un análisis comparativo de tres aplicaciones, que a nuestro parecer cumplen con el objetivo de promocionar eventos culturales de una manera creativa y objetiva. Las aplicaciones móviles que elegimos son Eventbrite, Fever y Kultur, (Ver Anexo No.4) las tres tienen interfaces con un diseño muy bien elaborado, pero que se diferencian en algunos aspectos, esta variedad y enfoque diferente nos puede ayudar a crear nuestro diseño más acertadamente. Para este análisis vamos a centrarnos en el diseño de tres interfaces que determinamos como principales de la aplicación: inicio, eventos, y búsqueda.

A continuación, se presenta un cuadro de análisis comparativo entre las aplicaciones seleccionadas: Eventbrite, Fever y Kultur

Elementos esenciales del diseño UX/UI	Eventbrite	Fever	Kultur
Funcionalidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Completa</li> <li>Búsqueda y gestión de eventos.</li> <li>- Compra de entradas.</li> <li>- Listas de deseos.</li> <li>- Seguimiento de organizadores.</li> <li>- Notificaciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Búsqueda y gestión de eventos exclusivos.</li> <li>- Compra de entradas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Búsqueda y gestión de eventos culturales.</li> <li>- Compra de entradas.</li> </ul>
Experiencia del usuario	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Positiva.</li> <li>- Interfaz fácil de usar.</li> <li>- Estética agradable.</li> <li>- Amplia funcionalidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Positiva</li> <li>- Interfaz moderna y atractiva.</li> <li>- Estética llamativa.</li> <li>- Eventos exclusivos</li> <li>- Integración con redes sociales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Positiva.</li> <li>- Interfaz minimalista y elegante.</li> <li>- Estética agradable.</li> <li>- Eventos culturales</li> </ul>
Usabilidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Intuitiva.</li> <li>- Fácil de navegar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Moderna.</li> <li>- Puede ser compleja para usuarios nuevos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Minimalista.</li> <li>- Falta de filtros.</li> </ul>
Estética	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Limpia, profesional.</li> <li>- Colores neutros.</li> <li>- Tipografía legible.</li> <li>- Diseño funcional.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseño moderno y atractivo.</li> <li>- Colores llamativos.</li> <li>- Tipografía clara.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseño minimalista, elegante.</li> <li>- Colores neutros.</li> <li>- Tipografía legible.</li> </ul>

Fuente: Elaboración Propia

Según lo analizado vemos que las tres aplicaciones móviles cuentan con una interfaz intuitiva y fácil de manejar, por lo que son buenos ejemplos para poder aplicarlos en el diseño de nuestra interfaz. Si bien cada aplicación tiene sus pros y sus contras, las tres cuentan con un gran diseño funcional, fácil de usar, con una buena estética y brinda una experiencia de usuario muy buena.

Mediante el análisis podemos observar que entre las tres aplicaciones tiene muchos puntos en común positivos y características comunes, que podemos extraer y aplicar. Debemos también mencionar el alcance de la popularidad y el éxito que han tenido, gracias a su gran propuesta de diseño, que nos presentan opciones grandiosas para promocionar, gestionar los eventos culturales y eventos en general.

### **2.1.3 Análisis documental sobre los patrones de diseño**

Los patrones de diseño son modelos ya preestablecidos, soluciones a problemas de diseño que se puede reutilizar, con su aplicación aportan significativamente al diseño de interfaces, logrando que estas brinden una experiencia del usuario positiva, intuitiva.

Nos preguntamos cómo podemos llegar a lograr que nuestra interfaz sea intuitiva, si en nuestro caso solo contamos con wireframes, ahí es donde entra la importancia del uso de patrones de diseño en nuestro proyecto, pues los mismo al ya haber sido utilizados y probados en otras aplicaciones, nos aseguran una experiencia previa del usuario, un aprendizaje valioso que el usuario a obtenido por medio de la interacción, esto nos garantiza que nuestro diseño brindara una buena experiencia intuitiva, lo que provoca automáticamente un aumento en la usabilidad, ya que no tenemos que centrarnos en enseñar al usuario a utilizar algo nuevo, sino más bien nos apoyamos de lo ya establecido para mejorar esta experiencia de uso. El uso de patrones de diseño no ayudara a mejorar la consistencia en nuestro diseño, los usuarios podrán buscar y encontrar la información que requieran, con facilidad, realizar tareas óptimamente ya que comprenderán con mayor facilidad cómo funciona la interfaz.

Después del análisis e investigación realizada, podemos afirmar que el uso de patronos de diseño no ayudara que nuestro diseño propuesto consiga interfaces intuitivas,

atractivas y eficientes y nos respaldan, ya que podremos garantizar la usabilidad, la accesibilidad y la estética de las interfaces a diseñar.

A continuación, presentamos el cuadro de análisis (Ver Anexo No 3.), que resume los beneficios y usos que brindan los patrones de diseño:

<b>Patrón de diseño</b>	<b>Descripción</b>	<b>Beneficios</b>	<b>Usos en la aplicación</b>
<i>Barra de navegación inferior</i>	Barra con iconos para diferentes acciones (inicio, crear evento, buscar, compra de entradas)	Intuitiva, fácil de reconocer, acceso rápido a funciones	Navegación principal, acceso a acciones clave
<i>Tarjetas para eventos</i>	Contenedores para presentar información de eventos (imagen, título, descripción, botón de acción)	Atractiva, accesible, eficiente	Listado de eventos, carrusel de eventos destacados
<i>Pantalla de detalles del evento</i>	Pantalla para presentar información completa del evento (imágenes, texto, video, botones, ubicación)	Organizada, informativa, completa	Visualización detallada de cada evento
<i>Menú de búsqueda</i>	Campo de búsqueda para encontrar información y contenido	Rápida, eficiente, requerida por usuarios	Búsqueda de eventos, espacios culturales, etc.
<i>Filtro</i>	Elemento para reducir información en una lista (categorías, fechas)	Eficiente, control al usuario, búsqueda específica	Filtrar eventos por fecha, categoría, etc.

<i>Botones</i>	Elementos para realizar acciones (clic)	Claros, intuitivos, interacción con la aplicación	Comprar entradas, reservar espacios, iniciar sesión, etc.
<i>Íconos</i>	Representaciones visuales de acciones o conceptos	Ahorran espacio, expresan claramente la acción	Navegación, acciones, información contextual

Fuente: Elaboración Propia

#### **2.1.4 Resultados de la Entrevista**

A continuación, presentamos el análisis de las partes más emblemáticas de la entrevista realizada, el formato completo puede verse en el Anexo 4. La información descrita corresponde a los gestores de los Espacios Culturales y es la siguiente:

#### **¿Cómo podrías beneficiar una aplicación móvil a su Espacio Cultural?**

##### **Resultados**

“Una aplicación móvil que tenga que ver con la promoción de eventos de espacios culturales ayudaría mucho en mejorar la visibilidad y accesibilidad de los eventos, entiendo que en una aplicación la información de los eventos estaría centralizada, lo que provoca que al mismo tiempo se esté dando una buena experiencia a los usuarios de la app ya que tendrían en su mano toda una agenda cultural con datos actualizados y supongo facilidad en el uso”.

“Yo creo que, si se diseña o se hace una app, o como se diga, no ayudaría a tener nuestros servicios culturales más en contacto con los clientes, lo que nos genera una ayuda a los dos lados, nosotros podemos mostrar nuestros eventos de manera organizada y ellos los pueden ver y decidir de asistir, o buscar otro evento, esa manera fácil de acceder puede influir mucho en la fidelización de nuestros clientes”.

“Pienso que podría también ser un buen aporte, crear una comunidad en torno a los eventos culturales de la ciudad y poder fidelizar a esta comunidad por medio de recompensas como descuentos, entradas gratis y otras más...”.

“Sería interesante que la app pueda proveer datos estadísticos, para ayudar a los espacios culturales, por ejemplo, que eventos son los más demandados en la ciudad, cuanta gente asiste y otros que se puedan pensar más.”

“Bueno, siendo que la aplicación va a ser para difundir los eventos artísticos culturales de la ciudad, el Samadhi se vería beneficiado debido a que se potenciaría su visibilidad y la accesibilidad también al lugar y, bueno, se conocería más de la propuesta que tenemos acá en el Samadhi. Bueno, generaríamos mayor público, a todas las actividades, tendríamos mayor alcance, después se de pronto al conocer la gente, este espacio se anima a participar de las otras terapias y otras propuestas que tenemos”.

### **Revisión:**

A continuación, presentamos lo que lo han dicho los gestores culturales en relación a los siguientes principios de diseño (visibilidad, accesibilidad y usabilidad) que han surgido en las respuestas de esta pregunta: Los gestores de los Espacios Culturales han visto como punto muy importante el tema de la visibilidad de sus espacios, como una forma para mejorar la generación y el alcance de nuevos públicos, si bien su planteamiento es más general, enfocándose a la visibilidad como el estar en una aplicación para ser más visto, este no lleva adentrarnos más en nuestro tema desde el punto del diseño.

Los gestores de los Espacios Culturales plantean que la accesibilidad es muy importante y de mucha ayuda, el contar con toda su agenda dentro de una aplicación facilita que los clientes puedan encontrar con facilidad sus eventos y tener acceso inmediato a los mismo, lo que genera una mejor experiencia del usuario, que puede ayudar a lograr la fidelización del cliente aplicando estrategias de acuerdo a cada espacio. Los gestores de los Espacios Culturales ven como importante que una aplicación sea fácil de usar, de una manera simple plantean que, si no es así, el cliente dejara de usar la aplicación y la dejara de lado.

**Análisis:** A continuación, presentamos la interpretación en base a los siguientes principios de diseño (visibilidad, accesibilidad y usabilidad), que han surgido de las respuestas de esta pregunta:

**Visibilidad:** La teoría de Gestalt en su Ley de la Pregnancia nos dice que “los usuarios tienden a percibir los elementos de una interfaz como un todo coherente, buscando patrones y relaciones significativas”, por eso, si agrupamos eventos, que tienen relación, de una manera que sea visualmente atractiva, haciendo uso de formas, colores y tamaños de una manera sólida, facilita la percepción de la estructura general de la aplicación y la identificación de los eventos más relevantes, facilitando la comprensión y la navegación. La visibilidad en el contexto de eventos culturales, es muy importante, hace que los usuarios puedan encontrar y acceder con facilidad a la información que estén buscando. En nuestro caso puede ayudarles a encontrar con mayor facilidad datos como la programación de eventos, la ubicación de los lugares, la compra de entradas y la descripción de las actividades y Espacios Culturales.

**Accesibilidad:** La accesibilidad se refiere a cómo acceder y utilizar una interfaz, independientemente de las discapacidades que una persona pueda tener. Steve Krug autor de Don't Make Me Think nos dice que "Un diseño accesible no es solo para personas con discapacidades, sino para todos, es un diseño que se adapta a las necesidades de la mayor cantidad de personas posible", lograr un diseño con esas características es un compromiso, nos abre una visión diferente y empática, por lo que creemos que al diseñar una aplicación móvil de eventos culturales se debe pensar mucho en la accesibilidad, ya que puede ayudar a que la gente pueda tener la misma oportunidad de ser partícipe de la vida cultural de una ciudad, lo que genera inclusión dentro de la diversidad cultural, además de beneficiar a los Espacios Culturales con el alcance de nuevos clientes.

**Usabilidad:** La usabilidad se define como la facilidad con la que los usuarios hacen uso de una aplicación y la satisfacción que experimentan al hacerlo, así lo afirma en palabras simples Jakob Nielsen "la usabilidad es la cualidad que hace que un producto sea fácil de usar", de esto dependerá en gran parte su éxito.

Vemos que la usabilidad es un aspecto importante dentro del diseño de interfaces para eventos culturales, si nuestro diseño es fácil y agradable de usar, genera una experiencia buena en los usuarios, una interfaz con buenos principios de usabilidad, puede también

ayudar en aumentar la participación, fidelización de clientes lo que puede contribuir en el éxito de los eventos culturales dentro de la ciudad.

Coincidimos con los gestores de Espacios Culturales, que contar con la información organizada, actualizada y centralizada en una aplicación, puede ayudar significativamente en la consecución de éxito en la promoción de los eventos culturales, sería un aporte significativo al medio artístico cultural de la ciudad.

### **¿Cómo usaría la aplicación para promocionar su espacio cultural?**

#### **Resultados**

“Sí, a mí digamos, me ayudaría mucho tener esa aplicación para subir la propuesta que tengo, los artes, no sé, no sé cómo se manejaría, o sea, digamos, yo tengo el material que voy a difundir, digamos, ahorita, me estoy manejando con los artes gráficos, usaría la aplicación subiendo esos artes y la información que tenga sobre mis eventos para lo que tendría que conocer la aplicación y obviamente tendría que ser fácil de usar, ya que, si no es así, quizá no me gustaría estar en ella”. SAMADHI

“Creo que subiendo mis eventos y registrándome, me imagino que darían una cuenta para acceder a subir mi información, también la usaría revisando, ósea buscando mi evento y ver si sale o no y como se ve”

“La usaría como un lugar para promocionar mis eventos, tiene que ser fácil de usar y que pueda aprender inmediatamente como funciona.”

“Mirá, primero tengo que ver cómo funciona, entender cómo voy a poner mis eventos, saber cómo se van a ver.”

“Yo la usaría para promocionar mis eventos de una manera bonita y clara, que tenga opciones para que mi publicación sea efectiva, también la usaría para buscar eventos de otros espacios y ver que no se crucen con los míos, si tienen algún parecido”

**Revisión:** Los gestores de los Espacios Culturales comentan que el uso que le darían a la aplicación sería principalmente, subiendo sus eventos con imágenes e información

completa y clara, para esto no dicen, que deben tener conocimiento de cómo hacerlo, deben aprender a manejar la aplicación, la cual debe ser intuitiva y fácil de usar.

También harían uso de la aplicación buscando eventos, en esto podrían tener la posibilidad de ver como se ve su evento y si está publicado además de ver los eventos de otros espacios, lo que les permite compararlos y ver que no sean similares, ni que tengan las mismas fechas de realización.

**Análisis:** Para promocionar un Espacio Cultural, primeramente, debemos conocer las características, funciones y herramientas que nos brinda una aplicación, como podemos hacer uso de las mismas para lograr nuestro cometido. Lo que buscamos son nuevos públicos y la fidelización de los que ya tenemos por eso vemos como importante que "Las aplicaciones móviles son una herramienta poderosa para que los espacios culturales se conecten con su audiencia y promuevan sus actividades." (Asociación Americana de Museos), así aumenten su visibilidad, puedan recopilar datos que les sirvan, hagan que la participación del público sea positiva, generen y personalicen la experiencia del usuario y fortalezcan la conexión y generen lazos directos con la gente de la ciudad.

Una parte importante es contar y comprender la información del Espacio Cultural en su conjunto, como la misión, visión, valores, público objetivo, que tipo de eventos brinda al público y que es lo que quiere lograr con la promoción del espacio cultural, con esta información se puede empezar a generar estrategias que se puedan aplicar al diseño y analizar el cómo podemos usar las características y herramientas de la aplicación para alcanzar los objetivos de promoción de los Espacios Culturales.

**¿Qué información debería brindar a sus clientes y público en general, la aplicación, sobre su espacio cultural y sus eventos?**

### **Resultado**

“Lo primero, información genérica de lo que es el Samadhi, y ya después de lo que es, donde se encuentra a quién quienes son los beneficiarios, el proyecto como tiene, y ya después me gustaría que haya un espacio para difundir cada evento, no y ahí, ya, pues podría colocar toda la información que estoy manejando para difundir mis eventos.

“El tema del evento, breve descripción, el tema de costos, si hay promoción, si también va a ser gratuito, no, el tema de una breve descripción de un artista, obviamente que los datos de horas y de la geolocalización, a veces, de manera precisa” SONIA

“Déjame pensar, haber, mmm, cuando yo hago un evento en Facebook es importante poner de que se trata, que tipo de evento es, hora, fecha, lugar, donde está ubicado, y toda la información que sea importante para que la gente que quiera ir pueda saber exactamente lo que le espera, porque a mí me ha pasado que me han dado mal la dirección y termino yendo a otro lado.”

“Yo quisiera que salga mi carta de comida, porque la cocina también es un arte, si se pudiera mis servicios y claro el evento que voy a lanzar, con toda la información a detalle, también quisiera que se pueda ver mi web.”

“Debe brindar con claridad, cosas como quien organiza el evento y que artista es, que tipo de evento, datos de horarios y ubicación”

**Revisión :** Los gestores de los Espacios Culturales ven como importante la existencia de información general del Espacio Cultural, donde se pueda contar con un enlace a la página web y otras características, también deberá estar el evento con la información y descripción, donde se pueda ver la hora, fecha, lugar, ubicación, que tipo de evento es, quien es el organizador, ver si es gratuito o tiene un costo, toda esta información deberá estar organizada de manera clara y agradable para que el cliente pueda motivarse a asistir.

**Interpretación:** Es muy importante identificar cual es la información que los gestores de los Espacios Culturales consideran importante, "la información debe ser clara, concisa y fácil de encontrar". (Steve Krug, 2015), así podemos tener más claro por donde ir para definir el contenido y las funcionalidades que pueda tener la aplicación, esto puede determinar que logremos satisfacer las necesidades, expectativas y brindar una experiencia positiva a los clientes. Es primordial que la información esté completa para poder orientar de una manera asertiva a los clientes e inducirlos a asistir a los eventos. En primer lugar, se debe contar con un título claro y conciso que pueda dar a conocer al cliente de manera precisa lo que es el evento, quien es el artista o grupo, describir de que tipo es (cine, teatro, danza, exposición, etc) y brindar una sinopsis, una breve descripción del tema y el contenido del evento. Es relevante también, saber cómo ya lo mencionaron

los Espacios Culturales sobre la fecha, hora, lugar, ubicación, duración, público objetivo, actividades espaciales o extras, toda esta información puede determinar que los clientes asistan o no a un evento. Además, debemos mencionar también como importante el contar con comentarios, likes, notificaciones, recordatorios y opciones de compartir el evento con otras plataformas, lo que puede potenciar su éxito y relacionar directamente a los Espacios Culturales con los clientes.

También deberá contar con imágenes, videos, "es importante incluir imágenes y videos de alta calidad para mostrar los eventos de manera atractiva y visualmente impactante." (<https://dribbble.com/tags/mobile%20app>), deberá tener información de contactos (teléfono, celular, email, página web, etc.), información sobre precios, accesibilidad, redes sociales y una llamada a la acción que concrete la reserva.

**Conclusión:** Si llegamos a comprender las necesidades de información de los usuarios, se puede lograr un diseño de aplicación útil, atractivo e informativo, que satisfaga las necesidades de los usuarios, lo que contribuirá al éxito del Espacio Culturales.

## **2.2 Conclusiones Generales del Diagnóstico**

Con la encuesta se pudo revelar información muy valiosa para nuestro trabajo, esta se realizó con la colaboración de 100 personas, las cuales nos brindaron información sobre: la participación en eventos culturales, la búsqueda de información sobre eventos y las experiencias con aplicaciones móviles para eventos. Pudimos observar con los resultados que existe un interés moderado por las actividades culturales, y entre estas se ve que los usuarios tienen entre sus preferencias a eventos como los conciertos, cine y teatro. Las redes sociales y las recomendaciones de los amigos fueron elegidas como la fuente más importante a la hora de informarse sobre eventos. Un dato que nos hace reflexionar es que aplicaciones de eventos culturales aún no son ampliamente utilizadas. A la hora de buscar eventos vimos que los usuarios buscan en ellos información básica y esencial como fecha, hora, lugar, precio y descripción. A la hora de decidir cómo les gustaría que fuera una aplicación móvil, las opciones más relevantes fueron: fácil de usar, intuitiva y ágil, estas potencian que la experiencia del usuario sea positiva.

En el análisis realizado pudimos observar que la aplicación Eventbrite tiene una interfaz intuitiva, es fácil de usar y su funcionalidad tiene un alcance amplio, estas características

positivas hacen que sea una opción adaptable a variedad de eventos, punto a favor que le genera mayor cantidad de usuarios, sin embargo, vimos que la falta de color en su interface, puede generar para muchos usuarios la sensación de no ser muy moderna, además de ser un poco abrumadora con sus opciones de búsqueda. Fever a diferencia de Eventbrite tiene un punto fuerte en su diseño ya que se lo ve atractivo, de un toque más moderno y juvenil, observamos como punto importante su integración con redes sociales y la posibilidad de contacto directo con expertos, pero su interface es un poco compleja desorientadora al iniciar con la aplicación y su cantidad de categorías en los filtros, resulta agobiante. Kultur tiene una gran diferencia con Eventbrite en su diseño, siendo este elegante y minimalista, además de estar enfocado principalmente en eventos culturales, no obstante, observamos que la falta de filtros por fecha y el seguimiento a organizadores, pueden causar una experiencia del usuario limitada.

Habiendo realizado el análisis sobre los patrones de diseño para la creación del diseño de interfaz de una aplicación para eventos culturales, podemos decir que los patrones seleccionados: barra de navegación inferior, tarjetas para eventos, pantalla de detalles del evento, menú de búsqueda, filtro, botones e íconos, aportaran mucho en el proceso ya que por sus propiedades nos ayudaran a diseñar interfaces intuitivas, eficientes y atractivas, además de aportar significativamente en la facilidad de uso, en la consecución de información organizada y estructurada, la navegación intuitiva, con acceso rápido a funciones y principalmente en lograr una experiencia de usuarios satisfactoria y positiva.

Los resultados obtenidos de las entrevistas realizadas a los gestores de los Espacios Culturales, nos muestran la necesidad de la creación de un diseño de interfaz para una aplicación móvil que posibilite la gestión y difusión de eventos culturales, a su vez se genere una ampliación de los canales de difusión, que provoque la atracción de nuevos públicos y fidelice a sus públicos actuales. Se observó que el diseño de interfaz de la aplicación deberá seguir los principios de diseño, visibilidad, accesibilidad y usabilidad. Se deberá pensar detenidamente en la selección y estructuración de la información, para que produzca un impacto relevante en el usuario al momento de interactuar con los eventos culturales. Se requiere una interfaz intuitiva, agradable y fácil de usar, para garantizar una experiencia del usuario positiva.

Los gestores de los Espacios Culturales limitan su difusión a las redes sociales, lo que no da a entender que la creación de una nueva herramienta puede ser muy beneficioso. Una

aplicación puede contener información centralizada que facilite la búsqueda del cliente a la hora de querer asistir a un evento cultural. Un desafío de los espacios culturales es sobreponerse a las dificultades que enfrentan como el desconocimiento de nuevas tecnologías, falta de recursos financieros y personal. Es importante que los espacios culturales conecten con su audiencia y generen lazos con su comunidad, para lo que una aplicación pueda aportar visibilizando, personalizando experiencias y con la recopilación de datos. Es importante que la aplicación brinde información completa de todos los eventos culturales.

Para concluir presentamos el diseño de interfaz para aplicación móvil de promoción y difusión de eventos culturales, pueden verlo en el Anexo No 5.

## CONCLUSIONES

- En el presente trabajo investigativo se logró aplicar los principios teóricos, estándares, patrones de diseño para una interfaz UI/UX de aplicación móvil que promoció Espacios Culturales y sus eventos en la ciudad de Sucre, en base a los logros y resultados de la investigación podemos afirmar que esta propuesta, podrá generar una gran transformación en la forma en que las personas puedan tener acceso a la información y esto les permita explorar, descubrir y participar en eventos culturales de la ciudad.
- En este trabajo, mediante la aplicación de técnicas e instrumentos de diagnóstico, se pudieron obtener información relevante sobre las necesidades y preferencias de los gestores de los Espacios Culturales y de los usuarios de eventos culturales, lo que nos permitió tener un panorama más claro para el desarrollo del diseño de interface de la aplicación, centrado en el usuario.
- Gracias al análisis documental de patrones de diseño se logró comprender y obtener la selección adecuada de patrones a utilizar en el diseño propuesto, logrando que las interfaces sean intuitivas, eficientes y atractivas. el análisis de contenido nos permitió conocer y entender el funcionamiento de diferentes aplicaciones relacionadas con la promoción de eventos culturales, este análisis comparativo de características, funcionalidades y patrones, nos permitió obtener información sobre las necesidades del usuario establecer puntos de diferenciación, incorporar mejores prácticas de diseño y validar las ideas y conceptos para el diseño de interface de nuestra aplicación.
- Para finalizar, el presente trabajo investigativo logro el objetivo principal a saber: Diseñar una interfaz UI/UX para aplicación móvil que promoció Espacios Culturales y sus eventos en la ciudad de sucre, orientado al desarrollo de un diseño UX/UI sólido y enfocado en las necesidades del usuario.

## RECOMENDACIONES

A continuación, describimos algunas de las recomendaciones:

- Vemos como importante trabajar investigando el mercado, lo que nos facilitaría conocer datos importantes, saber que necesidades, preferencias y comportamientos tienen los usuarios de los eventos culturales en relación a las aplicaciones móviles.
- Dar mayor enfoque al diseño centrado en el usuario, investigar sobre metodologías más específicas que involucren en el proceso de diseño y desarrollo al usuario, para contar con resultados más óptimos.
- Debemos mantenernos actualizados en tendencias de diseño de interfaces, para poder estar al tanto y aplicar en la creación maneras más óptimas.
- Es importante realizar pruebas de usabilidad, con las que podremos saber claramente de la boca del usuario, fallas en la experiencia general de la aplicación.
- Vemos como un factor primordial la búsqueda de financiamiento para el desarrollo de la aplicación, ya que para su realización se requerirá una inversión económica.
- En el caso de lograr crear una aplicación, es muy importante la capacitación a los gestores de los Espacios Culturales, para que puedan hacer uso de la aplicación correctamente y puedan encontrar en ella un aliado importante en la difusión de sus eventos.
- Se debe pensar en generar una estrategia de marketing para que la aplicación pueda posicionarse y convertirse en una herramienta que aporte en la gestión y difusión de eventos culturales.

## BIBLIOGRAFÍA

- Don Normando. (1988). El diseño de las cosas cotidianas. Libros básicos.
- Jesse James Garrett. (2002). Los elementos de la experiencia del usuario. Prensa Peachpit.
- Steve Krug. (2005). No me hagas pensar: un enfoque simple de usabilidad. Prensa de nuevos ciclistas.
- Jacob Nielsen. (2013). Usabilidad móvil. Grupo Nielsen Norman.
- Esteban Anderson. (2011). Diseño UX para dispositivos móviles: estrategias y técnicas para diseñar experiencias móviles.
- Dan Saffer. (2006). Diseñar para la interacción: crear experiencias innovadoras para productos y servicios.
- Google. (2014). Diseño de materiales: la guía completa. <https://m2.material.io/design>
- Duvall, A. y Reed, B. (2017). Patrones de diseño de UI móviles: un catálogo de patrones para interfaces de usuario móviles. Medios O'Reilly.
- Fincher, S. y Moroney, D. (2018). Diseño UX para dispositivos móviles: estrategias y técnicas para diseñar experiencias móviles. Prensa de nuevos ciclistas
- Lenz, T. y Baldes, J. (2019). Diseño de experiencia de usuario (UX) para diseñadores y desarrolladores: creación de productos y servicios digitales exitosos. Educación Pearson.
- Investigación de Forrester. (2022). El estado de las aplicaciones móviles en 2022. <https://www.forrester.com/blogs/category/mobile-technology/>
- La Asociación de Marketing Móvil. (2023). ¿Qué es una aplicación móvil? <https://www.mmaglobal.com/news/mma-updates-definition-mobile-marketing>
- Lucas Wroblewski. (2014). La importancia de la investigación de usuarios. <https://alistapart.com/blog/topic/user-research/>

- Agüero, M. I. (2010). Gestión cultural: un enfoque estratégico. Ediciones Paidós.
- Jacob Nielsen. (2010). 10 heurísticas para el diseño de interfaces de usuario. <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>
- Jeff Veen. (2000). El arte de convertir la tecnología en algo utilizable. <https://alistapart.com/article/a-list-apart-relaunches-new-features-new-design/>
- Bill Buxton. (2010-2023). ¿Qué es el diseño de interfaz de usuario? <https://www.interaction-design.org/>
- Jon Hicks. (2014). Una buena interfaz de usuario es como una buena broma. <https://alistapart.com/>
- Google. (2023). Directrices de diseño de materiales. <https://m2.material.io/design>
- Wroblewski, L. (2014). La importancia de la investigación de usuarios. <https://alistapart.com/blog/topic/user-research/>
- Nielsen, J. (2010). 10 heurísticas para el diseño de interfaces de usuario. <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>
- Saffer, D. (2006). Diseñar para la interacción: crear experiencias innovadoras para productos y servicios. Prensa de nuevos ciclistas.
- Krug, S. (2005). No me hagas pensar: un enfoque simple de usabilidad. Prensa de nuevos ciclistas.
- Norman, D. (1988). El diseño de las cosas cotidianas. Libros básicos.
- Garrett, JJ (2002). Los elementos de la experiencia del usuario. Prensa Peachpit.
- Grupo Nielsen Norman: <https://www.nngroup.com/>
- Un libro aparte: <https://abookapart.com/>
- Colectivo UX: <https://uxdesign.cc/>

# ANEXOS

## Anexo No 1

### Encuesta

### Encuesta sobre Eventos Culturales

[Iniciar sesión en Google](#) para guardar lo que llevas hecho. [Más información](#)

\* Indica que la pregunta es obligatoria

¿Cuál es la frecuencia con la que asiste o participa de eventos culturales?

Una vez al mes

dos veces al mes

Tres veces al mes

Cuatro veces al mes

Más de 5 veces al mes

¿Como le gustaría que sea la aplicación móvil? \*

Agradable

Intuitiva

Fácil de usar

Agil,

Otras

¿Qué tipo de eventos culturales son de su interés?

Conciertos

Cine

Teatro

Exposiciones

Talleres

Conversatorios

Otros

¿Cómo se informa de eventos culturales en la ciudad? \*

Redes Sociales

Aplicaciones Móviles

Sitios Web

Amigos

Otros

¿Qué información requiere que le brinden, cuando busca eventos culturales?

Fecha y hora

Lugar

Precio

Descripción

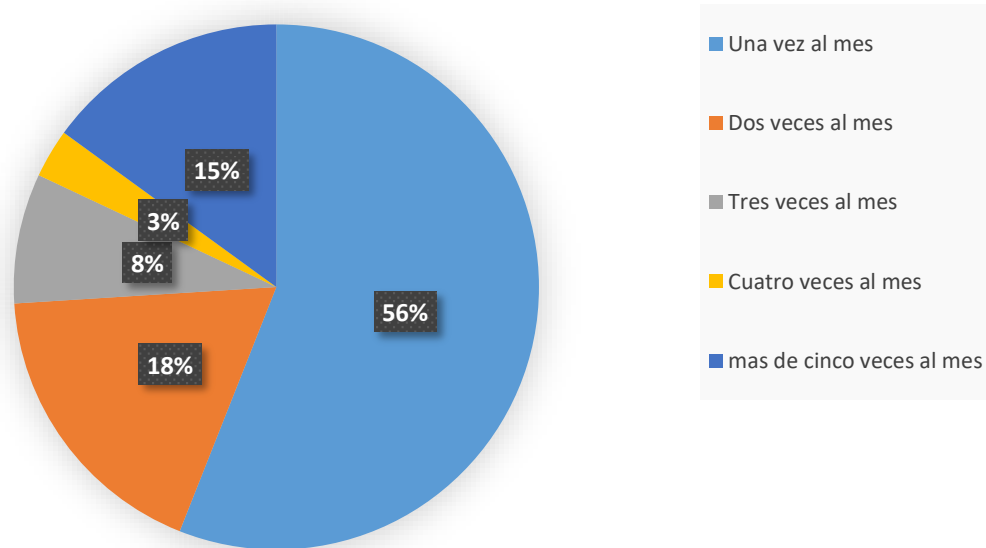
Artistas

Otros

¿Alguna vez ha utilizado una aplicación móvil para eventos culturales? Si es así, escriba cuales.

Tu respuesta

## ¿Cuál es la frecuencia con la que asiste o participa de eventos culturales?



**Públicos ocasionales - una vez al mes (56%):** Podemos observar que es el grupo más grande. El 56% de los encuestados tiene una asistencia a eventos culturales una vez al mes, lo que indica que la mayoría de la población tiene una regularidad mensual en este tipo de actividades.

**Públicos frecuentes (29%):** Vemos que el 18% de los encuestados asiste dos veces al mes, el 8% tres veces al mes y el 3% cuatro veces al mes, lo que nos da a entender que este, si bien es un grupo minoritario mantiene una participación más activa en eventos culturales de la ciudad.

**Públicos muy frecuentes (15%):** Observamos que el 15% de las personas encuestadas asiste más de 5 veces al mes a eventos culturales, lo que nos indica que en la ciudad existe un grupo pequeño de clientes que tiene una elevada participación en actividades culturales.

### Análisis

Según los resultados obtenidos podemos evidenciar que, en la ciudad, dentro de la población encuestada, existe una participación significativa de la población en eventos culturales, lo que nos parece muy positivo, sin embargo, vemos que no es lo más óptimo

ya que el grupo que tienen mayor participación tienen el 15% siendo el grupo más pequeño y los otros 3 con un 29% que denota una participación moderada.

**¿Qué tipo de eventos culturales son de su interés?** (Conciertos, cine, teatro, exposiciones, talleres, conversatorios, presentaciones de libros, escriba otros)

Respondieron la pregunta de la encuesta 100 personas en total, de las cuales pudimos recopilar la información que nos permite conocer sus preferencias en cuanto a tipos de eventos culturales. Debemos aclarar que esta pregunta es de opción múltiple.

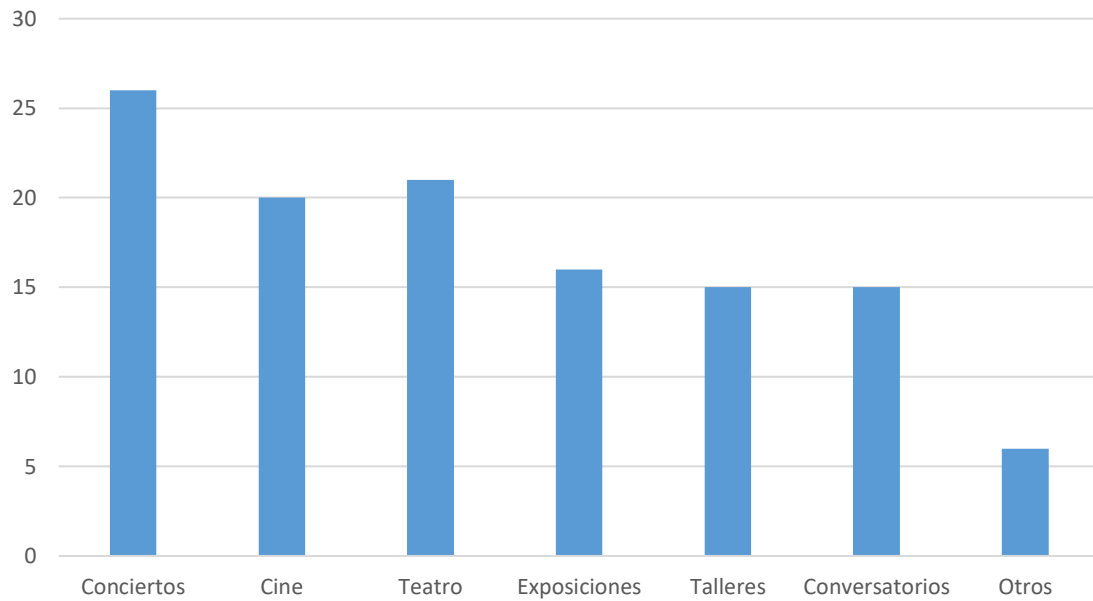
A continuación, presentamos los resultados, los eventos están organizados de mayor a menor interés de los usuarios:

- **Conciertos:** Obtuvieron un resultado del 67%, lo que nos indica que son el evento cultural más demandado entre los encuestados.
- **Cine:** Obtuvo el 51%, que también nos muestra un alto grado de interés de los encuestados, en este tipo de eventos.
- **Teatro:** Obtuvo el 54%, lo que lo pone en el tercer lugar de entre los favoritos de los encuestados.
- **Exposiciones:** Obtuvieron el 41% lo que nos da a entender que este tipo de eventos se encuentra en un nivel moderado.
- **Talleres:** Obtuvieron el 39% al igual que las exposiciones se sitúan en un nivel moderado de preferencia de los encuestados.
- **Conversatorios:** Obtuvieron el 39% lo que los ubica en un rango moderado de interés de los encuestados.
- **Otros:** Obtuvieron el 15.4% lo que nos da a notar que existen otros eventos culturales que generan un interés significativo.

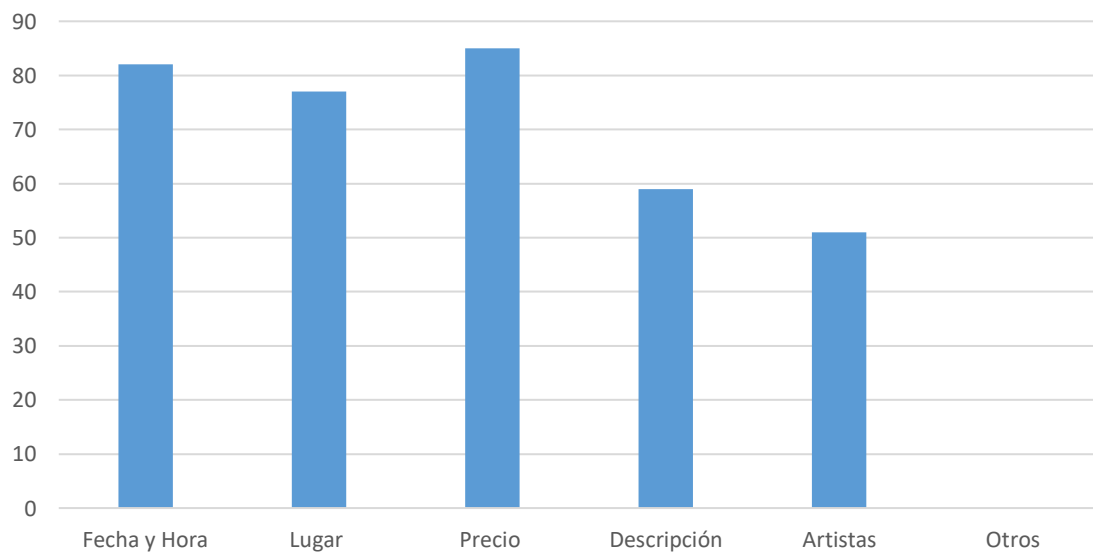
**Análisis:** Podemos ver que, entre los eventos culturales realizados en la ciudad, los conciertos son los más solicitados entre los encuestados, logrando un alto porcentaje de aceptación, a estos le sigue el cine, teatro, exposiciones, talleres, conversatorios y otros,

estos últimos son un pequeño nicho por descubrir en la ciudad que pueden resultar muy interesante.

### ¿Qué tipo de eventos culturales son de su interés?



### ¿Qué información requiere que le brinden, cuando busca eventos culturales?



**¿Qué información requiere que le brinden, cuando busca eventos culturales?  
(Fecha, hora, lugar, precio, descripción, artistas, otras.)**

Con base en la encuesta realizada a 100 participantes sobre qué información requiere que le brinden cuando buscar eventos culturales, vemos que nos brinda información importante a momento que el usuario decida asistir a un evento. Debemos aclarar que esta pregunta es de opción múltiple. A continuación, presentamos los resultados:

- **Fecha y hora:** El 82% eligió esta opción, lo que según estos datos sería la información más relevante para la toma de decisiones, a la hora de asistir a un evento.
- **Lugar:** El 77% de los encuestados considera que saber dónde es lugar y la ubicación son muy importantes, si las personas saben donde ir y como acceder, se les facilita la decisión de asistir a un evento.
- **Precio:** El 85% de los encuestados ubican al costo de un evento como un factor importante en la selección de eventos.
- **Descripción:** El 59% de los encuestados eligieron a la descripción del evento como importante, el hecho de saber de qué se trata, puede influir en la decisión de asistencia a un evento.
- **Artistas:** El 51% de los encuestados, vieron como importante saber quiénes son los artistas o participantes de evento, esta información puede influir mucho en las decisiones de asistencia.
- **Otras:** Ningún participante seleccionó la opción otras.

**Análisis:** Vemos en los resultados de las encuestas que los usuarios dan más importancia a la fecha, hora, lugar y precio como información relevante, que puede influir de mayor manera en la toma de decisiones a la hora de asistir a un evento. La descripción y los artistas también influyen de una manera significativa, es muy importante el saber de qué se trata el evento y quien lo protagoniza. La ausencia de no tener otras opciones, nos puede dar a deducir que las planteadas son suficientes, pero creemos que no es el caso, podemos decir que el conjunto de datos informativos hace que se potencie la posibilidad

de asistencia, sueltos siempre van a dejar incógnitas e inseguridad a la hora de elegir un evento.

- **Experiencia con aplicaciones móviles para eventos culturales:**

**¿Alguna vez ha utilizado una aplicación móvil para eventos culturales? Si es así, describa cuales**

Con base en la encuesta realizada a 100 participantes sobre si alguna vez han utilizado una aplicación móvil para eventos culturales, si es así describa cuales, podemos decir que el resultado nos podrá dar una idea del nivel de adopción de este tipo de aplicaciones en nuestro medio, podremos ver qué información valiosa se puede obtener para el desarrollo de futuras aplicaciones. A continuación, presentamos los resultados:

**Uso de aplicaciones móviles para eventos culturales:** El 20% de los encuestados afirman haber utilizados en algún momento aplicaciones para evento culturales, lo que nos muestra que el uso de estas aplicaciones aún no está muy difundido en el medio

**Análisis:** Al ver estos resultados podemos decir que en este momento no existe mucho interés en el uso de aplicaciones móviles para eventos culturales, lo que nos da a entender que estamos en una etapa inicial, donde la falta de conocimiento y otros factores retrasan del desarrollo de estas aplicaciones.

**¿Cómo te gustaría que sea la aplicación Movil? (Agradable, intuitiva, fácil de usar, agíl, otras)**

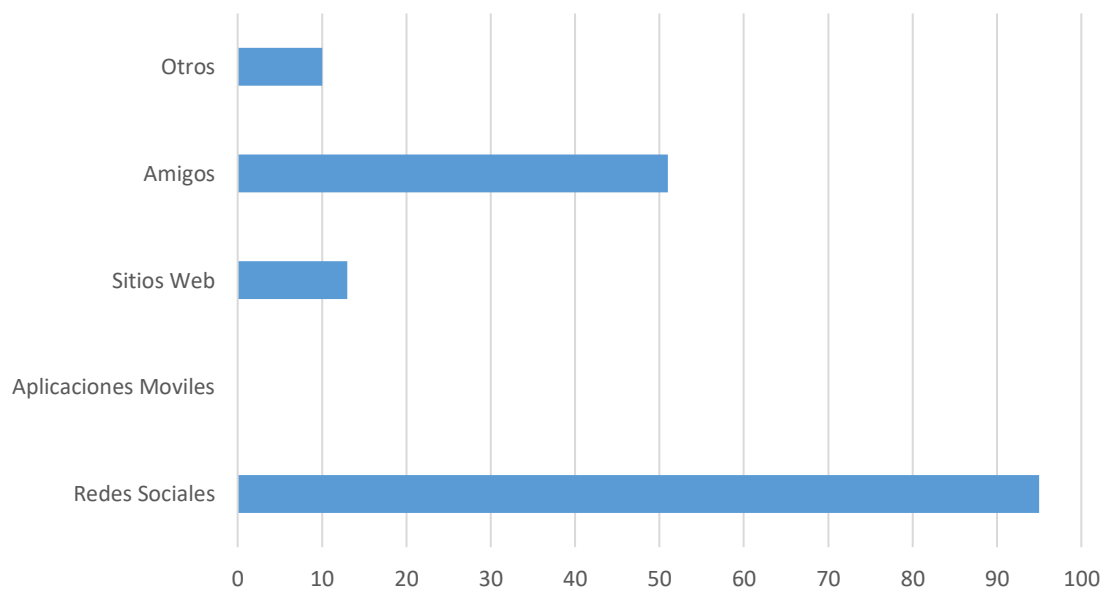
La encuesta realizada a 100 personas sobre cómo les gustaría que fuera la aplicación, nos ayuda a entender sobre que requiere el usuario y que expectativa tiene sobre su experiencia con la aplicación. Debemos aclarar que esta pregunta es de opción múltiple. A continuación, presentamos los resultados de análisis:

- **Facilidad de uso:** El 69% de los encuestados seleccionaron esta característica, lo que nos da a notar que es muy importante que la aplicación sea sencilla y simple, atributos que originan interfaces intuitivas, rápidas y claras.

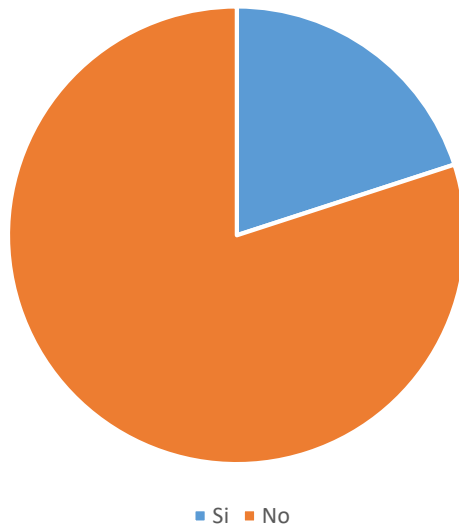
- **Intuitiva:** El 41% de los encuestados, elige esta característica y nos muestra la necesidad de que la aplicación sea fácil de entender y usar, que la navegación se haga de manera natural.
- **Agradable:** El 31% de los encuestados ha elegido esta opción, lo que nos da a entender la importancia que hay en la estética y la experiencia visual dentro de una aplicación.
- **Agilidad:** El 12% de los encuestados, nos da a notar que si bien la velocidad no es una característica principal, es importante por la fluidez de la navegación y la rapidez en la ejecución de acciones.
- **Otras:** No se registraron respuestas.

**Análisis:** Podemos ver que los resultados de las encuestas nos muestran que los usuarios buscan principalmente una aplicación fácil de usar, intuitiva, agradable y ágil, pero no dejan de lado la estética, podemos decir que todas estas características en su conjunto generan una experiencia del usuario positiva, siendo muy importante al momento de diseñar una aplicación móvil.

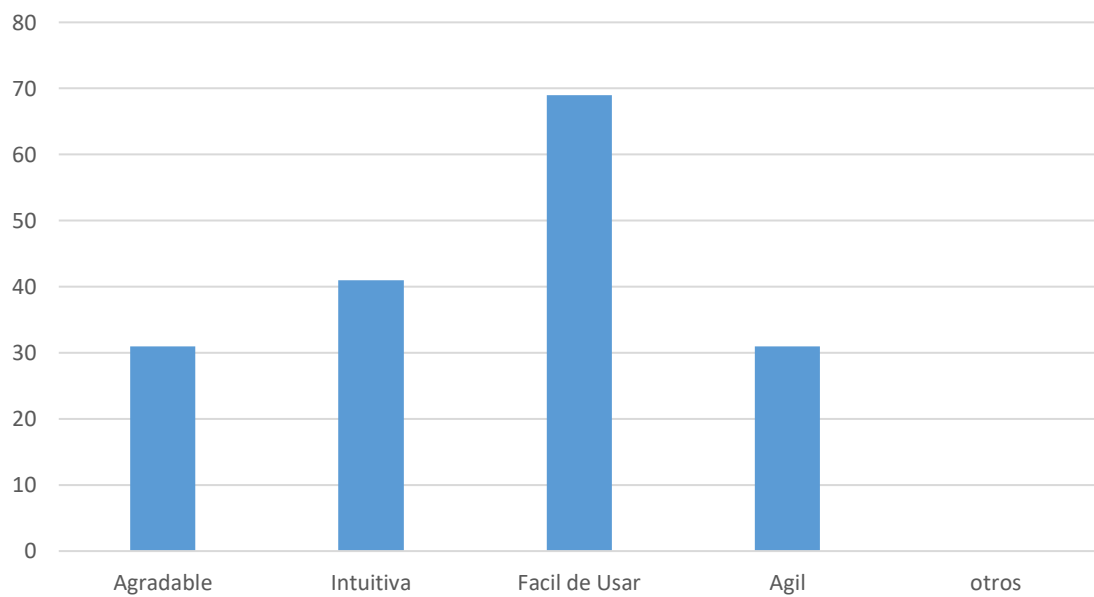
### ¿Cómo se informa de eventos culturales en la ciudad?



### ¿Alguna vez ha utilizado una aplicación móvil para eventos culturales?



### ¿Cómo te gustaría que sea la aplicación Móvil?



## Anexo No.2

### Aplicaciones para promoción de Eventos culturales

**Eventbrite:** Es una de las aplicaciones más utilizadas en la difusión de eventos culturales, tiene un posicionamiento grande en el mercado, se atribuye este éxito a que cuenta con una interfaz intuitiva, atractiva y que facilita la navegación al usuario, atributos muy importantes a tomar en cuenta en nuestro diseño, para lograr que este sea consistente.

Imagen 1



Imagen 2

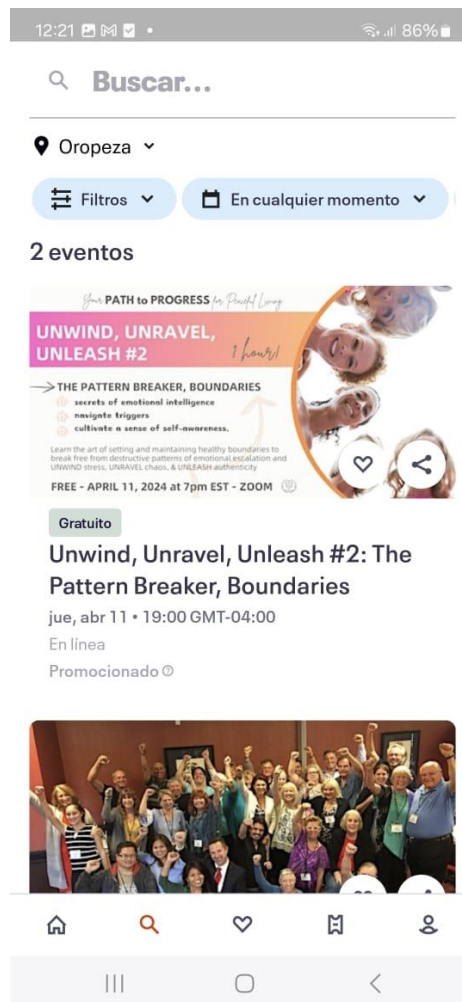
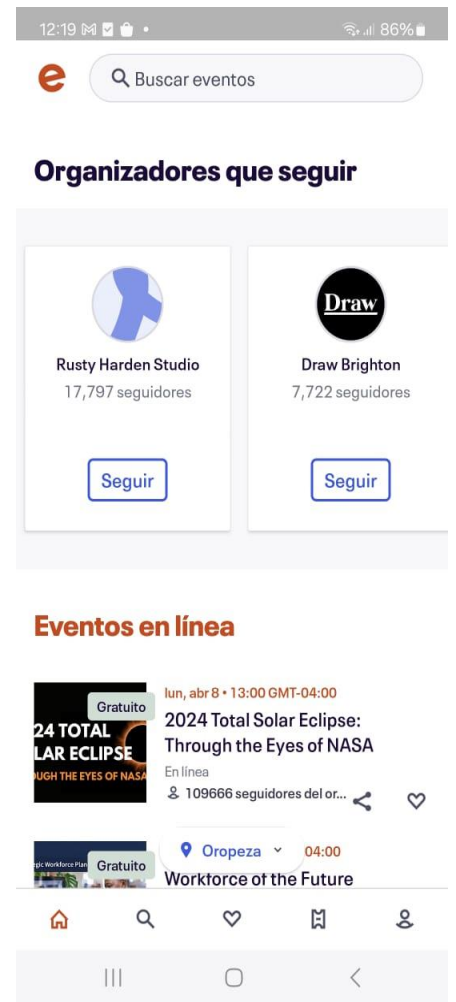


Imagen 3



Podemos ver en la imagen 1 que la página de inicio en la parte superior se cuenta con la opción de búsqueda y en la parte inferior con un menú principal con diferentes opciones, sencillo pero claro, al medio están los eventos compuestos por imágenes y texto legible, con la información puntual pero muy importante para que se tenga una idea inicial del evento, todo este conjunto puede lograr que la experiencia del usuario sea positiva, ya que al utilizar la aplicación nos dejó esa sensación. También podemos acotar que la funcionalidad de esta aplicación es amplia porque no solo se limita a la búsqueda y gestión de eventos como es nuestro caso, sino cuenta con muchas opciones más. Es necesario mencionar que la opción de búsqueda en la parte superior y el ícono de búsqueda del menú principal son confusos, ya que tiene la lupa como ícono, pero uno te lleva a las búsquedas que se han realizado con anterioridad y la lupa del menú de abajo te lleva a los filtros y a elegir las fechas del evento. También la ausencia de color en la interfaz, provoca una sensación de que falta algo, como si estuviera incompleta, quizá va más catalogarla como un poco anticuada, observación que han tenido muchos de sus usuarios.

La interfaz 2 nos muestra el evento seleccionado con la información más amplia y clara, tenemos las opciones de compartir y poner en nuestros favoritos el evento, una opción importante es la posibilidad de poder seguir al organizador o la página principal del evento, esto puede ayudar a visibilizar de mejor forma a los Espacios Culturales en nuestro caso. En la interface 3 veos los filtros como primera opción que permiten filtrar por categorías, tipo de evento e idiomas. A lado está el menú de En cualquier momento, que nos permite seleccionar la fecha que se quiera buscar el evento. Después de haber interactuado con Eventbrite vemos que esta cuenta con diseño de interfaz UX/UI de muy alto nivel, además de tener muchas funcionalidades que hacen que la experiencia sea muy completa.

**Fever:** Esta aplicación cuenta con una interfaz moderna, fresca y juvenil, lo que la hace más atractiva, los colores y su tipografía son más llamativos.

Dentro de la funcionalidad que presenta Fever está la búsqueda y gestión de eventos y compra de entradas, muy parecida a la aplicación descrita anteriormente, pero podemos observar que los eventos promocionados no son muy generales, son más de un tipo por así decirlo, quizá más exclusivos.

Imagen 1

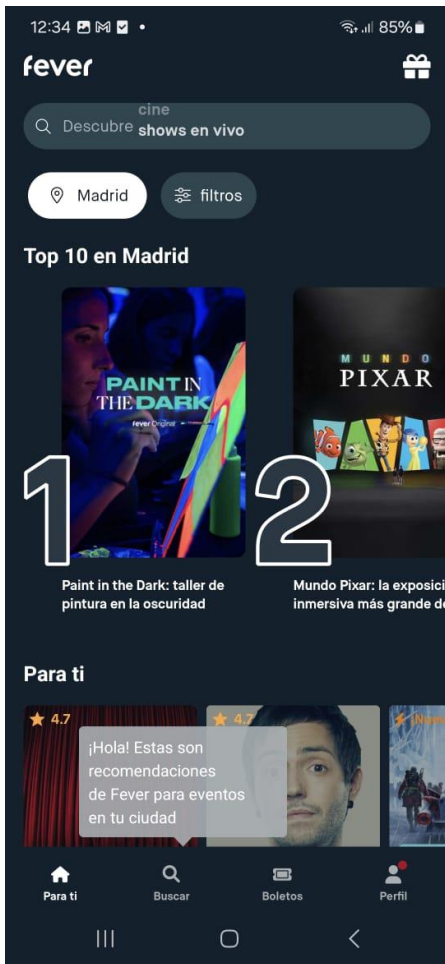


Imagen 2

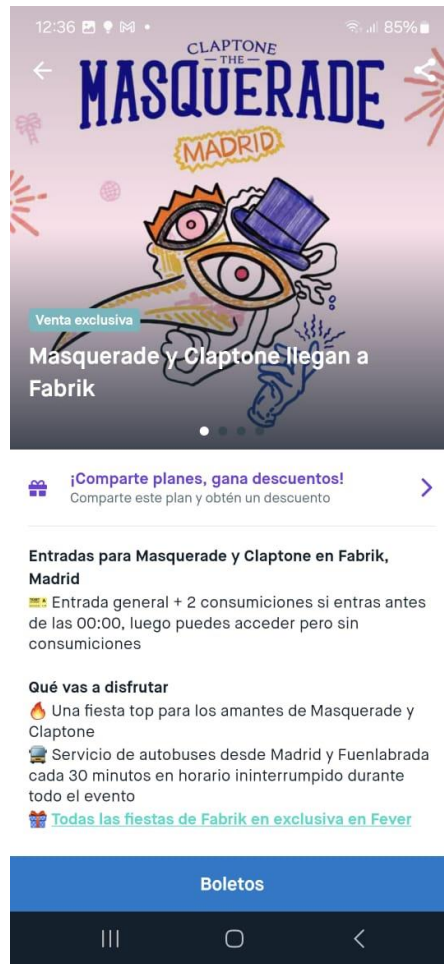
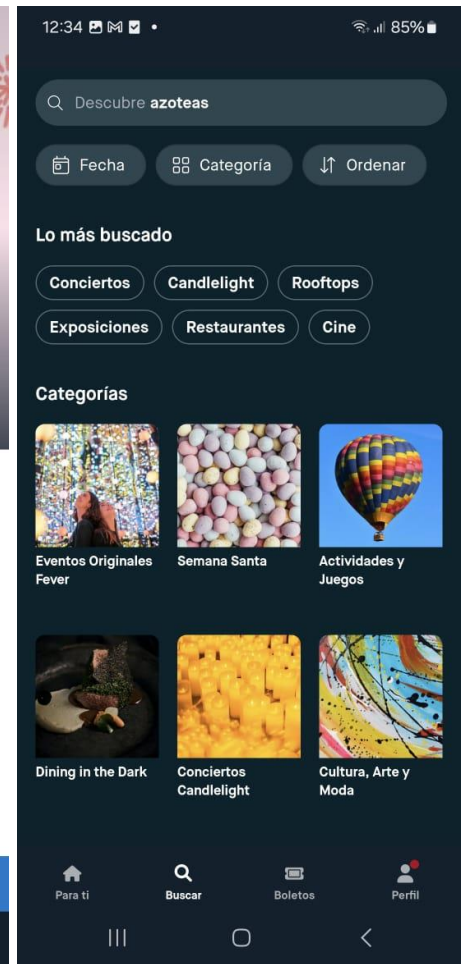


Imagen 3



En la interfaz 1, que es la principal, podemos ver la opción de búsqueda, debajo de esta, están unos botones de ubicación donde puede seleccionar la ciudad y filtros donde puedes seleccionar por fecha y categoría, estos dos botones aparecen directamente en la interfaz de inicio a diferencia de Eventbrite. Abajo cuenta con el mismo menú principal y en el medio están los eventos con la información clara y concisa. En la interfaz 2, vemos la foto o arte que representa al evento en la parte superior, con el nombre del mismo, grande y claro, debajo toda la información completa del evento, con la descripción, fecha, hora, lugar, precio, etc. Nos da también un chat en vivo con los expertos, una forma de ayuda y al final un mapa con la ubicación del evento que nos parece de mucha ayuda. Es importante denotar que el formato de los eventos es adaptable a los mismo, haciendo muy personal la presentación en la aplicación. En la interfaz 3 que corresponde a los filtros podemos seleccionar la fecha en la que buscamos el evento, facilitándonos la navegación con un menú donde se puede seleccionar Hoy, Mañana, Este fin de semana y otros

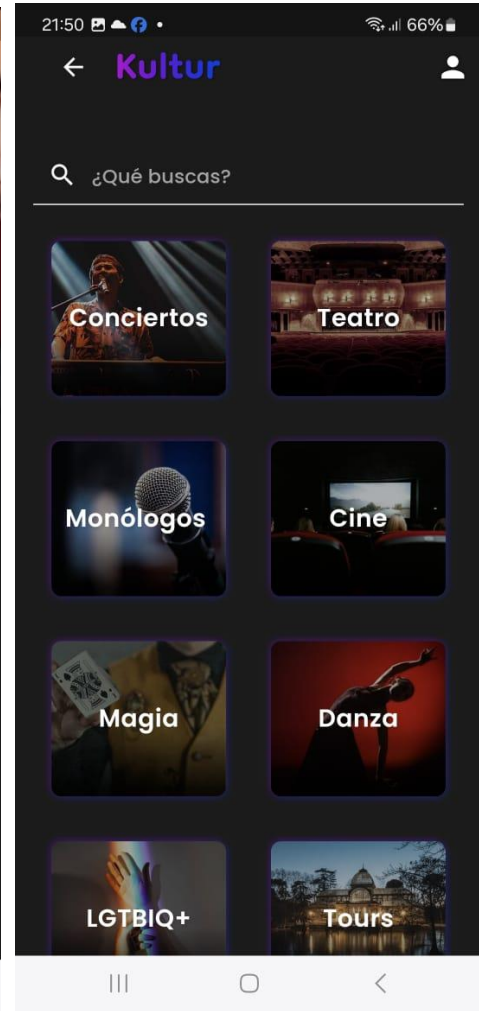
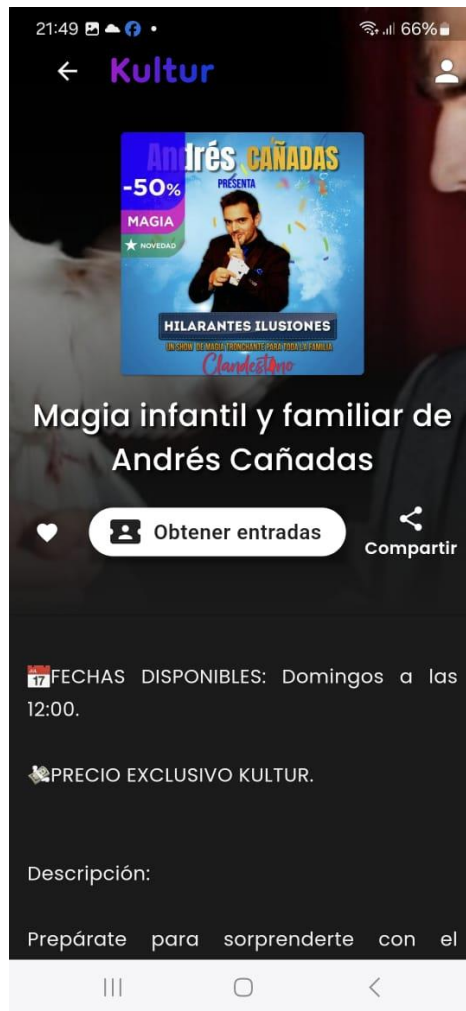
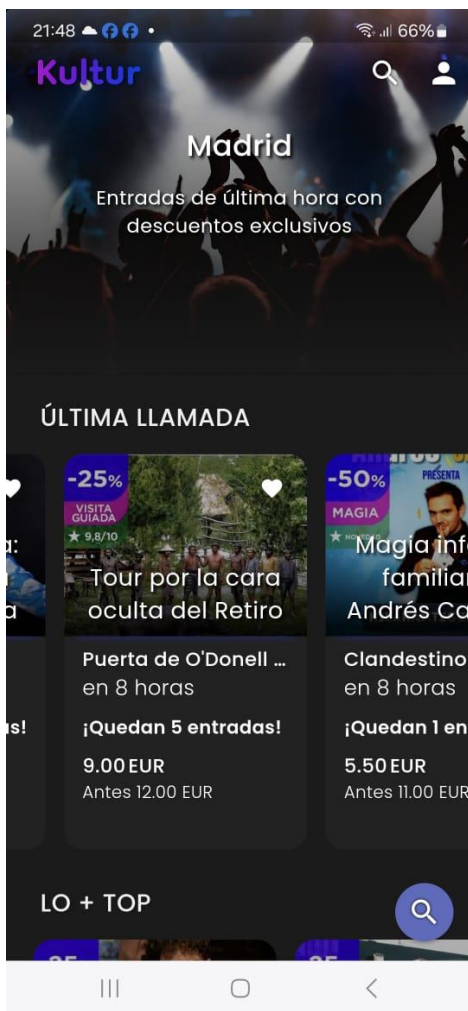
directamente, ahora si se requieren fechas más lejanas o más específicas nos presenta un calendario general. Tenemos también la opción de selección por categorías, donde podemos observar que cuenta con muchas opciones, lo que puede resultar muy abrumador para el usuario. Podemos catalogar la experiencia con Fever como muy positiva y satisfactoria, aunque puede resultar muy complicado elegir entre la cantidad de categorías que tiene, lo que hace que nos sintamos perdidos en ese punto y pueda resultar no muy agradable.

**Kultur:** Esta aplicación nos presenta un diseño de interfaz más elegante y simple, cuenta con lo muy necesario, está más avocada a lo esencial, podríamos decir que es minimalista. Nos presenta colores neutros y tipografía clara y legible, su diseño es visualmente atractivo y llamativo.

Imagen 1

Imagen 2

Imagen 3



En la interfaz 1 en la parte superior vemos el menú búsqueda y el usuario como en todas las aplicaciones anteriores, en la parte inferior a diferencia de las otras solo vemos un botón flotante de búsqueda, en la pantalla general vemos información sobre descuentos que nos imaginamos que debe cambiar de acuerdo a la información que se quiera difundir y más abajo están los eventos por defecto presentados en un formato vertical. En la interfaz 2 tenemos el evento como tal, con toda la información requerida para poder saber de qué trata, cuánto cuesta, en qué fecha es y donde se ubica. Cuenta con la opción de compartir y poner en favoritos el evento, todo está muy bien organizado, el título del evento es claro con tipografía más grande, lo que nos permite saber con facilidad de lo que se trata. En la Interface 3, podemos ver que tiene la opción de búsqueda general y una selección por diferentes categorías, a diferencia de las otras aplicaciones, estas categorías están más orientadas a eventos culturales. La experiencia de usuario con Kultur es positiva, por contar con una propuesta diferente de diseño de interfaz, siendo esta más atractiva que las anteriores, además el hecho de centrarse más en eventos culturales la hace más específica y clara en lo que se está buscando, aunque esto en comparación a las otras aplicaciones puede resultar un poco limitante, la falta de filtros con la selección fechas de los eventos puede provocar confusión y que se complique en el momento de encontrar un evento. En nuestro caso nos sirve de mucho, ya que se acerca más lo que buscamos con nuestro diseño.

## Anexo No. 3

### Patrones de Diseño

**Barra de Navegación Inferior:** Esta barra se encuentra en la parte inferior de la interfaz, está compuesta por diferentes iconos que nos permiten navegar por la aplicación haciendo diferentes acciones, en nuestro caso los íconos podrían representar el: inicio, crear evento, buscar y compra de boletos.

Se selecciona este patrón principalmente porque muchos usuarios están familiarizados con la barra de navegación inferior, ya que se presenta en muchas aplicaciones móviles de la misma forma. Es fácil reconocerla e interactuar con ella, lo que la hace intuitiva. También proporciona una forma directa y rápida de acceso a funciones con las que cuenta la aplicación, estas son primordiales para poder navegar dentro de la app, como se presenta en varias pantallas de la misma forma, hace que la experiencia de navegar sea más uniforme.

**Tarjetas para los eventos:** Este patrón agrupa y muestra información importante de manera organizada y atractiva en un contenedor de tamaño variable, puede estar compuesta por: una imagen, un título, una breve descripción y un botón de acción. En nuestro caso, se adecua perfectamente bien para la presentación de eventos culturales, ya sea un listado o un carrusel.

Haremos uso de este patrón porque en nuestro caso nos permitirá presentar los eventos culturales de una manera atractiva visualmente y con una accesibilidad rápida, lo que hace que nuestra interfaz sea más eficiente, además que permite al usuario poder ver, explorar y seleccionar los eventos de manera más fácil y rápida.

**Pantalla de Detalles del Evento:** Este patrón es una pantalla donde se pueden presentar toda la información que se requiera mostrar, puede contener imágenes, texto, video, botones, ubicación entre otros, es muy útil, porque nos permite dividir y organizar la información en diferentes secciones.

En nuestro caso se adecua perfectamente ya que nos permitirá poder presentar la información completa de cada evento en específico en secciones, lo que hará que el usuario tenga un panorama general del evento, esta pantalla contará con una imagen o

arte, una descripción, un título, el lugar del espacio cultural, la fecha y el organizador del evento. Cuando un usuario cuenta con toda esta información bien detallada y estructurada, esta lo ayuda a tomar una decisión y lo incita asistir ya que tiene todo claro.

**Menú de Búsqueda:** Este componente es muy común encontrarlo en las aplicaciones móviles, como su nombre lo indica, permite a los usuarios buscar información y contenido de una manera rápida. Se representa generalmente por el ícono de una lupa o por un campo de búsqueda, generalmente está ubicado en la parte superior de la pantalla y en otros casos en la pantalla inferior de una manera muy llamativa.

En nuestro caso el Menú de Búsqueda es indispensable ya que requerimos que el usuario tenga la posibilidad de buscar y encontrar eventos y otros, de una manera más ágil y eficiente, además de ser muy requerido por los usuarios ya que intuitivamente esperan encontrarlo, su ubicación generalmente es arriba de la pantalla por la importancia que representa. Este patrón nos ayudará a mejorar la satisfacción y experiencia del usuario.

**El Patrón de filtro:** Este patrón es un elemento que permite a los usuarios reducir la información en una lista, esta pueda estar dividida en categorías, fechas y otros.

En nuestra interface nos será útil para seleccionar las fechas de los eventos, ya que el usuario podrá contar con un calendario donde pueda elegir la que le convenga, lo que provoca que este pueda tener el control de lo que requiere. Este proceso lo realizara de manera más eficiente ya que podrá encontrar información específica sin tener que recorrer listas largas que le provoquen agobio. Este patrón nos ayudará en la mejora de la usabilidad, mejorando el proceso de búsqueda.

**Botones:** Son elementos dentro del diseño, que se utilizan dentro de las interfaces para realizar diferentes acciones, que estas permitan la interacción con la aplicación, estos pueden ser de diferentes tamaños, colores y estilos, son considerados patrones de diseño por ser tan requeridos para mejorar la experiencia del usuario y la usabilidad.

Dentro de nuestro diseño haremos uso de botones, ya que estos nos darán la posibilidad de poder brindar a los usuarios una interacción con acciones claras, el usuario debe saber antes de hacer click que acción va a realizar con el botón. Algo importante de los botones es que son fáciles de comprender y utilizar y están instaurados en la mente del usuario, lo

que nos ayuda a crear interfaces intuitivas, además de permitir a los usuarios realizar acciones rápidas y eficientes con respuestas al instante.

**Íconos:** Son elementos simplificados que representan visualmente acciones, conceptos en una interfaz, dentro de la cual son importantes porque ahorran espacio y expresan claramente la acción que realizan al hacer click, existen diferentes tipos y cada uno tiene una forma de representarse.

Haremos uso en nuestro diseño de íconos porque al igual que los botones están en el imaginario de la gente, por lo que su uso es automático, lo que ayuda a que la interfaz sea más intuitiva, como son pequeños ahorra espacio en la interfaz y pueden mejorar la estética, una característica importante que comunican sin necesidad de hacer uso de texto ya que siguen patrones visuales que el usuario puede asociar con algunas acciones, lo que nos permite tener la seguridad que el usuario sabe o tiene una idea de la respuesta que obtendrá al hacer click.

A continuación, presentamos la siguiente ficha de análisis de patrones de diseño:

<b>Patrón de diseño</b>	<b>Ejemplo de uso en la aplicación</b>
<i>Barra de navegación inferior</i>	Inicio, crear evento, buscar, comprar entradas
<i>Tarjetas para eventos</i>	Listado de eventos, carrusel de eventos destacados
<i>Pantalla de detalles del evento</i>	Información completa de un evento específico
<i>Menú de búsqueda</i>	Búsqueda de eventos por nombre, fecha, categoría, etc.
<i>Filtro</i>	Filtrar eventos por fecha, categoría, ubicación, etc.

<i>Botones</i>	Comprar boletos, reservar espacios, iniciar sesión, etc.
<i>Íconos</i>	Navegación, acciones, información contextual

## **Anexo No.4**

### **Resultados de la Entrevista**

#### **¿Cuáles son las plataformas que utilizan para promocionar los eventos que genera el Espacio Cultural?**

“En mi experiencia bueno, creo que la mayoría de las personas utilizan las plataformas de Facebook, pero veo que en los últimos 3 años ha crecido mucho la Instagram, TikTok y WhatsApp.”

**Análisis:** Todos los Espacios Culturales afirman que se limitan al uso de redes sociales, para la difusión de sus eventos culturales, en su totalidad hacen uso de Facebook e Instagram y aplicaciones como WhatsApp, muy pocos utilizan Tik tok. Con estos resultados podemos entender que los Espacios Culturales no utilizan aplicaciones móviles de difusión de eventos culturales, factor que nos parece relevante y nos confirma que proponer un diseño de interfaz con todas las características positivas dentro del desarrollo de una aplicación, será muy significativo para que los Espacios culturales incursionen en el uso de nuevas tecnologías, tendencias y amplíen sus canales de difusión, que los lleve a producir beneficios importantes en la gestión y difusión de sus espacios y eventos, en una plataforma con la información centralizada y organizada.

#### **¿Con que dificultades se encuentra al gestionar y difundir sus eventos?**

##### **Resultados**

“Yo creo que el problema general para todos es el no saber manejar las redes sociales y el costo que implica difundir un evento, como nos sabemos manejar botamos plata y ni nos enteramos si funciona o no”.

“No nos damos cuenta, pero por lo que se y eh visto nadie cuenta con un plan estratégico ni de marketing, eso hace que no podamos gestionar bien nuestras redes de difusión, y muchos no contamos con los recursos para contratar a expertos que puedan llevar a cabo ese trabajo”. TAKUBAMBA

“Eh tenido dificultades al subir mis eventos sin pagar en Facebook y luego muchas personas me comentan que acaban de ver mi evento, siendo que este ya pasado, lo que me dice que lo que eh publicado no llego a muchas personas y me ocasiona pérdidas”.

“Mmmm, de pronto el alcance de la difusión, no logramos que se conozca nuestra propuesta, no estamos manejando bien las redes, no hay una estrategia de marketing, más lo llevamos por la boca a boca, tenemos ya un grupo consolidado de gente, entonces nos falta dar este salto de la difusión mayor”. SAMADHI

“La falta de tiempo es un factor que nos perjudica, como tenemos que dividirnos en varias cosas en el espacio cultural, no podemos asistir con frecuencia a entrevistas a programas de Tv o radio para difundir nuestros eventos, entonces nuestra difusión se hace inconstante”.

**Revisión:** Los gestores de los Espacios Culturales plantean como una dificultad principal el desconocimiento del manejo de las redes sociales, además de no contar con estrategias de marketing, ni con recursos económicos, suficientes, para logra una difusión exitosa en sus eventos.

**Análisis:** En nuestra ciudad el organizar y difundir eventos culturales con lleva un gran desafío que dificulta el éxito del desarrollo de los Espacios Culturales. El desconocimiento del uso de redes sociales y nuevas tecnologías como las aplicaciones de promoción cultural, hace que esta brecha se vuelva cada vez más grande, y que los espacios en su afán de sobrevivir lleguen con el tiempo a desaparecer, Sandra Rebok 2021 no dice “Los espacios culturales son espacios de encuentro y diálogo que permiten la construcción de una sociedad más democrática”, si estos no existen, nos preguntamos porque camino podemos ir para mejorar las condiciones, para estos espacios puedan mantenerse. El no contar con recursos financieros es el obstáculo común dentro de los Espacios Culturales, lo que los lleva a no poder promocionar de manera óptima sus eventos, sino cuentan con una estrategia de marketing y gente especializada que lleve sus cuentas, el dinero que gastan en sus publicaciones no justifica la inversión.

Otro factor importante que también va relacionado con la falta de recursos económicos es el no poder contar con un equipo adecuado, la organización de eventos requiere gran

cantidad de trabajo y dedicación, por lo que puede ser difícil manejarlo si solo se cuenta con un personal limitado.

Todos estos factores van estrechamente relacionados y forman parte de la cadena de las dificultades que se les presentan a la hora de promocionar sus eventos. Si bien hasta hoy no existe una aplicación que pueda apoyar a los Espacios Culturales con sus eventos, la existencia de esta podría facilitar su trabajo,

### **¿Le parece importante que la aplicación sea fácil de usar y navegar?**

“Bueno, a ver comentaría, que sea, creo que tendría que ser ágil con facilidad de acceso intuitiva y que tenga una dinámica visual que llame la atención para a la hora de la interacción, creo que esos son fundamentales para que cualquier persona que pueda querer acceder a conocer y saber. Como dije, el tema de la facilidad de acceso es muy importante. Hoy en día, todos estamos vinculados a un celular, no sé. Creo que el tema de la facilidad de acceso es intergeneracional, desde entre mi abuela, a ver qué actividad hay para o que entre mi madre o que entro yo que entre mi hija no, entonces creo que eso es”.

“Y él que sea intuitiva también que nos permita realmente manejarla de manera inmediata, encontrar aquello que estoy buscando algo de música jazz, y que me pueda permitir no tener acceso a esos datos”.

“Es importante que sea fácil porque de esta manera va a permitir al usuario la fluidez con la aplicación, porque si no es fácil de usar a la primera o a la segunda, la primer intenta la segunda te cuesta y la tercera no la usas, entonces es importante que sea sencilla de usar muy didáctica, digamos”.

“Un niño de 7 años debe poder manejarla, por así decirlo, porque si eres complicado por la manera que tenemos de manejar la tecnología, será un fracaso”.

“Tiene que ser muy fácil de manejar, totalmente intuitiva, tiene que tener mucha claridad, sino la gente se pierde se aburre y lo deja, también creo que tiene que ser agradable, que se vea profesional, sin perder su diseño”

**Revisión:** Los gestores de los Espacios Culturales, ven como importante que la aplicación deba ser ágil y muy fácil de usar, que tenga una dinámica visual que llame la atención a

lo hora de la interacción, y que permita al usuario navegar con fluidez. También es importante que sea clara y agradable.

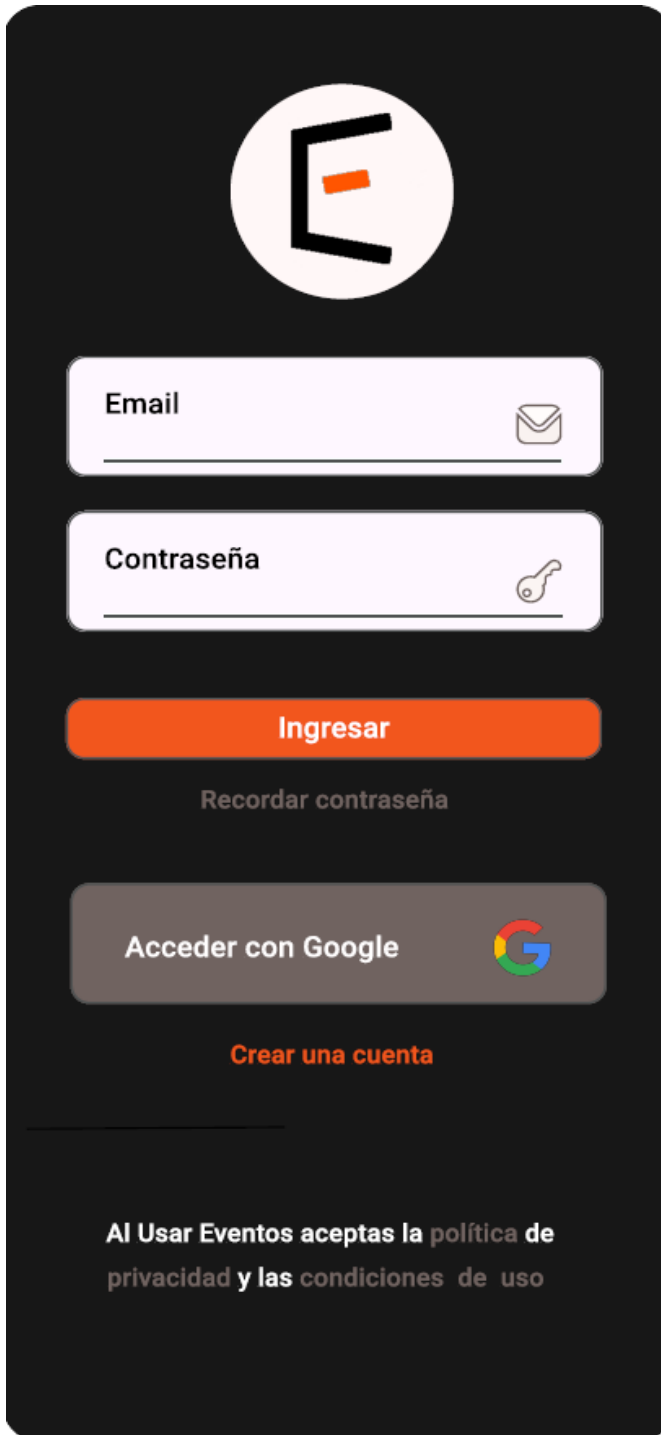
**Análisis:** Para que los usuarios puedan tener una experiencia positiva con una aplicación esta debe ser fácil de usar y navegar, "la usabilidad es lo que hace que algo sea fácil de usar." (Jakob Nielsen, 2015), estos dos aspectos son fundamentales para que los usuarios puedan encontrar la información que buscan de manera rápida y satisfactoria, "Las mejores aplicaciones móviles son aquellas que son fáciles de usar y navegar, incluso para usuarios primerizos". (Google Material Design Guidelines), por lo que si la interfaz es intuitiva puede hacer que el usuario realice más acciones en la aplicación, como registrarse en eventos, compartirlos y otras, que vaya en el beneficio de los espacios. Si conseguimos que se genere una navegación sencilla podemos minimizar el abandono del usuario de la aplicación, lo que beneficia a los Espacios Culturales aumentando y manteniendo su público, también podemos mencionar que una interfaz fácil de usar y navegar, fortalece la reputación de los Espacios Culturales por tener una imagen profesional y comprometida con la experiencia del usuario.

**Conclusión:** Los aspectos como la facilidad de uso y la navegación son muy importantes para que el diseño de una aplicación tenga éxito, ya que es primordial y fundamental generar una experiencia de usuario positiva, principalmente en el contexto de los Espacios Culturales y la promoción de sus eventos ya que buscan atraer y retener a sus clientes, para esto la experiencia tiene que ser satisfactoria.

## Anexo No.5

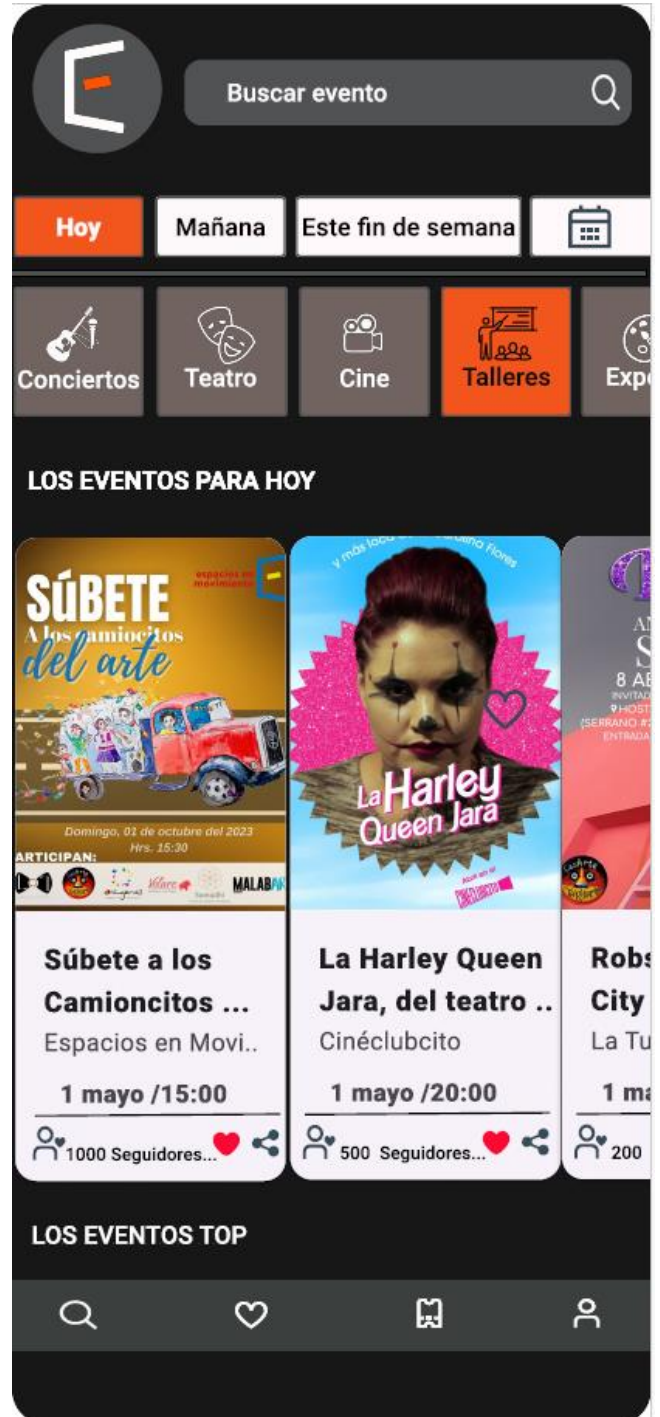
### Diseño de Interface

Registro de Usuarios



The registration screen features a dark background with a white circular logo at the top center containing a stylized 'E' with an orange horizontal bar. Below the logo are two white input fields: 'Email' with an envelope icon and 'Contraseña' with a key icon. An orange 'Ingresar' button is positioned below the fields, followed by a 'Recordar contraseña' checkbox. A grey button labeled 'Acceder con Google' with the Google logo is also present. At the bottom, there is a link to 'Crear una cuenta' and a footer notice: 'Al Usar Eventos aceptas la política de privacidad y las condiciones de uso'.

Pantalla de Inicio



The home screen has a dark theme. At the top left is a circular logo with a stylized 'E'. To its right is a search bar labeled 'Buscar evento' with a magnifying glass icon. Below the search bar are navigation tabs for 'Hoy', 'Mañana', and 'Este fin de semana', with a calendar icon. A row of category icons follows: 'Conciertos' (guitar), 'Teatro' (masks), 'Cine' (camera), 'Talleres' (workshop), and 'Exposiciones' (globe). The main content area is titled 'LOS EVENTOS PARA HOY' and displays three event cards. The first card is for 'Súbete a los Camioncitos del arte' on Sunday, October 1st, 2023, at 15:30. The second card is for 'La Harley Queen Jara' at the Cinéclubcito on May 1st at 20:00. The third card is partially visible for 'Robo City'. Each card shows the event title, location, date, time, and the number of followers (1000, 500, and 200 respectively). At the bottom, there is a 'LOS EVENTOS TOP' section and a navigation bar with icons for search, heart, calendar, and profile.

## Información de Eventos

**ROBS AND THE CITY: SUCRE**  
 8 ABRIL - 20:00 HRS  
 INVITADA ESPECIAL: ÁNGELA FUENTES  
 HOSTAL CASARTE TAKUBAMBA  
 (SERRANO #256 (ENTRE BUSTILLOS Y PEREZ)  
 ENTRADAS ESCRIBIENDO AL @61336869

5 (62 comentarios)

**ROBS AND THE CITY: SUCRE**  
 Te presentamos una noche de Stand Up Comedy, de Santa Cruz llega a Sucre Jose Carlos Robs, para ofrecernos una noche Santa para matarse de la risa. El se ha presentado en Europa, Argentina y recientemente en Chaplin Show.

**INFORMACIÓN**

- Lugar: CasArte Takubamba
- Fecha y Hora : Sábado 8 abril a las 20:00
- Dirección: Serrano256(entre Bustillos y Pérez)
- Duración: 60 minutos
- Precio de la entrada: 40 Bs
- Artista: Jose Carlos Robs

Para cualquier consulta escribenos o llama:  
 Cel: 72385663  
 Email: Arminrob@gmail.com  
 www.standuprob.com

**UBICACIÓN DEL EVENTO**  
 Calle Serrano256 (entre Bustillos y Pérez)

## Fechas y Eventos Seleccionados

Buscar evento

Añadir más **Todas las fechas**

Cine **Teatro**

**La Harley Queen Jara**  
 Cinéclubcito  
 1 mayo /20:00

**La Mala Educación**  
 Cine Feminista  
 5 mayo /18:00

**Pueblo Duele Ser Pueblo**  
 Cinéclubcito  
 18 mayo /20:00

**Ciclo de Cine Feminista**  
 Colectiva Yuyay Ninamanta  
 25 mayo /18:00

## Filtros



## Favoritos

