



**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD MONTEÁVILA
COMITÉ DE ESTUDIOS DE POSTGRADO
ESPECIALIZACIÓN EN PERIODISMO DIGITAL**



**PROPUESTA DE CONTENIDO PARA LA APLICACIÓN
MÓVIL S.O.S-PAPÁS, DIRIGIDA A PADRES, MADRES Y
REPRESENTANTES**

**Trabajo Especial de Grado, para optar al Título de Especialista en Periodismo
Digital, presentado por:**

Bouzada Rebolledo, Yurena Walkiria, CI 18.492.511

Asesorado por:

Meléndez, Nelly CI. 7.835.301

Martínez Romero, Yaydik Alexandra, CI. 6.315.214

Caracas, noviembre de 2018



**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD MONTEÁVILA
COMITÉ DE ESTUDIOS DE POSTGRADO
ESPECIALIZACIÓN EN PERIODISMO DIGITAL**



**PROPUESTA DE CONTENIDO PARA LA APLICACIÓN
MÓVIL S.O.S-PAPÁS, DIRIGIDA APADRES, MADRES Y
REPRESENTANTES**

**Trabajo Especial de Grado, para optar al Título de Especialista en Periodismo
Digital, presentado por:**

Bouzada Rebolledo, Yurena Walkiria, CI18.492.511.

Asesorado por:

Meléndez, Nelly CI. 7.835.301

Martínez Romero, Yaydik Alexandra, CI. 6.315.214

Caracas, Noviembre de 2018

Comité de Estudios de Postgrado Especialización en Periodismo Digital

Quienes suscriben, profesores evaluadores nombrados por la Coordinación de la Especialización en Periodismo Digital de la Universidad Monteávila, para evaluar el Trabajo Especial de Grado titulado: PROPUESTA DE CONTENIDO PARA LA APLICACIÓN MÓVIL S.O.S.PAPÁS, DIRIGIDA A PADRES, MADRES Y REPRESENTANTES, presentado por la ciudadana: **Bouzada Rebolledo, Yurena Walkiria**, cédula de identidad N° 18.492.511, para optar al título de Especialista en Periodismo Digital, dejan constancia de lo siguiente:

1. Su presentación se realizó, previa convocatoria, en los lapsos establecidos por el Comité de Estudios de Postgrado, el día 30 de noviembre de 2018, en el aula 3, en la sede de la Universidad.
2. La presentación consistió en un resumen oral del Trabajo Especial de Grado por parte de su autor, en los lapsos señalados al efecto por el Comité de Estudios de Postgrado; seguido de una discusión de su contenido, a partir de las preguntas y observaciones formuladas por los profesores evaluadores, una vez finalizada la exposición.
3. Concluida la presentación del citado trabajo los profesores decidieron otorgar la calificación de Aprobado "A" por considerar que reúne todos los requisitos formales y de fondo exigidos para un Trabajo Especial de Grado, sin que ello signifique solidaridad con las ideas y conclusiones expuestas.

En Caracas, a los 30 días del mes de noviembre de 2018.



Prof. Nelly Meléndez Gómez

C.I. 7.835.301




Prof. Mariela Del Valle Martellacci Trujillo

C.I. 11.312.269

Señores:

Universidad Monteávila

Comité de Estudios de Postgrado

Especialización en Periodismo Digital

Atención: Profesora Mariela Martellacci

Referencia: Aceptación de Asesoría

Por medio de la presente le informo que hemos revisado el borrador final del Proyecto de Trabajo Especial de Grado de (los) Ciudadano (s): **Bouzada Rebolledo, YurenaWalkiria**, titular de la Cédula de Identidad N° **18.492.511**; cuyo título tentativo es: **PROPUESTA DE CONTENIDO PARA LA APLICACIÓN MÓVIL S.O.S-PAPÁS, DIRIGIDA APADRES, MADRES Y REPRESENTANTES** la cual cumple con los requisitos vigentes de esta casa de estudio para asignarles jurado y su respectiva presentación. A los **30** días del mes de noviembre del 2018

Gómez Meléndez, Nelly
Asesor de Seminario de Trabajo Especial de Grado III



Martínez Romero, Yaidik Alexandra, CI. 6.315. 214
Asesor académico

DEDICATORIA

Mis pilares

Mi familia, la que ha estado conmigo acompañándome en todos mis pasos, gracias por brindarme el apoyo, el amor y el soporte que todo ser humano debe sentir a lo largo de su vida, sin ustedes nada tendría sentido.

Gracias por impulsarme a ser una mejor persona, cada uno de ustedes ha influido en mi desarrollo personal y profesional, cada logro obtenido es tanto mío como de ustedes.

Los volvería a escoger mil veces

Flia. Bouzada Rebolledo

S.A.B

AGRADECIMIENTOS

Gracias Papá, Mamá, Yai, Yosmel y los bichos por acompañarme y ayudarme en todo.

Gracias por las tazas de café y té, las ayudas con las tareas, la guía, las leídas, las cajitas, los consejos las palabras de aliento, el ánimo y por estar pendientes de mí siempre.

A todos y cada uno de los que contribuyeron de alguna manera con la realización de esta especialización y la culminación de esta investigación, Gracias por cruzarse en mi camino.

A las profesoras Nelly y Yaydik gracias por sus consejos y por el tiempo que me dedicaron.

Gracias por cuidarme, siempre estarás presente



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD MONTEÁVILA



COMITÉ DE ESTUDIOS DE POSTGRADO
ESPECIALIZACIÓN EN PERIODISMO DIGITAL

RESUMEN

TRABAJO ESPECIAL DE GRADO

PROPUESTA DE CONTENIDO PARA LA APLICACIÓN MÓVIL S.O.S-PAPÁS, DIRIGIDA A PADRES, MADRES Y REPRESENTANTES

Autores: Bouzada Rebolledo, Yurena Walkiria.

Asesores: Martínez Romero, Yaydik Alexandra.

Gómez Meléndez, Nelly.

Año: 2018.

En una sociedad donde la tecnología se ha convertido en algo esencial no es de extrañarnos que cada vez se observen más padres investigando como criar a sus hijos en la web, pero ¿Quién filtra o respalda esta información? No siempre se encuentra información verificada, Por esta razón el objetivo principal de la investigación se basó en diseñar un plan conceptual de la aplicación móvil, S.O.S Papás dirigida a padres, madres y representantes. No obstante, estas aplicaciones móviles requieren un diseño comunicacional adecuado de tal manera que el público objetivo pueda consumir los mensajes de forma eficaz gracias a una adecuación en la estructura de los mismos, en base a las necesidades recogidas y basados en los principios del periodismo de salud. Se desarrolló un tipo de investigación aplicada, las técnicas por los cuales se recogió la información fueron encuesta, benchmarking, entrevista a expertos, se recogió información directamente en campo, todo esto con la finalidad de elaborar una propuesta conceptual que toma como eje principal los principios del periodismo digital, como la hipertextualidad, la multimedialidad y la interactividad. De este trabajo se deriva que para elaborar un diseño conceptual para ser utilizado en una aplicación móvil orientada a la salud se requieren elementos del periodismo, así como una fase de conceptualización de la propuesta, elementos teóricos y prácticos para diseño del contenido y el diseño visual.

Línea de Trabajo: Gestión De Proyectos Digitales, Redacción Periodística Digital, Periodismo de Salud, Plan Conceptual para un Aplicación Móvil.

Palabras clave: Periodismo, Salud, digital, Aplicación Móvil, Periodismo Digital, Padres, Madres y Representantes.

Nomenclatura UNESCO: (63) Sociología, (6308) Comunicaciones Sociales y/o (5910) Opinión Pública (610000) Psicología (320110) Pediatría

ÍNDICE GENERAL

Dedicatoria	iv
Agradecimientos.....	v
Resumen	vi
Índice De Tablas.....	10
Índice De Imagenes	11
Introducción.....	12
Capítulo I. Planteamiento de la Investigación.....	16
Planteamiento del Problema	16
Formulación del Problema	20
Interrogantes de La Investigación	21
Objetivos de la Investigación	21
Justificación e Importancia.....	22
Alcance y Delimitación	23
Capítulo II. Marco Teórico.....	24
Antecedentes	24
Bases Teóricas.....	28
Bases Legales	43
Aspectos Éticos	44
Capítulo III. Marco Metodológico	45
Tipo de Investigación	45
Diseño de Investigación	46
Población y Muestra.....	47
Operacionalización de Variables.....	48
Técnicas y Herramientas de Recolección de Datos.....	54
Técnicas de Análisis De Datos.....	55
Capítulo IV. Ventana de Mercado.....	56
Sector Productivo	56
Marco Filosófico:	56

Producto	57
Público Consumidor Potencial	57
Precio	57
Canal de Venta	57
Promoción	57
Productores	58
Estructura Organizacional Prevista	58
Identidad Gráfica	58
Capítulo V. Presentación/ Análisis de Datos y Propuesta.....	60
Antecedentes	60
Hallazgos Encuesta.....	72
Aspecto Conceptual.....	77
Aspectos Tecnológicos.....	78
Propuesta Diseño Conceptual S.O.S Pápas	80
Capítulo VI. Conclusiones y Recomendaciones	95
Referencias	97
Anexos.....	99

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Bases Legales de la investigación	43
Tabla 2. Operacionalización de Variables. Objetivo general	49
Tabla 3. Operacionalización de variables. Objetivo Específico 1	50
Tabla 4. Operacionalización de variables. Objetivo Específico 2.....	51
Tabla 5. Operacionalización de variables. Objetivo Específico 3.....	52
Tabla 6. Operacionalización de variables. Objetivo Específico 4.....	53
Tabla 7. Identidad Gráfica Aplicación SOS Papás.....	59
Tabla8 Datos para Benchmarking de aplicaciones móviles dirigidas a padres, madres y/o representantes	74
Tabla 9. Análisis descriptivo. Entrevistas a expertos	76

ÍNDICE DE IMAGENES

Imagen 1. Organigrama de SOS Papás.....	58
Imagen 2. Edad Padres, madres y representantes..	61
Imagen 3 ¿ A qué edad fue padre por primera vez?	62
Imagen 4 Rango de edades de los hijos de los encuestados	62
Imagen 5 Estado Civil.	63
Imagen 6 Cantidad de hijos..	63
Imagen 7 Tipo de dispositivo móvil.	64
Imagen 8 Sistema Operativo.....	64
Imagen 9 ¿ Busca información en Internet?..	65
Imagen 10 Preferencia en consumo de información en Internet..	66
Imagen 11 . ¿Busca Información especializada para padres en la web?	66
Imagen 12 Narrativas Multimedias.....	67
Imagen 13 ¿Quién es la primera opción a la hora de consultar información?.....	67
Imagen 14 Dispositivo de preferencia..	68
Imagen 15 ¿ A la hora de consultar información especializada acerca de niños, cual es su primera opción?	68
Imagen 16 ¿Estaría dispuesto a recibir información referente a niños, niñas y adolescentes?..	69
Imagen 17 ¿ Esta de acuerdo a recibir información acerca de niños, niñas, adolescentes y bienestar familiar..	69
Imagen 18 ¿ Estaría dispuesto a recibir información por medio de una aplicación móvil?..	70
Imagen 19 Preferencias de Contenido..	70
Imagen 20 Periodicidad actualizaciones.....	71
Imagen 21 ¿ Estaría dispuesto a compartir información de rutinas como padre/madre?..	71
Imagen 22 ¿ Estaría dispuesto a compartir e intercambiar información de las dificultades de salud y desarrollo de su hijo o familia ?	72
Imagen 23 Estructura del plan de contenido de SOS Papás. ¡Error! Marcador no definido.	
Imagen 24. Viaje del usuario. Aplicación SOS Papás	82
Imagen 25. Árbol de navegación aplicación SOS PAPANAS.....	83
Imagen 26 Maqueta del home de la aplicación móvil S.O.S-Papás	84
Imagen 27 Maqueta secciones de la aplicación móvil S.O.S-Papás	85
Imagen 28 Maqueta interna secciones de la aplicación móvil S.O.S-Papás	86

INTRODUCCIÓN

Con la evolución de la tecnología en la actualidad los temas relacionados con la salud se ha convertido en uno de los ejes fundamentales del desarrollo de las sociedades, pues no solo ha permitido adelantos en materia de atención al paciente como la creación de robots que permiten la precisión necesaria para cierto tipo de operaciones, sino que ha sido vital para las comunicaciones orientadas en el tema, pues ha permitido la difusión a gran escala de cualquier tipo de información, trayendo como resultado llegar a un mayor número de personas, lo que puede traducirse en sociedades mejor preparadas intelectualmente, pero también más exigentes a la hora de consumir información, pero también la proliferación de sitios digitales que no siempre cumplen con los aspectos mínimos de veracidad.

Ampliando el concepto de periodismo de salud “desde el punto de vista informativo, este campo especializado está estrechamente vinculado con el Periodismo de Servicio, con la información de utilidad. No se trata sólo de publicar noticias relacionadas con enfermedades y avances científicos, sino muy especialmente de cómo esos avances benefician a la persona, de cómo se puede evitar el riesgo de contraer ciertas dolencias o de cómo ciertas pautas de comportamiento relacionadas, por ejemplo, con el ejercicio o la alimentación, redundan en el bienestar y en la salud” (Blanco y Paniagua, 2007, p. 5).

Las comunicaciones a gran escala han logrado acercar a grupos con el mismo interés intelectual, la salud no escapa de esto cada vez vemos con más frecuencia como especialistas usan sus redes sociales para dar a conocer información científica, pero ¿tienen los especialistas las herramientas necesarias para difundir esa información?

Desde hace algunos años vemos como las personas se dirigen a informarse en Internet como primer fuente de consulta, esto obedece a la facilidad de acceder a un sinnúmero de contenidos mediante un clic, sin necesidad de trasladarse, disminuyendo la cantidad de

tiempo y dinero empleado; lo que genera que cada día sea más necesaria la comunicación digital de calidad con la responsabilidad que implica tratar de temas de salud, por lo que continuamente se conocen de nuevos estudios dirigidos a adecuar la forma en la que se plasman los contenidos para ser mejor recibidos por el público.

“El interés creciente de la sociedad por los temas de salud se ha traducido en una mayor presencia de noticias en todo tipo de medios, ya sean escritos o audiovisuales, generalistas o especializados, y en la aparición de nuevas revistas sobre salud, bienestar, etc.” (Blanco y Paniagua, 2007, p. 6).

Pero ¿qué seguridad se tiene de que la información encontrada sea verdadera? ¿Y que el público que la está consumiendo la comprenda?, en caso de que lo sea, si bien contamos con páginas que cuentan con cierta reputación lo cual genera que genera credibilidad en la audiencia, también tropezamos con un sinnúmero de otras que no, un ejemplo muy remarcado son las redes sociales como Instagram, Facebook, Twitter, aplicaciones que permiten a cualquier usuario comunicar lo que desee a través de su perfil, en Venezuela de 18.778.548 usuarios de Internet un 82% de la población tiene como actividad diaria revisar redes sociales(digitales, 2018).

Gran parte de esta población son padres y madres que encuentran estas herramientas como aliadas a la hora de conseguir información acerca de la crianza, porque para nadie es un secreto las dificultades que se presentan a la hora de desarrollar ese rol de padres, por lo que se considera vital contar con un canal que esté al alcance de la mano en donde pueda encontrar información emitida por especialistas, pero mostrada de la forma adecuada en tono, diseño y presentación para ser consumida y comprendida por los lectores. De la publicación web de la revista Anales Venezolanos de Nutrición se precisa“Se ha de trabajar la colaboración mutua entre médicos y periodistas. Una colaboración ética basada en la confianza, que aporte información y conocimiento a la sociedad, con el fin de satisfacer el interés general sobre temas de medicina y salud. Los periodistas sirven como nexo o cauce de información entre médicos y pacientes.” (Peña Saiz, 2014)

Por esto el objetivo general de esta investigación es diseñar un plan de contenido para la aplicación móvil S.O.S Papás dirigida a padres, madres y representantes, permitiendo economía, accesibilidad, inmediatez, interactividad para los usuarios. Este objetivo responde a la pregunta de investigación planteada que fue: ¿Cuáles son las características comunicacionales del periodismo digital que debería contener un plan conceptual para una aplicación móvil dirigida padres, madres y representantes?

Dado que cada día los padres y madres requieren la inmediatez en la información y esta les permitirá asimismo interactuar en comunidades en las cuales puedan compartir intereses comunes, experiencias y contenidos que sean de utilidad. La investigación se desarrolló tomando un sondeo a un grupo de padres, madres y representantes de Caracas, aplicando un instrumento denominado cuestionario donde se determinaron las necesidades y las preferencias comunicacionales así como también los hábitos de consumo de información y narrativas digitales preferidas por los padres; un benchmarking que permitió observar las mejores prácticas; y una entrevista a expertos dando a conocer las principales inquietudes de los padres hacia los especialistas. Por otra parte en los elementos que se indican se toma como referencia a Salavarría (2009) quien argumenta que “el periodismo digital se fundamenta en los principios de internet y que sus características principales se resumen en la Multimedialidad una plataforma puede recoger todos los formatos audio, vídeo, infografías, fotos, texto, podcast, entre otros; Interactividad es posible interactuar con el autor, el medio y el texto; Hipertextualidad podemos guiar al lector en la forma de consumir y acceder a la información ya no de forma lineal sino multidireccional” (p .48 .).

Para el desarrollo de este tema el presente trabajo está estructurado en seis capítulos para lograr una mayor comprensión del lector:

Capítulo I: se expone el Planteamiento de la Investigación, donde se detalla el problema el objetivo general y los objetivos específicos, la justificación e importancia del Trabajo Especial de Grado, el alcance y delimitación del proyecto.

Capítulo II: se desarrolló el Marco Teórico y antecedentes de la investigación sustentados en investigaciones anteriores, esta información surge como aval del que se presenta a continuación y que podrá ser utilizado para otras investigaciones en las que se pretenda diseñar un plan de contenido para una aplicación móvil.

Capítulo III se presenta el Marco Metodológico de la investigación, donde se desglosa el tipo de investigación, población, muestra, las herramientas de recolección de datos y los métodos de análisis que se tomaron en cuenta para la realización del proyecto.

Capítulo IV se desarrolló la Ventana de Mercado dando a conocer el sector productivo, la misión y visión del emprendimiento, el público objeto, la línea gráfica, de la aplicación que es el tema principal de estudio.

Capítulo V se comienza con el desglose de la información recolectada en los instrumentos aplicados hasta llegar al desarrollo de la propuesta que forma parte del objetivo principal de esta investigación, para luego y basado en los resultados obtenidos, y teniendo como referencia los aspectos teóricos y el aprendizaje durante la especialización, de desarrolla la propuesta de contenido en todos sus aspectos.

Capítulo VI se concretaron las Conclusiones y Recomendaciones para la elaboración de una propuesta conceptual de un plan de contenidos para una aplicación móvil dirigida a padres, madres y representantes.

CAPÍTULO I.

PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

En este capítulo se exhibe con detenimiento el contexto en el está enmarcado el proyecto de investigación. Partiendo del planteamiento del problema, donde se detalla la detección del problema y la necesidad de contar con una herramienta periodística que le permita a los padres, madres y representantes obtener información verificada y actualizada. Luego se presentan los objetivos de la investigación y se finaliza con la justificación del proyecto que incluye las razones por las que se decidió elaborar una propuesta del diseño conceptual para una aplicación móvil.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El periodismo de salud ha destacado como una de las ramas más desarrolladas del ejercicio, este ganó relevancia cuando en el año 1978 uno de los principales periódicos impresos del momento el New York Times creó la sección de ciencia y medicina, un espacio donde se mostraban los avances en estas materias. En Venezuela se conoce que desde el año 1950 un grupo de periodistas en los que destacaban Arístides Bastidas, Pablo Carreño y José Clemente Ocanto, los mismos que poco tiempo después fundaron el Círculo de Periodismo Científico de Venezuela, se reunían paulatinamente con la Federación Médica Venezolana, la Academia Nacional de Medicina, la Sociedad Venezolana de Ciencias Naturales La Salle y la Asociación Venezolana para el Avance de la Ciencia para obtener información en esta materia y luego ser publicada en los principales periódicos del país. (Acianela Montes de Oca, 2016)

¿Pero que entendemos por periodismo de salud? Para la El proyecto Comsalud, iniciativa desarrollada por la Organización Panamericana de la Salud y la Federación Latinoamericana de Facultades y Escuelas de Comunicación Social (Felafacs), lo definen como “ un ejercicio multidisciplinario y que, en todo caso, aspira a impulsar la emergencia y cultivo de un ámbito interdisciplinario, pues a cada momento convoca por su propia naturaleza saberes venidos de las ciencias de la salud, pero que en la vida de las personas y de los grupos sociales...”(Acianela Montes de Oca, 2015).

Actualmente la práctica sigue vigente pues en una investigación informal se encontró con que los principales medios nacionales mantienen secciones fijas de salud en sus publicaciones como es el caso de los diarios El Nacional, El Universal y Últimas Noticias. Esto mismo se replica en sus versiones digitales, el mismo escenario se observó en los principales canales de televisión, el canal de noticias Globovisión cuenta con un sección en su noticiero denominada Globovisión Salud, en su perfil en la red social Twitter posee 12.293 mil seguidores, por su parte el canal de variedades Venevisión Plus cuenta con un programa completamente enfocado en el tema llamado A Tu Salud light el mismo cuenta con 154.923 millones de seguidores en su perfil de Twitter y 78.256 mil seguidores en su perfil de Instagram reflejando la vigencia e importancia de esta rama del periodismo para nuestra sociedad.

La tecnología ha influido notablemente en el desarrollo de las sociedades actuales, aunque no todos los actores la consideren como un punto esencial para impartir conocimiento; es cierto que ha ayudado a mejorar los niveles de desarrollo y de calidad de vida, permitiendo la difusión y la inclusión de la información para lograr una sociedad mejor informada, que pueda estar en capacidad de tomar sus propias decisiones apoyándose en los hechos reales como públicos.

Las sociedades basadas en el conocimiento logran entender la importancia de la ciencia y de la tecnología como elementos vitales para optimizar los recursos del país, procurando ciudadanos conscientes capacitados para afrontar los desafíos que puedan

presentarse. El intercambio de información entre pares, puede ayudar a potenciar el desarrollo de los diferentes roles que se cumplen a lo largo de la vida, cada núcleo social cuenta con conocimientos propios basados no solo en su entendimiento sino en la praxis diaria.

Pero ¿de dónde parte la sociedad? Mucho se ha escuchado decir que la familia es la célula fundamental de la sociedad, si por esta entendemos a un grupo de personas que conviven bajo un mismo techo con un proyecto de vida en común, según el blog especializado en conceptos “la familia es la organización social más general, pero asimismo la más importante para el hombre. Ya sea por vínculos sociales, legalmente consagrados o por vínculos sanguíneos, el pertenecer a una agrupación de este tipo es sumamente importante en el desarrollo psicológico y social del individuo”(Concepto de Familia. 2018) y por sociedad entendemos un conjunto de seres humanos que se relacionan entre sí, de acuerdo a unas determinadas reglas o que comparten una misma cultura o un espacio o tiempo determinado, La Real Academia de España en su versión digital la define como un “Conjunto de personas, pueblos o naciones que conviven bajo normas comunes” (española) podríamos hablar que las familias son pequeñas sociedades encargadas de formar el desarrollo sicosocial y físico de cada uno de sus miembros para que puedan establecerse dentro de comunidades, países y planetas. Es posible concluir con la frase “la familia es la unidad básica de la sociedad”.

Los principales actores en el desarrollo de una familia son los padres, en ellos recae toda la formación de los hijos, son sin dudas las personas más importantes en la vida de un niño pero ¿quién enseña a los padres a ser padres? Nadie nace con esa información o con la capacidad de servir como guía y soporte, por lo que nos enfrentamos con padres que no necesariamente desempeñan ese rol de la mejor forma, aunque mucho parte del instinto y de cómo esa persona fue criada es necesario contar con ayuda extra que les permita desarrollar ese rol tan importante de forma asertiva y eficaz.

Ser mejores individuos y sobre todo mejores padres es un deseo mucho más fácil de cumplir o realizar cuando contamos con la comunicación y la orientación necesaria; el conocimiento teórico, empírico, debe ser compartido entre individuos que desarrollan el mismo rol, siendo seres humanos creados principalmente para comunicarnos no es extraño sentir la necesidad de contar nuestras experiencias a fin de buscar un mejor desempeño, es por eso que cada vez más a menudo nos encontramos estableciendo grupos de apoyo en todas las etapas que implica el desarrollo de los hijos, así como el de nuestra vida como padres en esta era cibernética con el fin de poder actuar en concordancia con las necesidades derivadas de este rol.

La práctica del periodismo digital no solo permite llegar a un mayor número de personas, sino a tener la posibilidad de consumir la información en el momento que se desee, y completamente actualizada, así como acceder al contenido que en realidad quiera o necesite consumir, aunado a las posibilidades que ofrece con los aspectos que le caracterizan como la posibilidad multimedia, la interacción con los públicos y el uso de hipertextos. Sin embargo, los periodistas no son los únicos que han utilizado los medios digitales para llegar cada vez a más personas, es común tropezarnos en la web con información de cualquier tipo emitida por diferentes personas desde especialistas en áreas determinadas hasta de público general que lo comunica desde su experiencia, la mayoría sin contar con las herramientas necesarias para impartir ese tipo de información.

Según Tendencias Digitales una empresa de investigación de mercados especializada en internet en Latinoamérica, un trabajo que realizaron los resultados arrojan unos datos interesantes para la investigación en su trabajo sobre la penetración y el uso de internet en Venezuela para el 2018 se contabilizaban 18.778.548 usuarios con un 59% de penetración, un 49 % son mayores de 25 años y 56% se conecta desde el móvil, un 83 % lee noticias y un 82% visita redes sociales como principales actividades (Tendencias Digitales, 2018).

El celular forma parte indispensable en nuestro día a día, pues no solo nos permite mantenernos comunicados sino que ha pasado a ser el primer dispositivo por el que

consumimos información, según la asociación que agrupa a la industria mundial del móvil GSMA los usuarios del celular, lo que se entendería como las tres cuartas partes de la población mundial. Según su página oficial para mayo de 2018 ya el número de usuarios se ubicaba en 9.173,966,405 millones (GSMA, 2017). Teniendo como referencia que un 56% de la población utiliza el móvil como primer dispositivo para obtener información o visitar las redes, así como el auge de los celulares ha surgido el de las aplicaciones móviles, por eso no es extraño ver que los dispositivos inteligentes vienen con ellas instaladas y que cada vez son más las compañías grandes que desarrollan aplicaciones, por la facilidad de uso que puede compararse a revisar un correo desde el celular, estas aplicaciones permiten llegar a un mayor número de usuarios y reducir el costo para ambos tanto en navegación del consumidor como para la compañía en inversión, para los usuarios las aplicaciones representan un beneficio significativo su acceso es rápido, mantienen cierto nivel de privacidad en la información, reducen el consumo de megas, y pueden consultar información en un mismo sitio.

En un sondeo informal enfocado en los padres, madres y representantes se observa la práctica latente que presenta este sector de nuestra sociedad de consumir información por medio de un canal que permita inmediatez y precisión, por lo que se necesita contar con espacios periodísticos que brinden información especializada que pueda suplir la demanda constante de nuevos contenidos pero que se presenten bajo los principios del periodismo digital, con el respaldo de una fuente fidedigna y que cumpla con las necesidades tecnológicas.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cuáles son las características comunicacionales del periodismo digital que debería contener un plan conceptual para una aplicación móvil dirigida padres, madres y representantes?

INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN

- ¿Cuáles son las necesidades de información que presentan padres, madres y/o representantes para la generación de un plan de contenidos para la aplicación móvil SOS-Papás?
- ¿Cuáles son las buenas prácticas que llevan a cabo las más reconocidas aplicaciones móviles que manejan temas similares?
- ¿Cuáles son las opiniones de los expertos en salud acerca del tipo de información que se debe suministrar a los padres en este tipo de aplicaciones?
- ¿Qué debe contener el plan conceptual de la aplicación móvil dirigida a padres, madres y/o representantes denominada S.O.S-Papás?

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Objetivo General

Diseñar el plan conceptual de una aplicación móvil colaborativa y participativa, dirigida a padres, madres y representantes, para la generación de información actualizada y con respaldo de especialistas de salud durante la crianza de sus hijos.

Objetivos Específicos

- Determinar las necesidades de información que presentan padres, madres y/o representantes para la definición de los aspectos que contemplarán el plan de contenido
- Analizar los aspectos comunicativos de aplicaciones móviles dirigidas a padres, para la determinación de las mejores prácticas en cuanto a la oferta de información sobre la crianza de niños.

- Consultar con especialistas en salud, las principales inquietudes que le preguntan los padres, para la orientación del contenido a presentar en la aplicación.
- Diseñar un plan conceptual de la aplicación móvil dirigida a padres, madres y/o representantes S.O.S-Papás, para la satisfacción de las necesidades comunicacionales de padres, respaldadas por especialistas en salud.

JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

A medida que se desarrolló el proceso de investigación de este trabajo se encontró con preocupación que existen muchos perfiles en redes sociales con gran cantidad de seguidores e interacción con las cuentas; las mismas en su mayoría se dedican asesorar y a brindar soluciones a posibles problemas o situaciones que se presenten en el desarrollo de los niños y las familias. Generando gran alerta a constatar que quienes se encontraban detrás de perfiles en su mayoría carecían de algún respaldo profesional o de especialistas, se trataban simplemente de vivencias que puedan presentarse en una madre o padre común.

La era digital brinda la oportunidad de llegar a millones de personas con un mínimo esfuerzo esto, aunque en muchos de los casos representa una ventaja lleva consigo cierta responsabilidad, que suele ser pasada por alto, la información que se brinde referida a cualquier punto debe estar respalda por algún profesional o debe partir de algún especialista en la materia que pueda guiar de forma correcta a esa persona deseosa de información.

El diseño de este proyecto periodístico de salud que se presentará en la modalidad aplicación móvil dirigida padres, madres, representantes y profesionales involucrados en el desarrollo socioemocional y educativo, busca agrupar y proporcionar en un mismo medio y formato información accesible y veraz respecto al tema de salud en la familia e hijos respaldada por una serie de profesionales dispuestos a contribuir con la sociedad venezolana.

Así como también ofrecer una ventana de exposición de los problemas más comunes y de sus posibles soluciones dictadas por expertos en la materia, a su vez brindar opciones de actividades que puedan realizarse en la gran caracas y hablar de temas relacionados al bienestar de las familias, será una herramienta educativa que le permitirá al público obtener un sinfín de información profesional y vivencial por medio de una novedosa aplicación móvil, contribuyendo con el desarrollo de las familias y sus relaciones interpersonales cónsonas con el entorno para lograr una sociedad más asertiva.

Se espera que esta investigación sirva de base para la generación de contenido de otras investigaciones del área.

ALCANCE Y DELIMITACIÓN

El alcance del Trabajo Especial de Grado que se presenta a continuación, involucra etapas de levantamiento de información realizadas en un periodo comprendiendo entre junio 2017 y noviembre 2018, en el que se tomó como muestra a un grupo de padres, madres, representantes y profesionales en el área de los niños y la familia en el Distrito Metropolitano de Caracas, El diseño de esta herramienta se limitará a la propuesta del plan conceptual que se encontrará en la aplicación móvil.

Como muestra para el benchmarking se seleccionaron tres aplicaciones de la tienda iOS enfocadas en temas de salud y familiar que se encontraban en el top de descargas.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

Luego de haber explicado el contexto en el que se basa este estudio, es necesario exponer las investigaciones previas más recientes relacionadas el desarrollo de un diseño conceptual para una aplicación móvil. Posteriormente, se explican las principales teorías que permiten vislumbrar el objeto de estudio bosquejado.

ANTECEDENTES

Para la sustentación de esta investigación se recogieron trabajos de diferentes autores, que han influido en esta investigación y que sustentan la evolución del periodismo en salud como una comunicación alternativa a nivel mundial y nacional.

Subiela- Hernández (2017) en su investigación titulada: *Diseño de la información y progreso social: prospectiva, perspectiva y retos*, presentada en la revista académica Profesional de la Información, el autor resalta la importancia del diseño de la información dividiéndola en dos aéreas la información periodística y la información doméstica, resalta la importancia de incluir en el lenguaje periodístico el lenguaje visual; en una época donde el lector es tan demandante de información es vital la forma en cómo esta se presenta para generar un enganche con el medio, la investigación citada es relevante para la esta investigación ya que para que el contenido que se presentará en la aplicación móvil pueda ser digerido con facilidad y la rapidez, características principales de nuestro público objeto, el contenido debe muy bien presentado, en esta investigación se localizaron las mejores prácticas a la hora de diagramar un contenido.

Jiménez, Pérez y Sánchez (2017) en su investigación titulada: *Diseño de información digital: revisión y clasificación de indicadores heurísticos para contenidos web*, indican como resultado de la investigación una guía práctica de cuáles deberían ser los indicadores que se usen para la evaluación de la información que se está colocando en la web, aunque el contenedor que se desarrolla en este Trabajo Especial de Grado es una aplicación móvil y no una página web, estos indicadores en la mayoría se aplican al formato de aplicación móvil que permiten evaluar y ajustar el contenido que se está presentando para obtener un mejor resultado y llegar a un público mayor.

Cairo (2017) en su artículo titulado: *Visualización de datos: una imagen vale puede valer más que mil números, pero no siempre más que mil palabras*, para la revista especializada El Profesional de la Información, presenta un resumen de las ventajas y desventajas que pueden acarrear presentar la información por medio de la visualización de esos datos. Siendo nuestro público objeto tan peculiar en sus patrones de comportamiento y de tiempo, la posibilidad de presentar una información resumida en una imagen que sea consumida en un periodo corto de tiempo representa una ventaja competitiva a la hora de posicionarnos ante otros canales de información en los que nuestros lectores deban emplear más de su tiempo para obtener la misma información.

Marín (2015) en su investigación titulada: *Las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Cambios en el Modelo de Comunicación*, presentada en la Universidad Nacional de Lomas de Zamora Buenos Aires, Argentina en la Facultad de Ciencias Sociales. El autor resume el reciente proceso de modernización, de la evolución hacia la nueva sociedad de la información y del conocimiento, y como se han alterado considerablemente los canales y modismos a la hora de comunicarnos. El uso intensivo de las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ha dado lugar a cambios importantes de la vida social que debemos ir racionalizando y comprendiendo con más precisión. En la actualidad, con la expansión creciente de Internet y de los teléfonos

móviles, están apareciendo modelos de comunicación más individualizados, flexibles, interactivos y participativos.

El desarrollo de la sociedad ha ido a la par de la tecnología lo que hace demandar nuevos modelos de comunicación que cumplan con las necesidades de los públicos. Las mismas que continúan en pleno crecimiento, para la sociedad actual el celular se ha convertido en el primer aparato por el que se consume información y por el que se mantienen conectados.

En el libro *Reflexiones móviles: El periodismo en la era de la movilidad*, se encuentra el artículo de Ramona Domínguez(2015) “*Periodismo Multiplataforma*” donde plantea que a partir del nacimiento de los dispositivos móviles el proceso de convergencia a alcanzado su máximo exponente, ya que desde un celular se puede fotografiar, grabar videos, audios, escribir texto, linkear, y enviar a millones de personas en un instante, utilizando completamente un lenguaje transmedia. Lo planteado en este artículo ejemplifica no sola la importancia de los teléfonos móviles en la actualidad sino su usabilidad, así como la posibilidad de intercambio, considerándolos el primer dispositivo de uso por las sociedades actuales y los beneficios que otorgan al periodismo gracias a sus cualidades de uso.

Aguado, Martínez y Cañete-Sanz (2015) en la investigación titulada *Tendencias evolutivas del contenido digital en aplicaciones móviles*, realizan un análisis evolutivo de las aplicaciones como ecosistemas propios y de innovación, fusionando los cuatro ámbitos funcionales característicos del contenido digital: reproducción, creación, gestión y comunicación. En este artículo se fundamenta una tipología funcional de las aplicaciones móviles de contenido y un modelo de análisis evolutivo los resultados permiten validar el modelo y apuntan a que la capacidad de intervención y la capacidad de comunicación sobre el contenido constituyen elementos importantes en la creación de valor en las aplicaciones móviles de contenido, si bien no de forma homogénea en todos los tipos de aplicaciones establecidos.

Acianela Montes de Oca (2016) en su investigación titulada *Periodismo de Salud: una práctica profesional en construcción*, se pasea por la historia del periodismo de salud en Venezuela, dando un bosquejo de las nociones básicas del periodista que se desenvuelva en esta fuente, sus funciones principales y la injerencia en el público venezolano. Siendo la investigación un proyecto que busca desarrollarse en esta fuente es de suma importancia contar con estas herramientas que pueden guiar la concepción del proyecto.

Scolari (2013) en su obra titulada *Hipermediaciones: Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital*, se pasea por las diferentes teorías de la comunicación y donde se fundamenta la comunicación digital manteniendo el concepto de comunicación como un conjunto de intercambios, hibridaciones y mediaciones dentro de un entorno donde confluyen, tecnologías, discursos y culturas. La fundamentación de la investigación estaría incompleta sino se sustenta en la teoría de la comunicación que es desde donde se debe partir y comprender para hablar de la comunicación digital, la teoría permanece vigente solo que se ajusta a los nuevos desafíos que representa el desarrollo tecnológico.

Serrano (2011) en la investigación *Emprendimientos periodísticos en internet: pistas para crear nuevos medios pensando en los usuarios* presentada en el 4° Foro Internacional de Periodismo Digital: convergencia, redes y móviles, indica que la actualidad se ubica en una época en la que los medios de comunicación tradicionales han disminuido su influencia en las audiencias, la capacidad de informar ya no solo les pertenece a ellos, sino que el ecosistema mediático a migrado a ser un escenario formado por profesionales, usuarios y equipos de diferentes lenguajes, por donde se narra y se crea un intercambio de información en todas las plataformas digitales, la formación de los periodistas y la creación de los nuevos medios debe ir a la par de la herramientas que los usuarios usan a diario, para desarrollar productos que llenen sus expectativas y que sean similares a lo que acostumbran usar.

La investigación antes mencionada permite responder la necesidad de presentar la información en un formato en el que se le permite al usuario consumir información por medio de una herramienta común y de fácil accesibilidad.

Bowman y Willis (2003) en su investigación titulada *WeMedia. How audiences are shaping the future of news and information* para *The American Press Institute*, definen el periodismo ciudadano como “El acto de un ciudadano, o grupo de ciudadanos, desempeñando un rol activo en los procesos de recopilación, cobertura, análisis y difusión de noticias e información. El objetivo de esta participación es proporcionar la información independiente, fidedigna, precisa, completa y relevante que requiere una democracia”.

La investigación antes citada si bien se encuentra des temporánea por el año de publicación, la obra se ha mantenido como un clásico de referencia cuando se habla de periodismo y su evolución, el concepto extraído de periodismo participativo se mantiene vigente y ajusta perfectamente con lo que se espera lograr con la participación de los padres en el desarrollo del contenido a ser expuesto en la aplicación móvil.

Estos autores y sus investigaciones forman parte esencial del desarrollo de esta investigación sirviendo como punto de partida y de orientación para alcanzar los objetivos previstos.

BASES TEÓRICAS

Una vez revisados los antecedentes de investigaciones previas, de las cuales se tomó nota para la construcción de la propuesta, a continuación, se desarrollan los asuntos teóricos que fundamentan conceptualmente este trabajo de investigación.

La comunicación eje fundamental en el desarrollo de las familias y sociedades

Al detenerse a analizar el desarrollo de la humanidad en cada proceso estuvo presente la comunicación, es inconcebible una sociedad sin ser capaz de comunicar sus necesidades, pensamientos, problemas o cualquier información relevante de su día a día, al buscar el significado de comunicación se obtiene que el término comunicación proviene del latín *communicare* que significa “hacer a otro participe de lo que uno tiene”, también puede definirse como acción de comunicar o comunicarse según la versión web del diccionario de la Real Academia Española RAE, entendemos que por *comunicación* nos referimos al proceso por el cual transmitimos y recibimos una información. Para que esto pueda desarrollarse se necesita contar con un emisor quien posee la información, un receptor quien va a recibirla, el canal por donde transmitiremos la información, el mensaje y el código. Estos aspectos teóricos dan la base fundamental de este trabajo pues por más novedosa que sea la tecnología no se puede perder de vista que el proceso de comunicar involucra un emisor y un receptor para que el mismo sea completo, es inviable un proceso unidireccional.

ParaScolari (2013, p. 24) la comunicación siempre se ha visto desde el punto de vista del investigador como un canal, instrumento, proyectil, si la viéramos como un proyectil entonces trataríamos de medir su impacto en los receptores, si se tratara de un canal nos enfocaríamos en las características tecnológicas por donde se transfiere el mensaje.

Ángulo (2007, p 10) define el canal de comunicación “como el medio por el cual la señal de información se envía de un lugar a otro, en los sistemas de comunicación se utilizan varios medios de diferentes tipos, dentro de los cuales se incluyen alambres conductores trenzados o no trenzados, cables coaxiales, cables de fibra óptica y el espacio libre”. Tan importante como lo que se comunica es el canal por donde se transmite la información, en una sociedad en la cual la tecnología se ha volcado como eje principal de desarrollo y en la que se genera tanta demanda de información es esencial contar con herramientas que nos permitan llegar a más personas, la tecnología pasa a jugar un papel

principal, ya que ha logrado la conexión inmediata permitiendo la comunicación con cualquier parte del mundo.

Periodismo de Salud

Desde 1950 en Venezuela un grupo de periodistas compuestos por Arístides Bastidas, Pablo Carreño y José Clemente Ocanto fundaron el Círculo de Periodismo Científico de Venezuela, donde mantenían reuniones periódicas con las cuatro principales fuentes de información científica de la época: la Federación Médica Venezolana, la Academia Nacional de Medicina, la Sociedad Venezolana de Ciencias Naturales La Salle y la Asociación Venezolana para el Avance de la Ciencia. Este grupo poco a poco fue mostrando en los medios nacionales los primeros bosquejos de lo que pasaría a ser secciones fijas de todos los medios impresos, programas de radio y televisión del país en un corto lapso de tiempo.

En la investigación de Acianela Montes de Oca (2016) publicada en la revista digital Scielo define el periodismo en salud:

“Como un ejercicio multidisciplinario...aspira a impulsar la emergencia y cultivo de un ámbito interdisciplinario, pues a cada momento convoca por su propia naturaleza saberes venidos de las ciencias de la salud, pero que en la vida de las personas y de los grupos sociales, guardan estrecha relación con factores económicos, educativos, psicológicos, religiosos, culturales, de medio ambiente, políticos y con una gran cantidad de procesos que difunden y traslucen los medios de comunicación”

Sin bien cualquier periodista en el ejercicio de sus funciones puede cubrir esta fuente para algunos estudiosos de la materia deben cumplir con unas características básicas como lo especifican Vallejo y Morales (2011 p 328-355) “Confiablez (idoneidad y pluralismo de las fuentes), relevancia (interés público, impacto y estatus de los actores de la información), proximidad (afectación), adecuación (contexto informativo), precisión (datos y lenguaje), claridad (comprensión del lenguaje y legibilidad), independencia y

correspondencia entre la agenda del medio, la agenda ciudadana y la agenda pública”
(Vallejo 2011 p. 328-355)

El periodista de salud es considerado ese intermediario entre la ciencia y la población, su tratamiento de la información y su exposición permite aumentar la concientización en diferentes temas así como hacer un trabajo respetuoso de la fuente, Nelkin explica “El periodismo de salud obliga a un proceso de resignificación en el que deben tomarse en consideración... el manejo de vocabulario y de términos técnicos (lo lexical); la articulación de las frases y lo que éstas realmente significan (sintáctica y semántica); así como la estructura y los objetivos del mensaje que se produce (la lógica del discurso). (D 1990, p). En esta era de la información el tema de la salud es uno de los tópicos más consultados en la web, según una consulta efectuada con fecha nueve de noviembre del presente año a Google Trends la palabra Salud se mantiene entre las primeras 10 más buscadas a lo largo de lo que va de 2018.

El periodismo de salud debe ser capaz de producir mensajes dirigidos a audiencias concretas, teniendo en cuenta las variables que condicionan el tema y los mensajes deben estar adecuados a las prácticas, así como también el tono, respetando las características socioeconómicas de las audiencias, esto implica respetar los valores del periodismo general, pero yendo más allá, pasando por el papel formativo: informando, interpretando y recodificando dependiendo de lo que amerite el caso.

Comunicación digital

Al igual que los seres humanos la comunicación ha ido evolucionando de la mano con las nuevas tecnologías. A partir de la segunda década del siglo XX nace la radio para luego darle espacio a la televisión, siempre en continua evolución, con el desarrollo de la tecnología electrónica se conoció el concepto de comunicación digital comenzándose a escuchar los *new media*, y así la aparición de nuevos medios digitales interactivos,

consolidándose un nuevo modelo de comunicación orientado a la información de masas, pero que entendemos por ello según expone Ivette Gonzalez(2016)en su blog especializado en comunicación digital “La comunicación digital es el intercambio de información y conocimiento haciendo uso de las herramientas digitales disponibles, puestas a nuestra disposición por la investigación y desarrollo tecnológico”.

Es ejercicio del periodismo no puedo quedarse atrás de la tecnología es por ello que a mediados del año 1993 se comenzaron a ver las primeras luces del periodismo digital, cuando ya un grupo de prensa diaria empezó hacer uso del internet para publicar información y crear mini sitios web; el primer sitio web que vio formalmente la luz fue *The Chicago Tribune* por medio de la plataforma América Online, a este diario se le unieron otros más como *Mercury Center, The Atlanta Journal and Constitution, The New York Times*.

Pero cuando hablamos de periodismo digital no solo nos referimos a la convergencia de los diferentes medios prensa, radio y televisión en un solo sitio o plataforma el internet, va mucho más allá se trata de involucrar en la práctica tradicional del periodismo todos los recursos que nos ofrece la tecnología.

Profundizando en este nuevo vértice del periodismo nos hemos topado con diferentes definiciones que complementan el significado y el uso de esta nueva forma de hacer periodismo, Lucia Santaella se inclina por la definición de Noci(2008)para quien ciberespacio es “todo aquel espacio informativo multidimensional que, dependiente de la interacción del usuario, permite a éste el acceso, la manipulación, la transformación y el intercambio de sus flujos codificados de información [...], espacio que se abre cuando el usuario se conecta a la red [...] hecho de circuitos informativos navegables” (Santaella, 2004, p. 45). Pero muy bien es sabido que para que el periodismo pueda llamarse digital debe cumplir con ciertas características o rasgos que lo diferencian del periodismo tradicional como son el hipertexto, la interactividad, la multimedialidad, y la convergencia.

Para Pere Masip,(2010)“el concepto de hipertexto data de los años 60”, pero la relación del hipertexto y la información periodística se produce con el cambio de siglo, para los investigadores italianos(Bettetini, Gasparini, & Vittadini, 1999, p xiii-xiv)el hipertexto puede leerse como “macrotexto compuesto de microtextos, conectados entre sí en un mapa-laberinto explorable por el usuario”. Lo que entendemos en pocas palabras es la posibilidad de guiar al lector por más de un escenario en relación a la misma información.

Por otro lado, Teresa Vilariño e Anxo Abuín (2006) dice “el hipertexto es un tipo de texto interactivo, no secuencial, no lineal (o multi-lineal), esto es, no basado en una secuencia fija [...] cuya secuencialidad pueda variar considerablemente a lo largo de la lectura”(p. 20). El uso del hipertexto nos permite guiar al lector en el camino que el periodista considere prudente involucrando no solo la información que se está desarrollando en la nota sino cualquier otro tipo que se considere necesaria para complementar lo que el periodista quiere decir, por medio de los enlaces colocados estratégicamente.

Siguiendo con Noci (2008, p 11)

El hipertexto es, como recuerdan Gianfranco Bettetini, Barbara Gasparini y Nicoletta Vittadini, un constructo teórico cuyas características fundamentales son la organización modular y reticular del contenido, la presencia de diversas tipologías de vínculos que conectan los módulos... Estos investigadores italianos conciben el hipertexto como un espacio que comprende una lectura entre niveles, que componen la dimensión comunicativa del mismo: la organización de los contenidos, la prefiguración de las dinámicas de recuperación y la visibilidad de ambas.

A su vez paraMarina Vianello(2004, p. 327):

El hipertexto es un entorno lógico para la adquisición de la información, la organización del conocimiento, la lectura y la escritura, que permite desestructurar los textos tradicionales, emulando y exteriorizando el funcionamiento de la mente, que opera por asociaciones. Esta estructura permite al lector transformar la lectura en un acto que implica la reescritura del texto y su interpretación personal frente a la totalidad de la información potencialmente disponible.

Se puede concluir que es una de las narrativas esenciales del periodismo digital, es la clave de la conectividad tecnológica y humana, permitiendo que desde una aplicación

digital se pueda acceder a otras fuentes o informaciones que tengan relevancia con el tema que se está tratando y que el periodista quiera compartir lo que permite hacerle seguimiento a una historia en concreto pasando por todas sus dimensiones o momentos, así como complementar conocimientos básicos necesarios para la comprensión del texto sin tener que incluirlos entre otros grandes usos que pueden darse en el hipertexto.

Siguiendo con los rasgos del periodismo digital no encontramos con una de las más importantes para la ejecución de la aplicación en la que se trabajará que es la interactividad. Para Charo Sádaba Chalezquer, Doctora en Comunicación y Profesora Titular de Publicidad en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Navarra en una conferencia en el año 2000, la interactividad se define como “la potencialidad de un sistema tecnológico de favorecer procesos comunicativos eficientes al permitir la presencia de elementos que hacen análoga la comunicación mediada por la tecnología al diálogo”.

En cambio, para Alejandro Rost existen tipos de interactividad como los explica en su trabajo:

La selectiva (“interacción con los contenidos”), la comunicativa (“interacción entre individuos”) y una combinación de ambas (“interacción con los contenidos y entre individuos”). Así, define la interactividad como “la capacidad gradual y variable que tiene un medio de comunicación para darle a los usuarios/lectores un mayor poder tanto en la selección de contenidos (interactividad selectiva) como en las posibilidades de expresión y comunicación (interactividad comunicativa)(Noci, 2008p 18).

Complementariamente Marie-Laure Ryan 2004 distingue dos aproximaciones conceptuales a la interactividad: aquella que describe “la colaboración entre el lector y el texto en la producción de significado p 22”, es decir, la que correspondería al hipertexto exploratorio, y otro tipo de interactividad:

La que permite al usuario controlar la dinámica del hiperdocumento como despliegue de signos. Mientras el primer tipo de interactividad sólo permite escoger entre alternativas predeterminadas –es la que corresponde a la lectura de un hiperdocumento siguiendo determinados itinerarios pulsando los enlaces propuestos- el segundo tipo obliga al lector a participar en la producción de sentido, es una actividad mucho más creadora. Le exige, por lo tanto, una inmersión en el texto. El primer tipo de

interactividad se denomina selectiva, y el segundo tipo de interactividad se llama productiva(Noci, 2008, p.68).

Santaella (2004).ve la interactividad como la acción que está “en la médula de los procesos cognitivos ensayados por la comunicación en ambientes informativos” (p. 47), y la une con el dialogismo. Una de las bondades que ha aportado el internet al periodismo es que permite que las audiencias interactúen con el contenido y entre ellas, permitiendo no solo tener un feedback mucho más pertinente y a tiempo entre el periodista y sus lectores, entre el medio y el periodista y entre la misma audiencia abriendo el abanico de comunicación multidireccional, en el cual la comunicación es mucho más directa y precisa.

Dentro de esa precisión en la presentación de la noticia que permite el periodismo digital entra la multimedialidad. Para Jankowski y Hanssen(1996), la mejor definición es aquella que ha encontrado mayor consenso, desde el punto de vista técnico, como “integración digital de diferentes tipos de medios dentro de un único sistema tecnológico” (p. 30).

Pero si se vuelve con la profesora brasileña Lucía Santaella(2004) ella explica que en la multimedialidad el primer rasgo es la hibridación de lenguajes, y cuando se hibrida además con la tecnología, se habla de convergencia de medios. El segundo rasgo es la organización reticular de los flujos informativos en arquitecturas hipertextuales. Finalmente, dice Santaella, es un lenguaje fundamentalmente interactivo (p.48). Esta hibridación de lenguajes que explica la profesora Santaella lo definimos como la oportunidad de presentar en diferentes formatos nuestra noticias, reportaje, tabla, infografía, crónica, foto galería entre otros, haciendo uso de todos los recursos y llegando a un público mucho más amplio, ya que cuando nos detenemos a estudiar de qué forma se consume la información vemos que nuestro público se divide en secciones: texto, audio, video, por eso

con cada vez más frecuencia encontramos noticias en la web que usan todos estos recursos en una misma nota.

Canales de comunicación

“Son el medio por el cual pasa el mensaje. Lo elige el emisor, quien también determina que sea un canal formal o informal” (Robbins, 2004, p.285). Un canal de comunicación para Fernández Collado (2002) es “el medio que se utiliza para transmitir un mensaje, el camino o instrumento por donde este viaja y que conecta a la fuente con el receptor” (p. 191). Por su parte, Párraga, Carreño, Nieto, López y Madrid (2004) comentan que “los canales de comunicación son los caminos a través de los cuales se comunica un mensaje, o en otros términos, el conjunto de personas o puestos a través de los que circula la información” (p.117).

En este sentido, todos los medios pueden utilizarse en dos contextos según Fernández Collado (2002) “a) Para ejecutar conductas específicas de comunicación, individuales (personales) o grupales y b) Para efectuarse acciones sistemáticas de la dirección general, presidencia de la organización o equivalente” (p. 193).

La Convergencia digital

Para Ramón Salaverría (2008) el fenómeno de la convergencia en los medios de comunicación va más allá de los meros procesos de integración de redacciones o de la creciente polivalencia multimedia de sus periodistas. Por más que estos fenómenos sean los más llamativos, la convergencia alcanza también a otras esferas que deben ser contempladas.

Un año después el mismo hace referencia a

Laprolongada utilización del término convergencia en el ámbito de la comunicación, no debe pasar de alto que su popularización, y especialmente en el periodismo, no se ha producido hasta bien entrado el nuevo milenio, cuando algunos empezaban a vislumbrar en el horizonte la tormenta perfecta; nombre con el que Ramón Salaverría y Samuel Negredo denominan la crisis que azota el sector de los medios de comunicación. (p. 35)

Por su parte García Avilés & MASIP, (2008) destacan que se trata de:

Un proceso multidimensional que, facilitado por la implantación generalizada de las tecnologías digitales de telecomunicación, afecta al ámbito tecnológico, empresarial, profesional y editorial de los medios de comunicación, propiciando una integración de herramientas, espacios, métodos de trabajo y lenguajes anteriormente disgregados, de forma que los periodistas elaboran contenidos que se distribuyen a través de múltiples plataformas, mediante los lenguajes propios de cada una. (p. 35)

La convergencia nos da posibilidad de consultar el mismo contenido multimedia desde diferentes dispositivos y esto gracias a la digitalización de los contenidos, esto nos permite conservar las características del periodismo digital y presentar nuestro contenido en diferentes medios. En la última década el uso del celular ha tenido un creciente auge; la evolución y la necesidad de los equipos móviles han despertado el interés logrando cada vez aumentar el número de usuarios, se estiman en 4.770.000.000 celulares en el mundo se podría decir que casi un 64% de la población cuenta con un dispositivo móvil, se estima que para el 2020 existan 6.100.000.000 usuarios de dispositivos móviles inteligentes. (digitales, 2018)

Según el blog de marketing digital de la agencia de Marketing Rodrigo H M (2018) , un 84% de los usuarios de los teléfonos inteligentes revisan una aplicación móvil como primera opción en la mañana, cuando nos referimos a una aplicación móvil, la entendemos como un programa que se puede descargar y consultar desde nuestro móvil, al principio estas fueron desarrolladas como parte del funcionamiento del celular pero poco a poco y por la necesidad del usuario sus temas han ido variando brindando un sinnúmero de variedades a los diferentes segmentos de edades.(M R. H., 2018)

Por lo que sintetizamos que las aplicaciones móviles son aquellas que fueron desarrolladas para ejecutarse en dispositivos móviles. El término móvil se refiere a poder acceder a los datos, las aplicaciones y los dispositivos desde cualquier lugar. Lic. Enrique Juan Gabriel, (2013).

Importancia de los Celulares y las Aplicaciones móviles para la población actual

Hace 36 años salió al mercado el primer celular, creado por Nokia una compañía finlandesa. Este equipo pesaba 9,5 kilos y solo podía ser usado dentro de los automóviles, el primer modelo conocido en Venezuela fue el Motorola Dynatac 8000x en 1983 el cual pesaba 800 gramos y media unos 33 centímetros incluida su reconocida antena, pero desde sus comienzos hasta la actualidad mucho ha sido lo avanzado en diseño y tecnología.

Los venezolanos se caracterizan por su gusto a la tecnología y el disfrute de sus beneficios por lo que no es extraño cuando se encuentra con que para el 2016 Venezuela era el país de Latinoamérica que consumía mayor cantidad de datos, tres veces más cantidad que Argentina y Brasil, para ese momento según cifras de La Comisión Nacional de Telecomunicaciones (CONATEL) en su último informe publicado, 30 millones de habitantes tenían teléfonos y la mitad de ellos eran inteligentes, por otra parte para el mismo año Movistar una de las principales compañías de servicios móviles del país se vio en la necesidad de realizar una campaña “ Cuida tus megas” para concientizar sobre el uso de datos, valiéndose en su data interna en la que de los 10 millones de usuarios, 5,5 millones eran teléfonos inteligentes.

Parte de este incremento en consumo de datos se debió a que los venezolanos se trasladaron a consumir información por internet y al que el celular sea uno de los principales equipos por donde se consumen, números que se han incrementado con el pasar del tiempo según un trabajo realizado por Tendencias Digitales, en Venezuela para el 2018 se contabilizan 18.778.548 usuarios de Internet con un 59% de penetración, 56% se conecta

desde el móvil, un 83 % lee noticias y un 82% visita redes sociales como principales actividades.

Desde el nacimiento de los celulares inteligentes aparecieron las aplicaciones móviles, cuando Apple una de las principales empresas que diseña, produce y vende equipos y software sacó al mercado su tienda App Store con 500 aplicaciones, a los pocos días ya contabilizaban 10.000.000 descargas, se cree que en promedio cada usuario de IOS descargaba 60 aplicaciones en cada dispositivo.

Pero ¿qué son las aplicaciones Móviles?

Las aplicaciones móviles o apps son programas informáticos diseñados para ser usados en teléfonos inteligentes o en tabletas, estos programas permiten realizar un conjunto de funciones como: calendarios, edición de fotos, reproductor de música, visualización de correos, juegos y son creadas con la intención de facilitar el uso de estos programas para los usuarios, al ser integrados con el teléfono permiten que su accesibilidad y usabilidad sea de mayor practicidad para el usuario.

Estas pueden estar a la mano del usuario y pueden ser usadas sin tener una conexión a Internet, se puede graduar la periodicidad de actualización, su versión o diseño puede ser modificado cuantas veces sea necesario y según la detención de necesidades del público,

De acuerdo con Javier Cuello y José Vittone (2013), las aplicaciones se dividen en tres: Nativas, Web, e Híbridas; cada una posee unas características específicas que inciden en el desarrollo de la aplicación (p.20).

Las Aplicaciones Móviles Nativas estas se desarrollan para un sistema operativo en específico, se llaman Software Development Kit o SDK Además, no requieren Internet para funcionar, por lo que ofrecen una experiencia de uso más fluida y están realmente integradas al teléfono, lo cual les permite utilizar todas las características de hardware del

terminal, como la cámara y los sensores (GPS, acelerómetro, giróscopo, entre otros)” Javier Cuello y José Vittone (2013, p. 20).

En cuanto a las Aplicaciones Web este formato permite como principal ventaja la posibilidad de programar independiente del sistema operativo en el que será usada, permitiendo ser usada en cualquier dispositivo.” Las aplicaciones web no necesitan instalarse, ya que se visualizan usando el navegador del teléfono como un sitio web normal. Por esta misma razón, no se distribuyen en una tienda de aplicaciones, sino que se comercializan y promocionan de forma independiente” (Cuello y Vittone, 2013, p.23).

Aplicaciones Móviles Híbridas es una combinación de las dos anteriores, estas se desarrollan con un lenguaje propio de las webapp, pueden ser usadas en diferentes plataformas, y adquieren características del dispositivo donde se use. “Las aplicaciones híbridas, también tienen un diseño visual que no se identifica en gran medida con el del sistema operativo. Sin embargo, hay formas de usar controles y botones nativos de cada plataforma para apegarse más a la estética propia de cada una”(Cuello y Vittone, 2013, p.23).

Aunque si bien el alcance de este proyecto llega hasta el diseño conceptual del plan de contenido es necesario tomar en cuenta las etapas que se recogen del Libro de Javier Cuello y José Vittone “Diseñando apps para móviles”. EN este sentido el diseño de una aplicación móvil debe pasar por cinco etapas:

- Conceptualización la primera etapa donde se percibe el problema se genera la idea y se lleva a cabo la investigación que respalde la viabilidad del proyecto.
- Definición de usuarios, objetivos, alcance, funcionalidad, tipo de aplicación, mapa de navegación del usuario.
- Diseño se lleva a cabo lo planteado en las etapas anteriores, se realiza el primer prototipo para ser testados con los usuarios, y es donde se desarrolla el diseño

visual, tipografías, colores, esquemas, tipo de lenguaje, distribución de elementos, usabilidad, accesibilidad, tipo de contenidos, necesidades técnicas, iconos.

- Desarrollo en base a los diseños brindados el programador se encargará de llevar a funcionamiento la aplicación, en esta etapa se presenta la posibilidad de corregir errores tanto de programación como de diseño.
- Publicación en las tiendas definidas, se debe hacer un seguimiento y medición de aceptación por parte del grupo.

Esta investigación se centra en la conceptualización, definición y diseño del plan conceptual de la aplicación móvil S.O.S-Papás, que cubre las primeras dos etapas y parte de la tercera. Cuello y Vittone (2013, p.18) recomiendan el uso de una serie de conceptos aplicados en el diseño de páginas web que consideran deben ser adaptados al diseño de las aplicaciones móviles entre ellos destacan:

Sencillez

El diseño debe ser pensado para visualizarse en las pantallas de los móviles, por lo que la información que se muestre debe ser concisa y legible. “Los móviles no son dispositivos para mostrar mucha información en pantalla... La simplicidad consiste también en manejar la economía visual y tener un buen criterio para determinar qué incluir y qué no en el diseño...” (Cuello y Vittone, 2013, p. 90)

Consistencia

Imitar el funcionamiento del sistema operativo del celular dentro de la aplicación móvil, “Esto favorece el uso intuitivo de la app, ya que el usuario puede prever su comportamiento sin demasiado esfuerzo...” (Cuello y Vittone, 2013, p. 91).

Navegación Intuitiva

Lograr que el usuario consulte de manera fácil los contenidos de la aplicación, esto deber ser en orden evitando alterar o confundir al lector. “Una navegación intuitiva permite, justamente, lograr un uso fluido y sin esfuerzo de la aplicación” (Cuello y Vittone, 2013, p.91- 92).

Navegación

“¿De qué manera el usuario recorrerá la aplicación? ¿A través de menús o del contenido en sí mismo? ¿Y si viene de una notificación? ¿Cómo hará para volver atrás

cuando haya avanzado?” (Cuello y Vittone, 2013, p.95). Los autores hacen referencia a una navegación *idealizada*, y que se logra contestando las preguntas anteriores.

Pestañas

Otro de los elementos que debemos tomar en cuenta en la proyección del diseño son las pestañas, en estas se visualizará la jerarquía de los contenidos, la pestaña seleccionada siempre debe permanecer marcada, y en el mismo sitio evitando distraer al lector del contenido que se le presenta. Se pueden hacer uso de las pestañas fijas o deslizables en la parte superior para el sistema Android y en la parte inferior para IOS y siempre tener en cuenta, “Google sugiere aplicar una regla de oro: no emplear más de cinco o siete pestañas” (Cuello y Vittone, 2013, p. 96).

Listas

Estas también son usadas como elementos de orden dentro del diseño “Las listas pueden mostrar tanto textos como Imágenes, pero es importante siempre jerarquizar su contenido. Por ejemplo, en una aplicación de correo electrónico es habitual darle mayor importancia al nombre del remitente que al asunto del correo, la fecha de recepción o las primeras palabras del mensaje. Ordenar los elementos dentro de una lista ayuda a visualizar el nombre del remitente en este caso el dato más importante...de un primer vistazo” (Cuello y Vittone, 2013, p. 97-98).

Acciones

La definición de las acciones es uno de los principales elementos que deben ser tomados en cuenta por parte del diseñador de contenido, dentro del árbol de navegación se debe especificar qué función cumple cada botón y cuál sería el orden de ejecución.

Psicología del color

“El color habla a nuestros sentidos de manera más precisa y más viva aún que la forma...A través de los tiempos, el hombre ha dado un significado emocional y simbólico a los colores. La mayor parte de estos colores simbólicos difieren según la cultura y la poca y no pueden ser comprendidos más que en el contexto cultural de esta época histórica. Varios de estos conceptos que fueron representados por determinados colores son los elementos desde los cuales todo está hecho: aire-tierra, fuego-agua, los cuatro vientos-las estaciones.” A. Martínez Cañellas p.35. La decisión de los colores usados en la app debe partir del concepto arraigado que se tenga de estos, lo que facilitara la aceptación de la aplicación y la comprensión de los contenidos.

En esta era tan cambiante se debe ir a la par del desarrollo de la tecnología el periodismo no escapa de esta necesidad, es por eso que debe hacer uso de las herramientas que esta presenta para cada vez llegar a un mayor número de lectores, y cumplir con su característica nata que es informar en cualquiera de los canales que use o

en la fuente, ajustar el ejercicio a la bondades que la tecnología ofrece ha sido de vital importancia ya que se encuentra frente a una sociedad cambiante que demanda información. Así mismo este debe adaptarse a las características del canal y de su fuente para seguir desarrollando su rol principal que es el de codificar el mensaje que se quiere transmitir.

BASES LEGALES

Las bases legales de esta investigación se encuentran representadas y analizadas en la siguiente tabla 1:

Tabla 1. Bases Legales de la investigación

Documento	Propósito	Artículo	Relación con la investigación
Ley De Responsabilidad Social En Radio, Televisión Y Medios Electrónicos	Establecer la responsabilidad social de los prestadores de los servicios de radio y televisión, sus relacionados	Artículo 3,5, 13,14, 27	Al ser una aplicación dirigida a padres, madres y o representantes en donde se expresarán las opiniones de los usuarios, se debe regular el lenguaje y el contenido de los mismos.
Ley Orgánica Para La Protección Del Niño Y Del Adolescente	Regular los derechos y garantías, así como los deberes y responsabilidades relacionadas con la atención y protección de los niños, niñas y adolescente,	Artículo 5, 43	Esta ley establece la familia como célula fundamental de la sociedad, otorgando la responsabilidad plena del desarrollo estable de los niños, niñas y adolescentes, al tratarse temas que involucran estos aspectos debemos actuar apegados a la ley. La aplicación móvil busca ser un canal educativo y de comunicación para padres que permita el desarrollo de niños más

			plenos y felices brindándoles el derecho de ser educados con información de calidad.
--	--	--	---

Fuente: Elaboración propia (2018)

ASPECTOS ÉTICOS

La normativa ética por la cual se basa la presente investigación es la siguiente: Código de Ética del Periodista 2013, Artículo 4, “El periodista tiene la verdad como norma irrenunciable, y como profesional está obligado a actuar de manera que este principio sea compartido y aceptado por todos. Ningún hecho deberá ser falseado y ningún hecho esencial deberá ser deliberadamente omitido...” (p.3). Artículo 6. “El periodista se debe fundamentalmente al pueblo, el cual tiene derecho a recibir información veraz, oportuna e imparcial a través de los medios de comunicación social. Parágrafo uno: Se entiende por información veraz aquella que se elabora a partir de la comprobación y verificación de la información con fuentes idóneas; y que se concibe y procesa de acuerdo con el apego estricto a la verdad obtenida por el periodista, sin una intención consciente ni maliciosa de tergiversar los hechos...” (p.4) Artículo 8. “El periodista no deberá deformar, falsear, alterar, tergiversar o elaborar material informativo impreso, audiovisual o digital, cuya divulgación o publicación resulte denigrante o humillante para la condición humana...”

Artículo 14. “El periodista propiciará y estimulará el acceso a los medios de comunicación social de opiniones de los más diversos sectores, sin discriminación alguna de sexo, religión, clase social o ideologías; se preocupará fundamentalmente porque los sectores desposeídos de la población, logren la más justa y pronta reivindicación de sus peticiones y causas.”

CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO

Seguidamente de explicar las bases teóricas es prudente presentar las acciones que se llevaron a cabo en este trabajo, así como las técnicas que se emplearon para la recolección de información y datos, seguido del proceso de análisis y el procesamiento de los mismos.

TIPO DE INVESTIGACIÓN

Para la realización de toda la investigación y así poder cumplir con los objetivos se utilizó la metodología de Investigación Aplicada, la misma es definida por Marín Villada (2008) en su blog académico como:

Esta clase de investigación también recibe el nombre de práctica o empírica. Se caracteriza porque busca la aplicación o utilización de los conocimientos que se adquieren. La investigación aplicada se encuentra estrechamente vinculada con la investigación básica, que como ya se dijo requiere de un marco teórico. En la investigación aplicada o empírica, lo que le interesa al investigador, primordialmente, son las consecuencias prácticas

Otros autores la definen como búsqueda y consolidación del saber y la aplicación de los conocimientos para enriquecer lo cultural, científico y tecnológico al servicio del desarrollo integral de país (Valarino, Yáber y Cemborain, 2010.p15)

DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

De acuerdo a que las variables no serán manipuladas y se recogerán de un contexto real, al momento y como se presenten, el diseño de esta investigación será no experimental. En este sentido el tipo de investigación no experimental, es entendida como:

La búsqueda empírica y sistemática en la que el científico no posee control directo de las variables independientes debido a que sus manifestaciones ya han ocurrido o la que son inherentemente no manipulables. Se hacen referencias sobre las relaciones entre las variables, sin intervención directa, de la variación concomitante de las variables independiente y dependiente” La investigación no experimental es observar fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, para después analizarlos definición de (Kerlinger, 2002, p.504).

En esta investigación se busca recoger los pensamientos y inquietudes de los encuestados, para basados en ellos desarrollar el plan de contenido, así entonces:

En un estudio no experimental no se construye ninguna situación, sino que se observan situaciones ya existentes, no provocadas intencionalmente por el investigador. En la investigación no experimental las variables independientes ya han ocurrido y no pueden ser manipuladas, el investigador no tiene control directo sobre dichas variables, no pueden influir sobre ellas por ya sucedieron, al igual que sus efectos (Hernández, Fernández y Batista, 1997, p. 243)

Desde otro punto de vista esta es un Trabajo Especial de Grado de Tipo Investigación y desarrollo, además de ser transeccional, es decir que recolección de datos se realiza en un

solo momento. Por otro lado, ya que los datos se ubican en un evento o situación de la vida real, puede identificarse como una investigación de campo.

POBLACIÓN Y MUESTRA

Hernández et. al. (2006, p. 65) definen como población al conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones. En la presente investigación que lleva por título *Propuesta de Contenido para la Aplicación Móvil S.O.S-Papás para Padres, Madres y Representantes*, se trabajan con tres poblaciones dependiendo de los objetivos específicos. A saber: en cuanto a los públicos de la aplicación, se trata de padres y representantes de niños niñas y adolescentes en edades de 0 meses a 18 años. En este caso se trata de una muestra de tipo opinática “ Son aquellas donde la ecuación personal del individuo está presente en la selección de la muestra, es el caso del muestreo por cuotas, en el que el entrevistador es el que decide cual es la persona a entrevistar hasta llenar la cuotas que le han asignado...” (Seijas, 1993 p. 6) y se encuentran representados en un grupo de 50 padres, madres y o representantes de Caracas, Venezuela.

En lo que se refiere a los especialistas, esto son orientados al área de la salud y que intervienen en los procesos de crecimiento y crianza de los niños, niñas y adolescentes. En este casi también es una muestra opinática y se trata de una psicopedagoga, un médico general nutrióloga y un pediatra. Para la Benchmarking se escogieron tres aplicaciones dedicadas a salud, bienestar y familia de la tienda iOS que contaban con el mayor número de descargas, por lo tanto, se encontraban posicionadas en el Top de descargas, basado en un tipo de muestreo intencional “el investigador obtiene información de unidades de población escogidas de acuerdo con criterios previamente establecidos, seleccionando unidades tipo o representativas “(Ramírez, 1999 p. 120)

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Sabino (2002, p. 58) explica que por variable se entiende cualquier característica o cualidad de la realidad que es susceptible de asumir diferentes valores, es decir, que puede variar. Aunque un objetivo pueda tener una definición específica, el mismo puede asumir un contexto diferente según el alcance, es decir la tendencia es cambiante.

La operacionalización de variables tiene que ver con delimitación o focalización de los aspectos de la realidad que se van a trabajar, evitar desvíos en la investigación en aspectos no relevantes. Operacionalizar variables es “descomponer luego de una definición conceptual cada una de las variables en estudio en los aspectos que la componen” (Ramírez, 1999, p. 124)

A partir de esta definición se desagregaron los objetivos en variables, estas se definieron, explicando luego indicadores fuente e instrumentos de recolección de datos

En las tablas 2, 3 4, y 5, se muestra la operacionalización de las variables en estudio:

Tabla 2. Operacionalización de Variables. Objetivo general

Objetivo general	Interrogantes	Objetivos específicos	Variables
<p>Diseñar el plan conceptual de una aplicación móvil colaborativa y participativa, dirigida a padres, madres y representantes, para la generación de información actualizada y con respaldo de especialistas de salud durante la crianza de sus hijos.</p>	<p>¿Cuál es la necesidad de información?</p>	<p>Determinar las necesidades de información que presentan padres, madres y/o representantes para la definición de los aspectos que contemplarán el plan de contenido</p>	<p>Definición de información que presentan los Padres/Madres/ Representantes para la definición del contenido de la aplicación móvil .</p> <p>Definición de los aspectos que contemplan el plan conceptual.</p>
	<p>¿Cómo diseñar los aspectos comunicativos de una aplicación móvil y su contenido?</p>	<p>Analizar los aspectos comunicativos de aplicaciones móviles dirigidas a padres, para la determinación de las mejores prácticas en cuanto a la oferta de información sobre la crianza de niños.</p>	<p>Aplicación móviles: Baby Center , Pregnancy, New Parents</p> <p>Mejores prácticas :</p> <p>Presentación de contenidos, diseño, formatos multimedia</p>
	<p>¿Cuáles son las principales inquietudes que presentas los a padres, madres y representantes?</p>	<p>Consultar con especialistas en salud, las principales inquietudes que le preguntan los padres, para la orientación del contenido a presentar en la aplicación.</p>	<p>Patologías, primeros auxilios, alimentación, cuidados, problemas emocionales, desarrollo.</p>
	<p>¿Cómo presentar el contenido en la aplicación móvil dirigida a padres, madres y representantes?</p>	<p>Diseñar un plan conceptual de la aplicación móvil dirigida a padres, madres y/o representantes S.O.S- Papás, para la satisfacción de las necesidades comunicacionales de padres, respaldadas por especialistas en salud.</p>	<p>Diseño conceptual</p>

Fuente: Elaboración propia (2018).

Tabla 3. Operacionalización de variables. Objetivo Específico 1.

Objetivos Específicos	Variable	Definición	Indicadores	Fuente	Instrumento
<p>Determinar las necesidades de información que presentan padres, madres y/o representantes para la definición de los aspectos que contemplarán el plan de contenido</p>	<p>Definición de información que presentan los Padres/Madres/Representantes para la definición del contenido de la aplicación móvil</p>	<p>Temáticas y tipos de contenido que den ser tomados en cuenta a la hora de diseñar el plan conceptual</p>	<p>Preferencia en información Secciones Tipo de contenido Periodicidad</p>	<p>Padres/ Madres/ Representantes</p>	<p>Encuesta</p>
	<p>Definición de los aspectos que contemplan el plan conceptual</p>	<p>Estrategia y elementos que se usarán en la aplicación móvil, a partir de los elementos de la narrativa digital para cumplir con los objetivos establecidos.</p>	<p>Videos Texto Audios Imágenes Gráficos Infografías</p>		

Fuente: Elaboración propia (2018)

Tabla 4. Operacionalización de variables. Objetivo Específico 2.

Objetivos Específicos	Variable	Definición	Indicadores	Fuente	Instrumento
Analizar los aspectos comunicativos de aplicaciones móviles dirigidas a padres, para la determinación de las mejores prácticas en cuanto a la oferta de información sobre la crianza de niños.	Aplicación móviles dirigidas a Padres/Madres y/o Representantes.	Es un programa que se desarrolla según las necesidades del público para ser ejecutadas en teléfonos celulares, tabletas y otros tipos de dispositivos móviles. Tienen la función de ayudar al usuario	Tipo de contenido Periodicidad Narrativas Aspectos Multimediales: Hipertexto, audio, video	Baby center Pregnancy + New Parents	Matriz de análisis
	Mejores prácticas	La forma en la que se presenta el contenido, la oferta, periodicidad, uso de las narrativas multimediales.	Diseño del contenido Videos Texto Audios Imágenes Gráficos Infografías		

Fuente: Elaboración propia (2018).

Tabla 5. Operacionalización de variables. Objetivo Específico 3.

Objetivos Específicos	Variable	Definición	Indicadores	Fuente	Instrumento
<p>Consultar con especialistas en salud, las principales inquietudes que le preguntan los padres, para la orientación del contenido a presentar en la aplicación.</p>	<p>Inquietudes que presentan los Padres/Madres y/o Representantes</p>	<p>Cuales son las preguntas frecuentes que realizan los padres, madres y/o representantes a los especialistas</p>	<p>Clasificación de inquietudes, patologías más frecuentes, patologías mas consultadas</p>	<p>Psicopedagoga Medico General Pediatra</p>	<p>Entrevista</p>
	<p>Contenido a presentar en la aplicación</p>	<p>Temáticas y tipos de contenido que den ser tomados en cuenta a la hora de diseñar el plan conceptual</p>	<p>Preferencia de narrativas multimedias, tono del mensaje , secciones</p>		

Fuente: Elaboración propia (2018)

Tabla 6. Operacionalización de variables. Objetivo Específico 4.

Objetivos Específicos	Variable	Definición	Indicadores	Fuente	Instrumento
Diseñar un plan conceptual de la aplicación móvil dirigida a padres, madres y/o representantes S.O.S- Papás, para la satisfacción de las necesidades comunicacionales de padres, respaldadas por especialistas en salud.	Diseño conceptual	Estructura y composición que deben presentar las aplicaciones móviles, dirigidas a padres, madres y/o representantes , se basa en lograr una unidad armónica y comunicativa entre el interior, exterior y contenido del texto.	Tipo de narrativas Diagramación Periodicidad Longitud	Padres Especialistas Psicopedagoga Periodista	Encuesta
	Sstisfacción de las necesidades comunicacionales de los padres/madres y/o representantes	Que tipo de información y en que formato debe estar presentando para cumplir con las expectativas del público objeto.	Tipo de información Texto Video Audio Infografía		

Fuente: Elaboración propia (2018)

TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Los instrumentos utilizados en la investigación dependen del objetivo específico que se desarrolla. Para la recolección de datos a los padres, madres y representantes se utilizó una encuesta que permitió conocer a los públicos previstos logrando obtener datos vitales para la elaboración del proyecto como sus gustos y preferencias. Para Kerlinger y Lee (2002) “la investigación por encuesta estudia poblaciones (o universos) grandes o pequeños, por medio de la selección y estudio de muestras tomadas de la población, para descubrir la incidencia, distribución e interrelaciones relativas de variables sociológicas y psicológicas” (p.541)

Para el objetivo referido a las buenas prácticas de las aplicaciones más descargadas, se utilizó un benchmarking, el cual según el blog especializado en marketing digital de Roberto Espinosa “es un proceso continuo por el cual se toma como referencia los productos, servicios o procesos de trabajo de las empresas líderes, para compararlos con los de tu propia empresa y posteriormente realizar mejoras e implementarlas.” Esta herramienta nos permitió resaltar y enumerar las características positivas y negativas de aplicaciones móviles seleccionadas por su número de descargas para determinar sus características en diseño, funcionamiento y utilización de los elementos del periodismo digital.

Por su parte, según Navarro (2009) la entrevista se define como “el modo de obtener de forma directa testimonios orales de los individuos, que constituyen los elementos de la población objeto de estudio” (p.72). El mismo autor afirma que la entrevista se clasifica en: estructurada, semiestructurada y no estructurada. Según esta clasificación, para este estudio se utilizó el modelo de entrevista estructurada, definido como “El investigador lleva a cabo una planificación previa de todas las preguntas que quiere formular. Prepara un guion con preguntas realizado de forma secuenciada y dirigida” (p, 72). Este fue el que se utilizó para recoger los datos de los especialistas en salud.

Estos instrumentos fueron los considerados como los más adecuados para la investigación, debido a que permiten la accesibilidad a la muestra, además de recoger información que puede enriquecer de manera positiva el análisis y discusión de resultados.

TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE DATOS

Una unidad de análisis “es el elemento (persona, institución u objeto) del que se obtiene la información fundamental para realizar la investigación. Pueden existir diversas unidades de análisis según sea el tipo de información que se requiera y dependiendo de los objetivos del estudio” (Rojas Soriano, 2002, p.180).

Al igual que en las técnicas de recolección de datos, las técnicas de análisis variaron según el objetivo específico en cuestión, a saber:

- Encuesta: se seleccionó el dato más repetido, es decir la respuesta más frecuente. Estadísticamente esto se define como la moda.
- Entrevista: se hizo un análisis de contenido de las respuestas dadas por los expertos.
- Benchmarking: se compararon los resultados obtenidos en la recolección y se extrajeron las mejores prácticas en las áreas de interés para el desarrollo del plan de contenidos de la aplicación.

Especificados ya los aspectos metodológicos en el próximo capítulo se define lo relativo a la ventana de mercado.

CAPÍTULO IV

VENTANA DE MERCADO

A continuación, se detallarán los diferentes elementos que representan el mercado al que está dirigida la aplicación móvil SOS Papás.

SECTOR PRODUCTIVO

El desarrollo de la aplicación móvil contribuiría con el sector terciario, su ejecución se hará bajo el concepto de ofrecer un servicio a la población de padres, madres, representantes y público venezolano interesado en la información que se ofrezca por medio de la aplicación, la misma correspondería a su vez al sector cuartenario ya que el servicio principal a ofrecer será la información especializada para niños, familias y padres.

MARCO FILOSÓFICO:

MISIÓN

Brindar información, motivación, fuerza, ánimo y apoyo a los padres, madres y representantes venezolanos, que se encuentran en la difícil pero satisfactoria tarea de criar niños niñas y adolescentes en un país plenamente cambiante, mediante una aplicación móvil de uso sencillo y amigable, con información veraz y acorde a las recomendaciones de expertos en salud.

VISIÓN

Ser la aplicación preferida y de referencia en Venezuela en el sector de Periodismo de salud, en concreto la parte dedicada a la crianza de los niños.

VALORES

- Responsabilidad
- Compromiso
- Innovación

- Pasión por lo que hacemos
- Capacidad de crecimiento

PRODUCTO O SERVICIO

Aplicación móvil dirigida a padres madres y representantes, se presentará en un formato compatible para los sistemas operativos Android y IOS.

AUDIENCIA O PÚBLICO CONSUMIDOR POTENCIAL

Los consumidores potenciales del producto son todos los padres, madres y/o representantes, miembros de familia, profesionales del área, o público en general interesados en los temas a tratar en la aplicación móvil.

PRECIO

No se ha fijado un precio específico, ya que en principio solo se hará la propuesta comunicacional de la aplicación móvil.

CANAL DE VENTA

El canal utilizado serán las tiendas de los sistemas operativos IOS y Android.

PROMOCIÓN

La promoción se prevee hacer por medio de embajadores o influencers en redes sociales. Esta podría ser una ampliación de este TEG

PRODUCTORES DEL BIEN O SERVICIO

Actualmente no existe un productor seleccionado para el desarrollo de la aplicación móvil.

ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL PREVISTAO PERSONAL PREVISTO

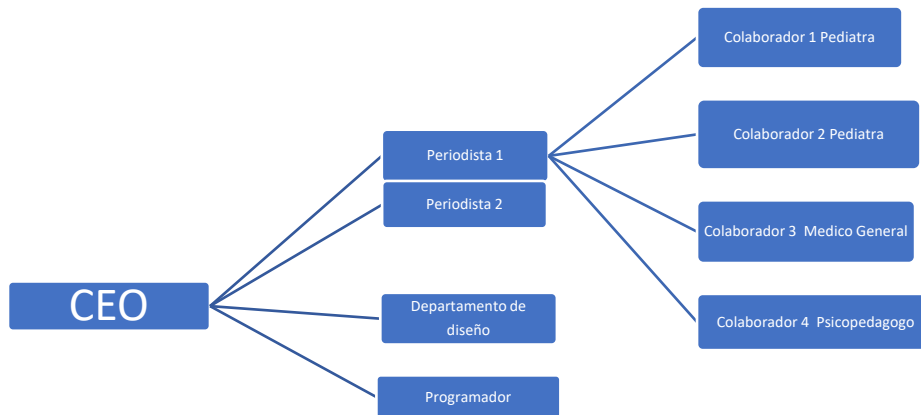


Imagen 1. Organigrama de SOS Papás

Fuente: Elaboración propia (2018)

IDENTIDAD GRÁFICA







El logotipo representa una figura que transmite seguridad es por ello que se escogió el círculo como elemento ya que este se cierra sobre sí mismo, y por ello representa la unidad, lo absoluto, la perfección.

Según la teoría de los colores, se buscaron unos que acompañarán a la misión, visión y objetivos del proyecto los colores seleccionados: blanco, azul, morado, verde, amarillo y algunas degradaciones de los principales antes mencionadas.

- Blanco significa: pureza, bondad, optimismo, frescura, limpieza, simplicidad.
- Morado: serenidad, elegante.
- Azul: constancia, autoridad, confianza, libertad, verdad, armonía, progreso.
- Verde: naturaleza, esperanza, equilibrio, crecimiento, estabilidad.
- Amarillo: energía, felicidad, alegría, innovación.

La tipografía seleccionada por su aplicación y visualización en los diferentes formatos fue la Sans Serif Hero y la tipo Script The Blacklist ambas en el mismo tamaño.

Tabla 7. Identidad Gráfica Aplicación SOS Papás

Logo	
Tipografías empleadas:	<p>Hero a 140 pt</p> <p>The BlackList a 140 pt</p>
Paleta de colores:	<p>#669966 </p> <p>#663399 </p> <p>#FFFFFF </p> <p># 669933 </p> <p># FFCC33 </p>

Fuente: Elaboración propia (2018).

CAPÍTULO V

PRESENTACIÓN/ ANÁLISIS DE DATOS Y PROPUESTA

Una vez detallada la metodología utilizada para el desarrollo de la investigación, se procede a presentar los resultados obtenidos mediante la aplicación de los tres instrumentos empleados, con la intención de obtener de forma exhaustiva la información necesaria para la realización de la propuesta de contenido para la aplicación móvil, objeto de estudio de este Trabajo.

Los tres instrumentos aplicados con dicho fin, fueron una encuesta dirigida a padres, madres y representantes que se enfocó en el primer objetivo específico y buscaba identificar el perfil de los consumidores y sus gustos; un benchmarking enfocado en el segundo objetivo específico para obtener las mejores prácticas en diseño de información presentes en otras aplicaciones móviles dedicadas al mismo público y con características de información similares; y una entrevista a especialistas que daba respuesta al tercer objetivo específico en el que se buscaba identificar las principales inquietudes de los padres a los especialistas y la necesidades o preferencias de los mismo para comunicar la información. Así entonces a continuación se presentan los resultados de estas indagaciones que servirán de base para el plan de contenidos.

ANTECEDENTES

Para desarrollar la propuesta de contenido, fue necesario realizar un levantamiento de información, proceso efectuado mediante la aplicación de un cuestionario de preguntas como primer instrumento a un grupo de padres, madres y representantes, un benchmarking de aplicaciones móviles con mayor número de descargas en la tienda iOS como segundo instrumento y una encuesta a tres expertos, en Psicopedagogía la Profa. Raquel Rebolledo, en

medicina general con especialización en nutrición y coaching Geraldine Sanguino y en el área de Pediatría José Félix de Pablos.

Necesidades de información de Padres, Madres y representantes

El cuestionario previsto se aplicó a 50 padres, madres y representantes, en la ciudad de Carcas durante el periodo de agosto- septiembre 2018. Se inicia con los datos demográficos, información necesaria para definir el público al cual estará dirigida la aplicación. En la Imagen 7 a continuación, se evidencia el rango de edad, con un grupo de padres, madres y representantes entre los 24 y los 69 años, teniendo como edad predominante 33 a 34 años.

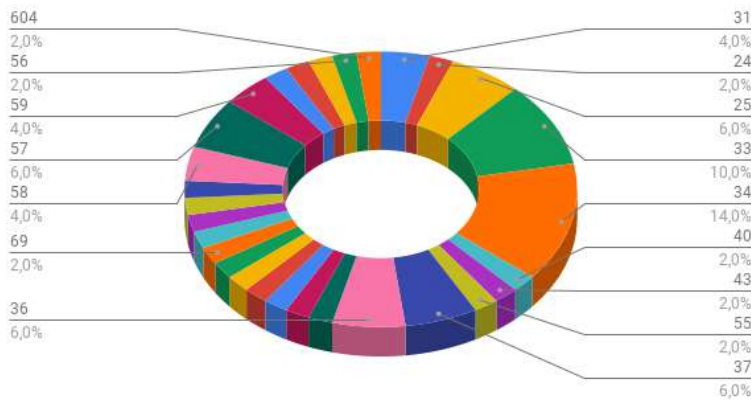


Imagen 2. Edad Padres, madres y representantes. Encuesta Necesidades comunicacionales.

Fuente: Elaboración propia (2018)

En el grupo de sondeo 34 % fue padre por primera vez entre los 26 y los 28 años, generación definida como Z o centennial, es decir que nacieron con la tecnología desde los primeros pasos. Esto resulta fundamental de conocer para esta investigación pues al tratarse de una aplicación móvil, resulta indispensable conocer si los usuarios sabrán ubicarla y hacer uso de la misma

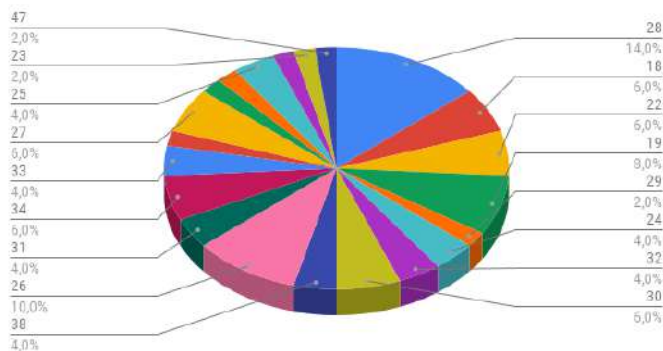


Imagen 3. ¿ A qué edad fue padre por primera vez? Encuesta de Necesidades comunicacionales.

Fuente: Elaboración propia, noviembre 2018

En cuanto a la edad de los hijos, nos encontramos con que el rango de edades se distribuye de 0 a 5 40%, de 5 a 10 24% y un 34 % de quince en adelante, teniendo presencia de lactantes, niños en pre-escolar, niño escolar y adolescentes de acuerdo a la clasificación de la Organización Mundial de la Salud.

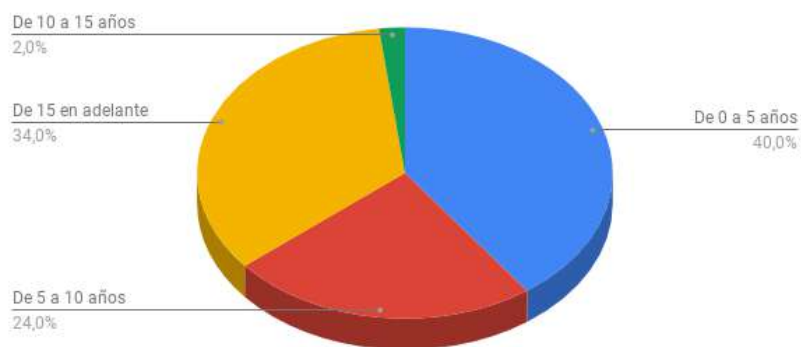


Imagen 4. Rango de edades de los hijos de los encuestados Encuesta de Necesidades comunicacionales.

Fuente: Elaboración propia, noviembre 2018

68,6 % de nuestros padres se encuentran casados, 15,6% son solteros, 7,8% divorciados y otro 7,8% en otro tipo de estado.

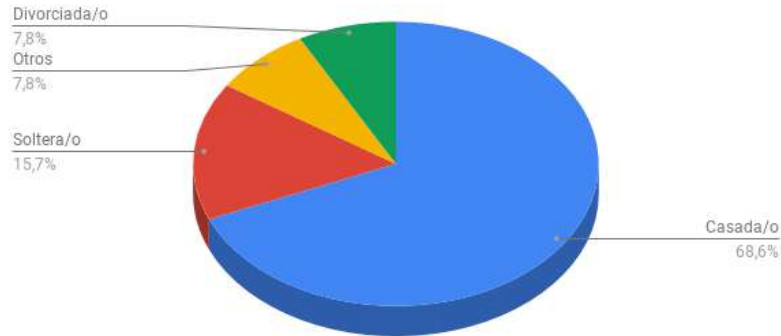


Imagen1 Estado Civil. Encuesta de Necesidades comunicacionales.

Fuente: elaboración propia, noviembre 2018

46 % son padres de un solo hijo y 44% de dos mientras que un minoría de 10% son padres de tres hijos.

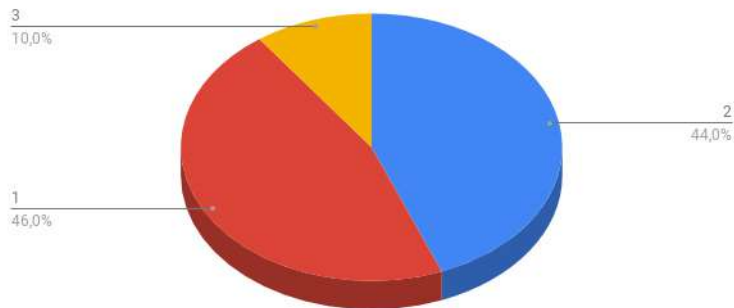


Imagen2 Cantidad de hijos. Encuesta de Necesidades comunicacionales.

Fuente: elaboración propia, noviembre 2018

96,1% posee teléfono inteligente mientras que 3,9 % de los encuestados no disponen de estos dispositivos

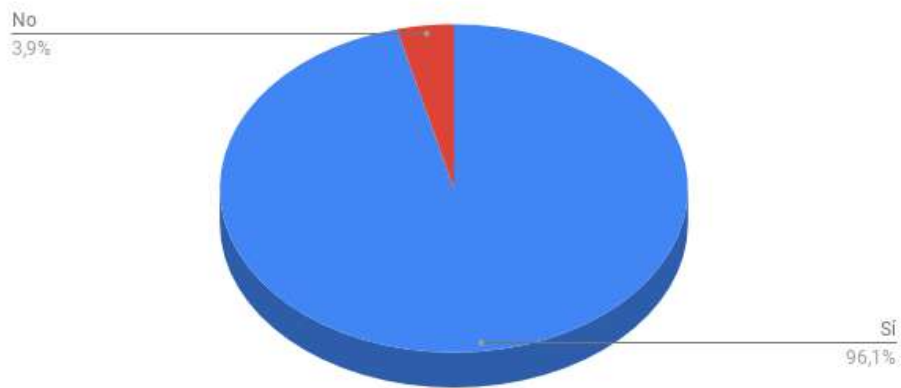


Imagen 7. Tipo de dispositivo móvil. Encuesta de Necesidades comunicacionales.
 Fuente: Elaboración propia, noviembre 2018

El sistema operativo más usado es el iOS con 52%, el Android representa 43,1% lo que solo lo posiciona 9 % por debajo del sistema operativo de Apple, siendo ambos porcentajes representativos para la elección del tipo de aplicación que se espera desarrollar.

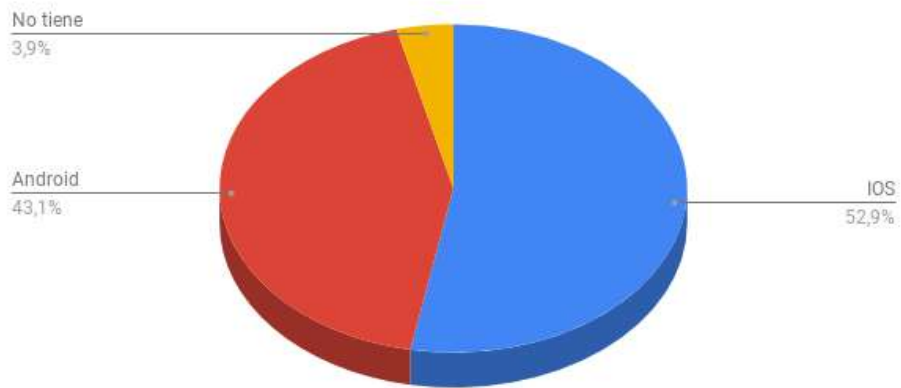


Imagen3 Sistema Operativo. Encuesta de Necesidades comunicacionales.
 Fuente: Elaboración propia, noviembre 2018

Preferencias en el consumo de información

Cuando consultamos si buscaban información en internet, 96% contestó afirmativamente, mientras que solo 3,9% negó la posibilidad de obtener información por este canal.

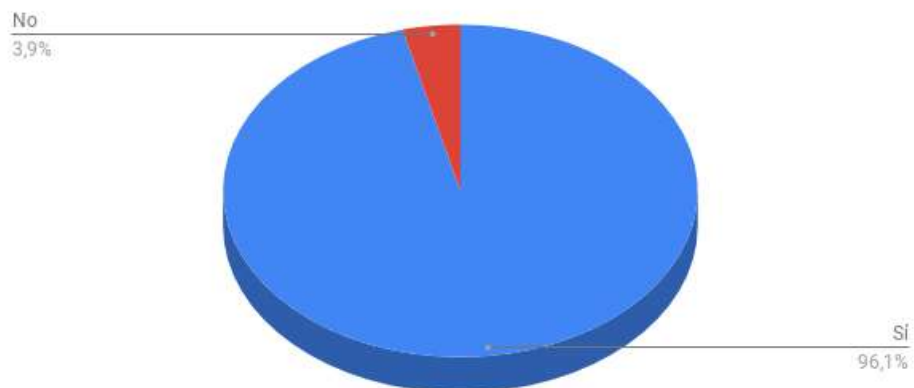


Imagen4 ¿ Busca información en Internet?. Encuesta de Necesidades comunicacionales.
Fuente: Elaboración propia, noviembre 2018

Entre las preferencias a la hora de consumir información en Internet se encuentran: Alimentación, Niños, Actualidad, Noticias, Mercadeo, Nutrición, Familia, Educación, Cultura, Música, siendo el tópico de noticias el más repetido por los encuestados.

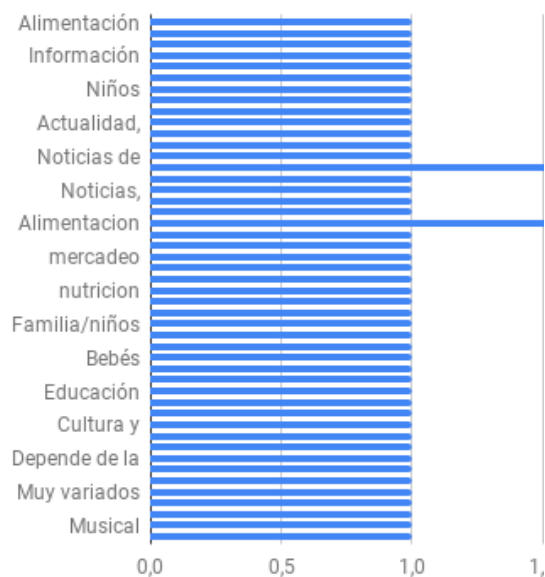


Imagen 10.5 Preferencia en consumo de información en Internet. Encuesta de Necesidades comunicacionales.

Fuente: Elaboración propia, noviembre 2018

66,7% admite buscar información especialidad para padres en la web mientras que solo 33,3% niega la posibilidad de buscar información en la web.

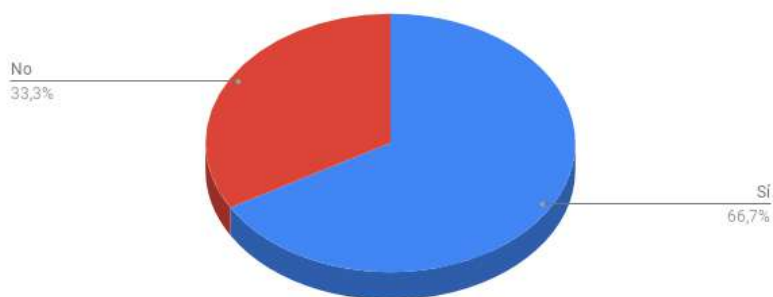


Imagen 11. ¿Busca Información especializada para padres en la we? Encuesta de Necesidades comunicacionales.

Fuente: Elaboración propia, noviembre 2018

De acuerdo a los principios del periodismo digital, se quiso indagar en las preferencias a la hora de consumir información por lo que se preguntó si entre sus gustos se encontraban consumir información que contuviera texto, videos, audio, enlaces a otras páginas y se le dio la opción de todas las anteriores 66,7% se inclinó por esta última que recopila todo los principios básicos y bondades del periodismo digital.

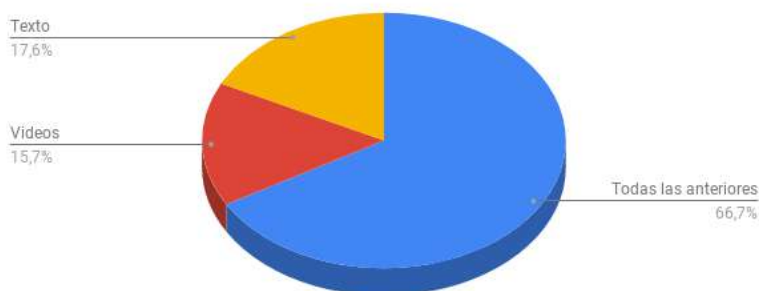


Imagen 12. Narrativas Multimedia. Encuesta de Necesidades comunicacionales.
Fuente: Elaboración propia, noviembre 2018

En cuanto a quién es la primera opción a la hora de consultar información se le dio la oportunidad de escoger entre Otros Padres, Especialistas o Ambos; 58,8% prefiere consultar información con ambos, 33,3% solo con especialistas y 7,8% con otros padres

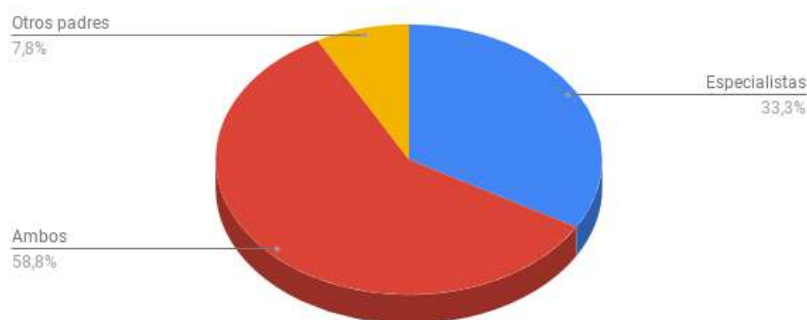


Imagen 13. ¿Quién es la primera opción a la hora de consultar información? Encuesta de Necesidades comunicacionales.
Fuente: Elaboración propia, noviembre 2018

Si siguiendo con el dispositivo de preferencia 76,5% se inclinó hacia el dispositivo móvil o celular como primera opción a la hora de consumir información, mientras que 11,8% prefiere la Tablet, 9,8% la Laptop y solo 2% la PC

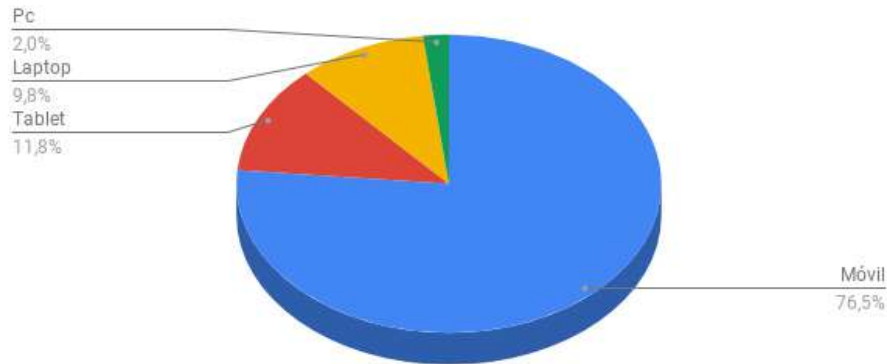


Imagen 14. Dispositivo de preferencia. Encuesta de Necesidades comunicacionales.
Fuente: Elaboración propia, noviembre 2018

29,4% tiene por costumbre buscar información en internet referente al cuidado y crianza de sus hijos o de su familia, 23,5% prefiere consultar con un especialista, 21.6 % hace referencia a llamar a su madre, mientras que 13,7% usa las redes como fuente de información, un 7,8 se decanta por la tradicional búsqueda en libros y solo 2% prefiere consultarlo con una amiga/o.

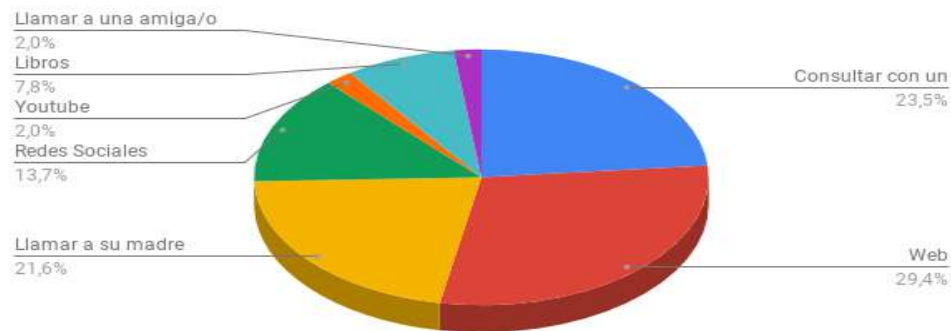


Imagen 6 ¿ A la hora de consultar información especializada acerca de niños, cual es su primera opción? Encuesta de Necesidades comunicacionales.
Fuente: Elaboración propia, noviembre 2018

Un 65,3% estaría dispuesto a recibir información referente a niños, niñas y adolescentes.

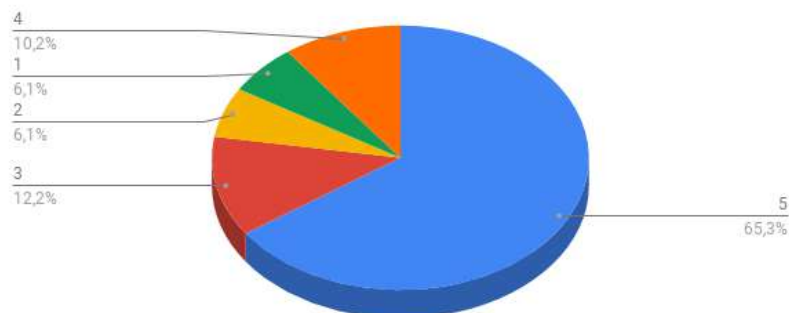


Imagen16. ¿Estaría dispuesto a recibir información referente a niños, niñas y adolescentes?. Encuesta de Necesidades comunicacionales.
Fuente: Elaboración propia, noviembre 2018

El 100% de los encuestados valoro como positiva la oportunidad de recibir información acerca de niños, niñas, adolescentes y bienestar familiar.

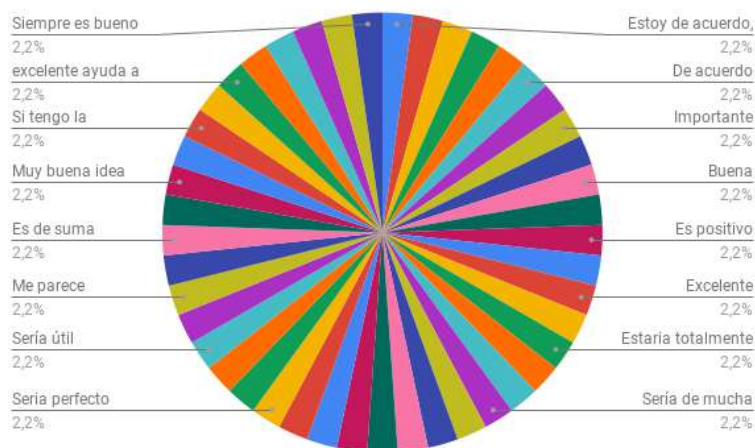


Imagen 17. 7 ¿ Esta de acuerdo a recibir información acerca de niños, niñas, adolescentes y bienestar familiar. Encuesta de Necesidades comunicacionales.
Fuente: Elaboración propia, noviembre 2018

Cuando se indagó en referencia a si estarían dispuesto a recibir información por medio de una aplicación móvil un 66 % estuvo muy de acuerdo mientras que solo un 2 % estuvo en completo desacuerdo.

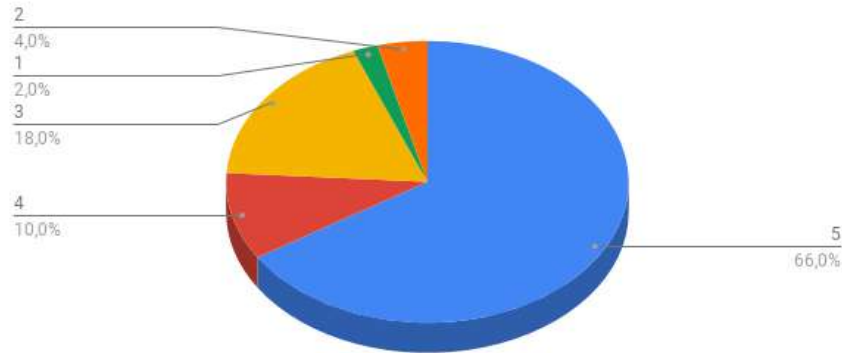


Imagen 8 ¿ Estaría dispuesto a recibir información por medio de una aplicación móvil?. Encuesta de Necesidades comunicacionales.

Fuente: Elaboración propia, noviembre 2018

Entre las preferencias en el contenido para ser presentado en la aplicación 82,4% se interesa en la salud, 39,2% en tips de crianza, 60,8% en Bienestar, 68,6% en Educación, 39,2% en vivencias como temas principales.

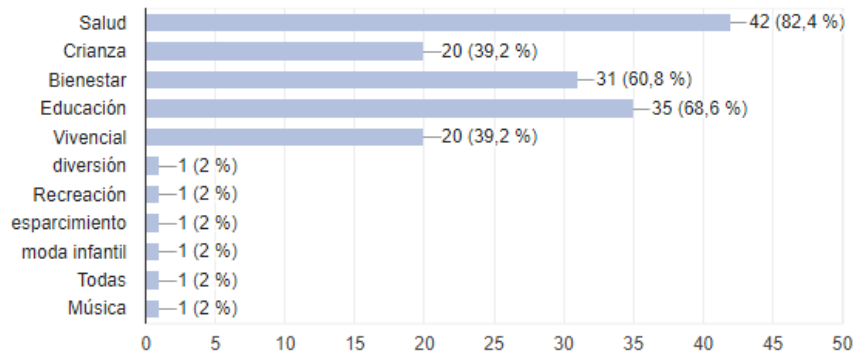


Imagen 19. Preferencias de Contenido. Encuesta de Necesidades comunicacionales.

Fuente: Elaboración propia, noviembre 2018

En cuando a la periodicidad 52,9% le gustaría que la información se actualice semanalmente, 19,6% quincenal, 15,7 % prefiere que sea diaria, y 7,8% mensual.

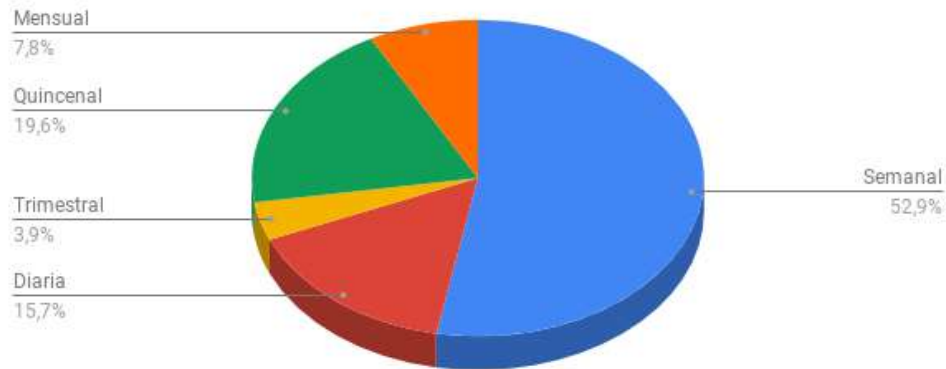


Imagen9 Periodicidad actualizaciones. Encuesta de Necesidades comunicacionales.
Fuente: Elaboración propia, noviembre 2018

Cumpliendo con los principios del periodismo digital se pregunto acerca de la interacción en cuanto a las rutinas como padres/madres 51% estuvo de acuerdo en compartirlas mientras que 31% lo consideraría y 17% se mostro es desacuerdo.

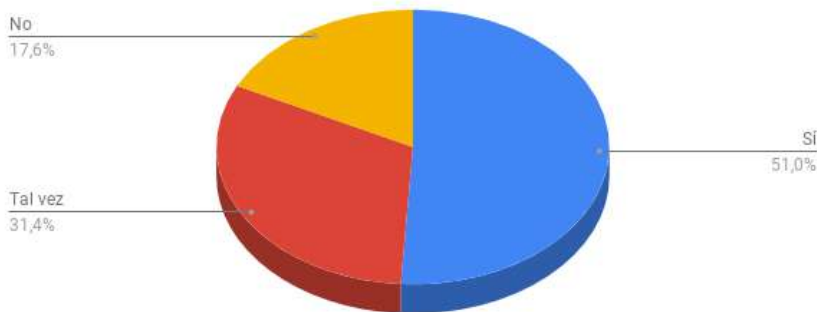


Imagen21. ¿ Estaría dispuesto a compartir información de sus rutinas como padre/madre?. Encuesta de Necesidades comunicacionales.
Fuente: Elaboración propia, noviembre 2018

En referencia a compartir información de las dificultades de salud, desarrollo físico/socioemocional o de aprendizaje 43% se mostró de acuerdo, mientras que el otro 41% lo consideraría y solo 15% no estaría dispuesto

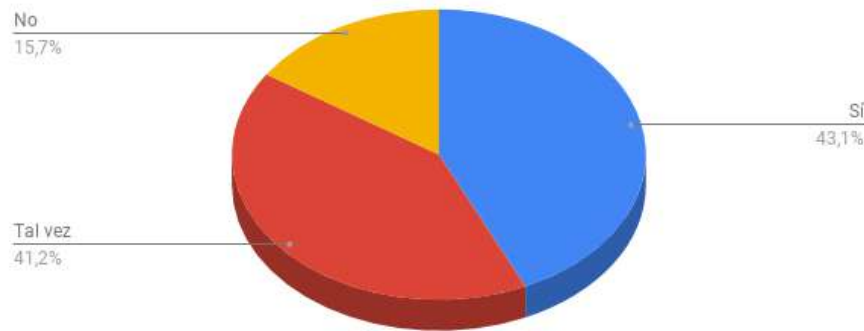


Imagen22. ¿Estaría dispuesto a compartir e intercambiar información de las dificultades de salud y desarrollo de su hijo o familia ?

Fuente: Elaboración propia (noviembre, 2018)

Una vez descritos los resultados de la encuesta, a continuación se detallan los hallazgos más significativos en función del objetivo de investigación:

Hallazgos encuesta

- Como primer resultado resaltante para el desarrollo de plan conceptual de la aplicación móvil y respondiendo al primer objetivo de esta investigación se pudo observar que el grupo de padres al que se tomó como referencia su gran mayoría pertenecen a un grupo etario en el cual la tecnología ha sido parte de su desarrollo, un 96% de los encuestados son usuarios de teléfonos inteligentes lo que valida el canal definido por el que se presentará la aplicación móvil.
- En referencia al sistema operativo información que debe ser suministrada al programador en el momento que se vaya a desarrollar la aplicación y que toma relevancia en la investigación porque podría cambiar las características del

contenido a presentar se determinó que es necesario que la misma se encuentre disponible tanto para sistema operativos iOS como para Android.

- En cuanto a las preferencias en el consumo de información un 96% reconoció buscar información en internet, entre los temas más consultados y que contribuyen con la elección de las secciones que presentará la aplicación móvil se encuentran: Alimentación, niños, actualidad, nutrición, familia y educación.
- En cuanto a las narrativas digitales el 66,7% se indicó su preferencia a que el contenido consumido en internet presentará todas las narrativas multimedia: texto, videos, audios, hipervínculos entre otras
- Para un 58.8% de los encuestados la información que se les suministre debe partir de especialistas, el mismo porcentaje valora como positivo compartir vivencias de otros padres, por lo que lo que ratifica la necesidad de la interactividad como una acción presente dentro de la aplicación
- En cuanto a la periodicidad un 52% cree conveniente que el contenido se actualice una vez por semana

Benchmarking mejores prácticas en aplicaciones móviles dirigidas a padres madres y representantes

A continuación los resultados del segundo análisis realizado, denominado Benchmarking que responde al segundo objetivo específico el mismo se aplicó con la intención de obtener las mejores prácticas realizadas por aplicaciones que ocupaban los primeros lugares en el top de descargas en la tienda iOS y que mantenían semejanza a lo que se esperaba desarrollar como propuesta al momento de realizar la investigación:

Baby Center: valorada por 251 personas como una aplicación 5 estrellas

Prenancy +: valorada por 31 personas como una aplicación 5 estrellas

New Parents: aunque no contaba con valoración por los usuarios, aparecía como la tercera en el top de descargas.

En la tabla X a continuación se despliegan los datos recopilados:

Tabla4 Datos para Benchmarking de aplicaciones móviles dirigidas a padres, madres y/o representantes

Fuente: Elaboración propia (2018)

	Presentación de la información						Contenido y su presentación		Elementos particulares resaltantes
	Texto	Contenido multimedia	Interactividad	Hipertextualidad	Periodicidad	Tono del lenguaje	Tipo de contenido	Narrativas	Diseño
Baby Center	Si, artículos de 1500 a 3000 caracteres,	Videos, audio, infografías, fotos, galería, podcast	Si	Si, direcciona a la página web de baby center	Diaria	Cercano, con información técnica pero digerible por el público en general	Información desde la planificación del embarazo, gestación, etapas del desarrollo del niño, familiar, salud	Imágenes, videos, textos	Aplicación similar a la página web, personalizada y con seguimiento particular de cada usuario en su búsqueda de quedar embarazada o ya en la gestación, interacción con la comunidad
Pregnancy +		Videos, infografías, fotos, audios	No	Si, internos a otras publicaciones previas	Diaria	Gráfico	Información por día, desde el primer día de gestación	Videos, gráficos, imágenes, textos	Ilustraciones publicidad en la parte de abajo, aplicación muy limpia en el diseño, permite personalización y seguimiento del embarazo, agenda, peso
New Parents	Solo títulos	Ilustraciones	No	No	No se actualiza el contenido	Visual	Información básica de las actividades principales de un padre en la primera etapa de un bebé	Ilustraciones	Ilustraciones básicas, publicidad en la parte de inferior de la pantalla, cero interacción con el usuario de la aplicación

Hallazgos Benchmarking

Dentro de las mejores prácticas que se observaron en el análisis de benchmarking de aplicaciones móviles dirigidas a padres, madres o representantes se encontraron

- El uso de un diseño simple, con colores claros.
- Entre las secciones: salud, seguimiento del embarazo, agenda, control de síntomas, información relevante en las etapas de desarrollo, alimentación, nutrición.
- Contenido multimedia: las aplicaciones mejor valoradas se encontraban las que hacen uso de todos los elementos que comprende la multimedialidad.
- La periodicidad: debe variar entre diaria y semanal
- Interactividad: es necesario un espacio en donde el usuario pueda interactuar.
- Tono: debe ser cercano, con un lenguaje adaptado a todo tipo de público.
- Narrativas: deben usarse todas las narrativas transmedia .

Entrevista a especialistas del área de la salud

Para responder al tercer objetivo específico, se realizó una encuesta a especialistas del área de la salud, representados en la figura de una psicopedagoga, un médico internista con especialidad en nutrología y coaching y un pediatra. La descripción de sus respuestas las tenemos en la tabla 3 que sigue:

Tabla 2. Análisis descriptivo. Entrevistas a expertos

	Entrevistado
<p>Pregunta 1: ¿Cuáles son las principales inquietudes que le consultan los padres? Clasificado: Neonato a recién nacido de 0 a 28 días. Lactante de 1 un mes a dos años, niño Pre-escolar 2 a 5 años. Niño escolar de 6 a 11 Adolescencia 11/12 a 18 años</p>	<p>RR: Las principales inquietudes que consultan son de 0 a 28: desarrollo evolutivo del niños en las diferentes áreas; niños en edad preescolar Temas a consultar; desarrollo del lenguaje, adquisición de hábitos higiene-alimentación , control de esfínter, desarrollo socio emocional, destreza motora fina y gruesa; niños en etapa escolar: dificultades propias del aprendizaje, déficit de atención, autismo, problemas de conducta, cambios biológicos y psicológicos; Adolescencia: cambios biológicos, cambios psicológicos, influencia del medio ambiente, autoestima, sexualidad, comunicación, proyecto de vida.</p> <p>GS: De 0 a 28 días: lactancia (nutrición)-Lactante de 1 mes a 2a: lactancia, ablactación (6meses), nutrición infantil (nutrición).-2 a 5a. Nutrición. Platos, preparaciones, -6 a 11a. Nutrición y rendimiento Escolar.-Adolescente. Nutrición y conductual. Manejo de la conducta propia del adolescente.</p> <p>JP: De 0 a 28 días: lactancia (nutrición)-Lactante de 1 mes a 2a: lactancia, ablactación (6meses), nutrición , vacunas , Varicela , Herpes, sarampión, rubéola amigdalitis, virus estomacales, giardiasis, resfriado común, otitis media y aguda, infección urinaria-6 a 11a. Repiten las mismas patologías más el desarrollo.-Adolescente desarrollo, mononucleosis , malnutrición obesidad, drogas, alcohol</p>
<p>Pregunta 2 Cuáles son los principales errores de información que usted ha detectado en los padres?</p>	<p>RR: los padres se llevan mucho por lo que dicen los allegados, no poseen información asertiva para enfrentar las dificultades como padre, con la herramientas adecuadas, o se llevan por su propia experiencia sea positiva o negativa.</p> <p>GS: Nutrición manejo, conductual.</p> <p>JP: dejarse llevar por la recetas caseras, lo que consiguen en internet.</p>
<p>Pregunta 3 ¿Si usted tuviera la posibilidad de ofrecer información por medio de una aplicación móvil dirigida a padres, madres y representantes, que le gustaría que tuviera?</p>	<p>RR: influencia de la familia en el desarrollo de la personalidad de los individuos, aspectos para ser abordados en el desarrollo evolutivo de los niños en todas sus etapas, educación sexual, noviazgo, información de como manejar las situaciones de un individuo dependiendo de la etapa en la que se encuentre, comunicación asertiva en el hogar.</p> <p>GS: Nutrición, Sexualidad, Drogas licitas e ilícitas.</p> <p>JP: información general de medicina preventiva, primeros auxilios, diagnostico temprano</p>
<p>Pregunta 4 ¿Cual recomienda usted que sea el tono en el que se le hable a los padres para darles información con respecto a salud?</p>	<p>RR: Comunicación asertiva, que maneje los tres canales de comunicación visual, auditivo y kinestésico, para eliminar las barreras de la comunicación.</p> <p>GS: Firme y asertivo.</p> <p>JP: emocional, cercano, directo con terminología y léxico entendible por los padres</p>
<p>Pregunta 5 ¿Para apoyar la emisión de información usted cree conveniente que la misma contenga Audio, texto, video, fotografías, infografías, podcast?</p>	<p>RR: Todas las anteriores.</p> <p>GS: Todas las anteriores.</p> <p>JP: Todas las anteriores</p>

Fuente: Elaboración propia (2018)

En cuanto a los hallazgos encontrados en la entrevista que responde al tercer objetivo se pudo determinar que los temas más consultados en internet, son los más consultados a los especialistas como: salud, nutrición, desarrollo motor, desarrollo físico, familia, conducta,.

En cuanto a los errores de información detectados por los especialistas los mismos coincidieron con la presencia de información sin verificar y que son tomadas en cuenta por lo padres, generando graves consecuencias y un diagnóstico tardío, por no acudir al especialista como primera opción, respondiendo a esta inquietud y tomando en cuenta la condición económica en la que se enfrentan la mayoría de los venezolanos, sería beneficioso para la sociedad contar con un espacio que genere una conexión directa al especialista.

Referente al uso de las herramientas multimedia todos concordaron con su uso, así como con un tono de lenguaje cercano, directo y orientado a cualquier tipo de público.

Al concluir con el análisis de los instrumentos sumados a la investigación previa se dio paso al diseño del plan conceptual de la aplicación móvil S.O.S- Papás dirigida a padres, madres y representantes, el mismo será detallado en el siguiente capítulo.

ASPECTO CONCEPTUAL

Los aspectos conceptuales del presente trabajo se fundamentan en los principios del periodismo digital la Multimedialidad, la Hipertextualidad, la Interactividad y en las prácticas reseñadas por Javier Cueto y José Vittone en su libro Diseñando apps para móviles.

Multimedialidad: el 66,7% de la población encuestada señaló la preferencia de consumir información que contenga todos los formatos audios, texto, video, fotografías, infografías entre otros. En cuanto al análisis realizado a otras aplicaciones se observó que las que contaban con mayor aceptación del público utilizaban todos los elementos antes mencionados. De acuerdo a los especialistas la información debe ser impartida siempre en dos formatos básicos como son el texto y la Imagen, o texto y video, para complementar visualmente lo que se está comunicando.

Asimismo, de acuerdo a la información obtenida por parte de la Psicopedagoga para que el mensaje sea captado por el lector debe presentar características de estilos de aprendizaje y de canales de recepción como son “Visual: Memoriza cosas mediante la utilización de Imágenes...Prefiere leer a escuchar. Aprende y recuerda mirando...Auditiva: Al momento de aprender, lo hace dialogando u oyendo, interna o externamente. Reflexiona, prueba alternativas verbales y usa la retórica...Kinestésica: Si está estudiando o en un proceso de aprendizaje, lo hace manipulando, experimentando, haciendo y sintiendo. Necesita un abordaje funcional y/o vivencial...” (Escobar, 2010 p 5)

Hipertextualidad: se propone el uso hipertextos internos, los mismos estarán enfocados en guiar a los usuarios a otras publicaciones, que les permitan completar o ampliar el contenido en caso de ser necesario, estos se encontrarán a lo largo del texto ubicados estratégicamente.

En cuanto a la interactividad: es de suma importancia que el contenido permita la interacción con el usuario, no solo logrando las llamadas de atención conocidas como “*call to actions*” para generar una acción en el usuario, que bien podría tratarse de compartir el contenido, o tener una sección de comentarios, sino que al consultar con los encuestados un 51% se encontró de acuerdo con compartir información de sus vivencias, experiencias, problemas y fortalezas.

ASPECTOS TECNOLÓGICOS

Tipo de aplicación

Aunque el alcance de esta investigación solo llega al diseño conceptual, es importante compartir los aspectos tecnológicos recabados en la información y que deben ser entregados al desarrollador que lleve a cabo el proyecto en un futuro. De acuerdo a la asesoría recibida, y a la información recolectada se encontró que el 52% de los encuestados usa el sistema operativo iOS y un 45% Android, se determinó que la aplicación debe ser del tipo híbrida,

que permita que se desarrolle en lenguaje HTML, Javascript o CSS y que admita su usabilidad en cualquiera de las dos plataformas, conservando las características del hardware de cada dispositivo y logrando llegar a la mayor cantidad de público. Escogiendo este tipo de aplicación lograremos reducir los costos de producción y acortar los tiempos de diseño ya que la misma podrá ser adaptada para ambas plataformas.

Funcionalidad

- Usabilidad: se espera que la aplicación sea intuitiva, y el manejo sea completamente sencillo, que se adapte a los dos sistemas operativos, y que pueda funcionar offline, el diseño debe ser responsitive para que se adapte a cualquier tipo de pantalla.
- Geolocalización: como se espera incluir una sección de entretenimiento la aplicación debe contener esta acción, para localizar al usuario y arrojar las actividades cercanas a su área.
- Analítica: para estudiar el comportamiento de los usuarios dentro de la aplicación y los patrones de consumo, la aplicación debe contener un espacio solo para consumo del creador que ofrezca estos datos, y que permitan adaptar la app a las necesidades o gustos del público.
- Sincronización on y offline: para que la información este siempre presente, debe tener la capacidad técnica de trabajar con conexión a internet o sin ella.
- Formulario de contacto: que permita tener una comunicación directa, personalizada y privada con los colaboradores.

Acciones de interactividad

Calificar: una vez instalada la aplicación permitirá emitir una calificación a modo de valoración.

Comentar: al finalizar la lectura permitirá comentar acerca de sus experiencias con el texto.

Volver: pulsando el botón de la cruz podrá volver a la sección anterior.

PROPUESTA PLAN CONCEPTUAL S.O.S PÁPAS

La estructura de la aplicación responde a múltiples fuentes: los aspectos teóricos estudiados durante la especialización, así como los resultados obtenidos en las investigaciones realizadas en los antecedentes. Esta estructura se presenta en la siguiente Imagen 28:



Imagen 23. Estructura del plan de contenido de S.O.S Papás.
Fuente: Elaboración propia (2018)

Detallando cada aspecto se tiene:

Objetivos de la aplicación móvil S.O.S-Papás

- Ofrecer información especializada y actualizada para padres, madres y representantes.
- Crear un red de apoyo de padres
- Generar estrategias de comunicación enfocadas en el periodismo de salud con las estrategias del periodismo digital para lograr mayor efectividad. Y aumentar el número de descargas, brindando al usuario una experiencia positiva con un diseño que permita la navegación nativa y conseguir lo buscado empleando menos cantidad de tiempo.

Público

De acuerdo con los datos obtenidos en la encuesta aplicada, los consumidores potenciales del producto son todos los padres, madres y/o representantes, miembros de familia, profesionales del área comprendidos entre 24 y 69 años, residentes de la ciudad de Caracas, que cuenten con smartphone y con interés en los temas que se tocarán en la aplicación.

Secciones

Según las respuestas obtenidas en la encuesta, en las entrevistas a expertos, así como lo localizado en las mejores prácticas, las secciones iniciales serán las siguientes:

- Salud: se tocarán temas de enfermedades o patologías, desarrollo socio-emocional, alimentación, enfermería, esta sección estará compuesta por tres colaboradores y se dividirá según la clasificación sugerida durante la investigación y por parte de los especialistas en:
 - Neonato o recién nacidos: de 0 a 28 días
 - Lactante: de 1 un mes a dos años
 - Pre-escolar: 2 a 5 años
 - Niño escolar: de 6 a 11

- Adolescencia: 11/12 a 18 años
- Crianza: se abordarán temas como el lenguaje, disciplina vs castigo, desarrollo socioemocional, adolescencia, cambios biológicos, cambios psicológicos, conducta sexual, dificultades de aprendizaje, déficit de atención, autismo,
- Familia: divorcios, homosexualidad, embarazo precoz, binomio autoridad/afecto, desarrollo de personalidad, la socialización, institución de la familia, importancia social, el amor, identidad sexual, drogas.
- Diversión: agenda cultural, padres emprendedores, enlaces de interés, anécdotas.

Viaje del usuario

En la siguiente Imagen X, se visualizará cómo será el proceso a seguir por el usuario en el momento que ingrese a la tienda de su dispositivo móvil en búsqueda de la aplicación:



Imagen24 . Viaje del usuario. Aplicación SOS Papás

Fuente: Elaboración propia (2018)

Los padres al sentir la necesidad de buscar información referente a la crianza de sus hijos, o referidos por otros padres se dirigirán a la tienda de su celular, buscarán la aplicación la descargarán y comentarán y compartirán con otros usuarios.

Árbol de Navegación

A continuación, la estructura interna con la que contará la aplicación móvil.

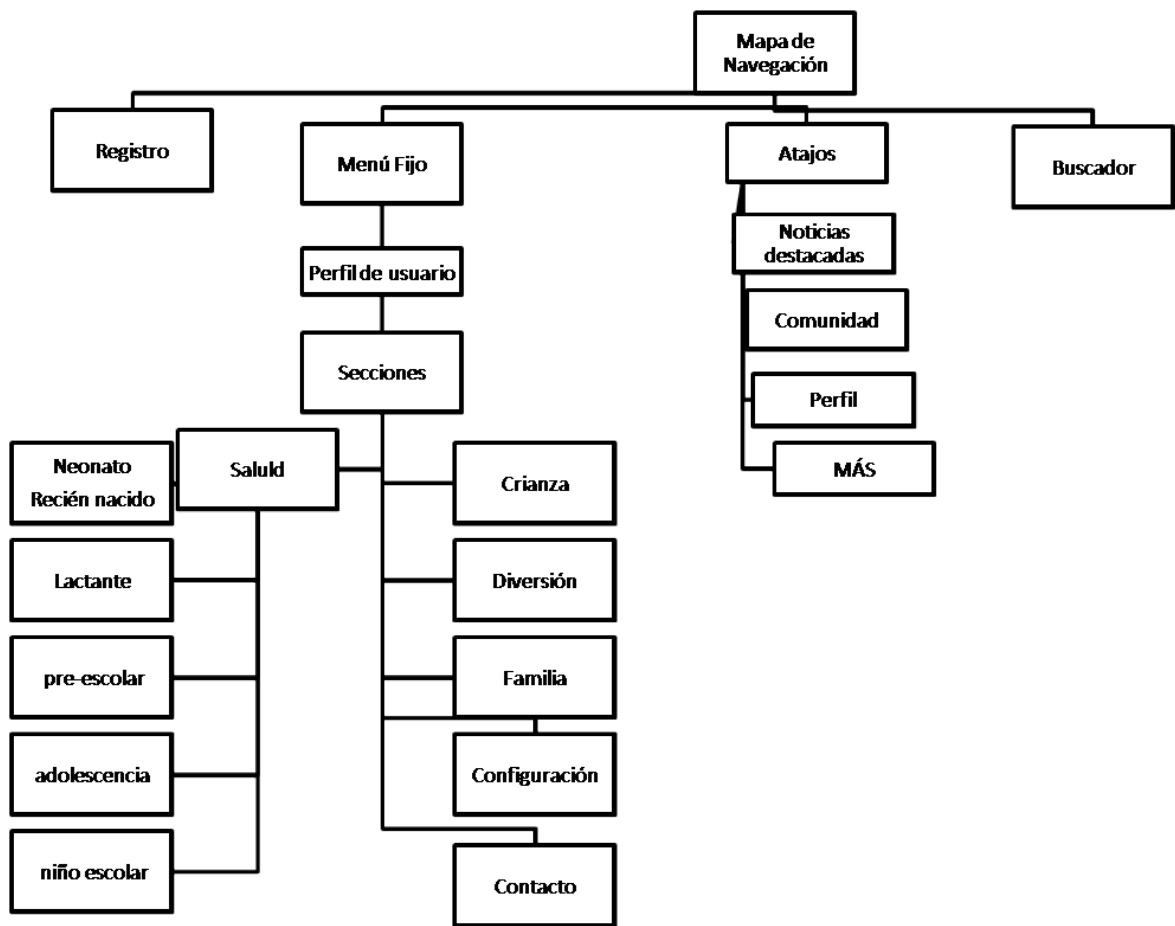


Imagen 25. Árbol de navegación aplicación SOS PAPAS.

Fuente: Elaboración propia (2018)

Maqueta del home

A continuación se presenta la denominada maqueta del home, la forma en la que estará distribuida la información en la primera pantalla con la que se encontrarán los usuarios.



Imagen26. Maqueta del home de la aplicación móvil S.O.S-Papás
Fuente: Elaboración propia (2018)

Maqueta interna de las secciones

En la siguiente imagen se encuentra representada la estructura interna, de las secciones de la aplicación móvil compuestas por dos cuadros de textos principales acompañados de una narrativa multimedia, así como el menú fijo y un carrusel de noticias de publicaciones anteriores.



Imagen27 Maqueta secciones de la aplicación móvil S.O.S-Papás
Fuente: Elaboración propia (2018)

Maqueta interna del contenido

En la siguiente imagen se encuentra representada la estructura interna, de la noticia de la aplicación móvil compuesta por un cuadro de texto principal acompañado de una narrativa multimedia, el icono en forma de cruz para volver al menú inicial, acompañado de los botones de comentarios y contacta con el especialista la oportunidad de mandar un mensaje directo.

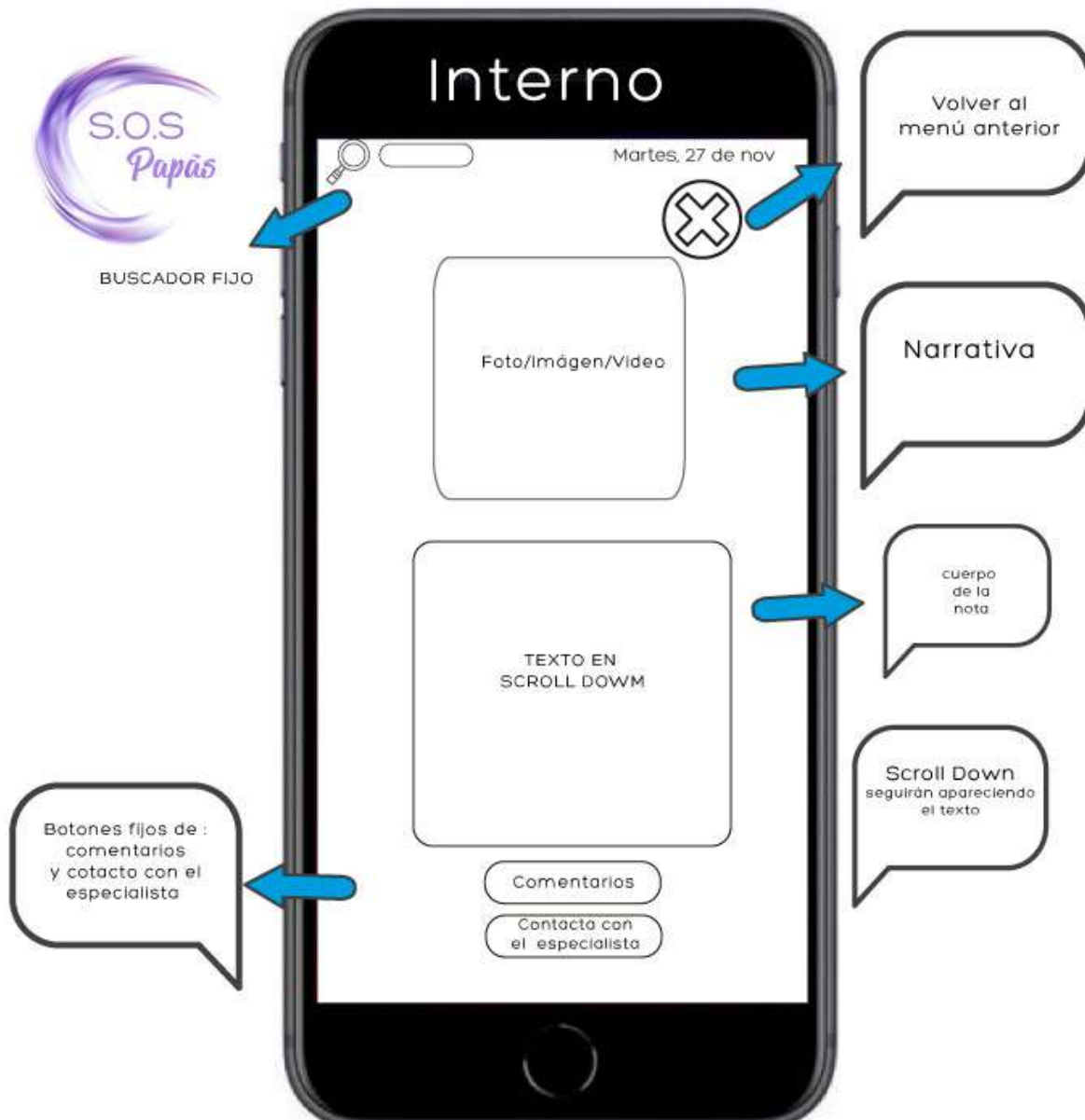


Imagen28. Maqueta interna secciones de la aplicación móvil S.O.S-Papás
Fuente: Elaboración propia (2018)

De acuerdo a los principios del periodismo digital. Además tomando en cuenta la información recolectada del libro Diseñando Apps de Javier Cueto y José Vittone (2013) el primer paso a la hora de desarrollar el plan conceptual de una app es definir el problema y la posible solución.

Después de la investigación realizada y de los análisis de datos recolectados se ratifica que gran cantidad de padres se disponían a buscar información en internet o en redes sociales, en ocasiones en sitios sin respaldo profesional, se identificaron varios perfiles en redes que se dedican asesorar familias y padres en el desarrollo/crianza de los niños basados en la experiencia, si bien esta es muy importante, cuando se tocan temas delicados como salud, lactancia, nutrición, desarrollo motor, desarrollo motriz, entre otros es vital contar con el respaldo de profesionales en el área de salud que ayuden a completar la información desde el área científica y un equipo de periodistas que codifique el mensaje para que este pueda ser recibido evitando causar confusión y un manejo erróneo de las situaciones que pueden presentarse en el día a día de una familia. Luego de identificar el problema nos concentramos en las estadísticas del uso del móvil si bien los perfiles en redes sociales o las páginas web te permiten cierta inmediatez, contar con una herramienta de acceso directo en nuestro móvil puede acortar los tiempos de búsqueda, considerando que los padres poseen una cantidad limitada dadas las responsabilidades, se estableció la creación de una aplicación móvil, definiéndose como proyecto la elaboración de un plan conceptual para una app denominada S.O.S-Papás dirigidas a padres, madres y representantes.

Entre la definición de usuarios se estableció que nuestro público objeto serían padres, madres y representantes de Venezuela entre 24 y 69 años, que cuenten con un Smartphone e interés de conseguir información relacionada.

Diseño del contenido

Registro: un apartado en donde los usuarios, introduzcan los datos como nombre, apellido, correo, edad, cantidad de hijos, y edades respectivamente. Esto permitirá una comunicación personalizada, e información específica dependiendo de sus características.

Perfil: espacio donde se mostrará la información del usuario, previamente registrada al inicio, podrá modificar, y consultar.

Configuración: detalles técnicos, de visualización y sonido.

Contacto: espacio donde se mostrará la información básica de los colaboradores y donde se permitirá hacer esa conexión directa y privada si se requiere alguna consulta, en una segunda etapa del proyecto se espera cobrar por consultas online.

Comunidad: se crearán diferentes grupos de acuerdo a la información solicitada por lo padres, esto permitirá crear redes de apoyos para los padres que buscan información, apoyo o intercambio de información de in tema determinado.

Noticias destacadas: en este espacio se mostrarán las noticias más visitas en la aplicación.

Periodicidad: de acuerdo al 52.9% de los encuestados, la información debe ser actualizada semanalmente con información de calidad alimentando las secciones, igualmente el usuario podrá leer el contenido antes publicado, vale acotar que como la aplicación tendrá seguimiento personalizado el usuario encontrará información actualizada como las etapas de desarrollo por la que se encuentra su hijo, la agenda entre otras.

Redacción de artículos

Los artículos deben estar desarrollados bajo la primicia del periodismo, el primer párrafo debe contener Lead o Entradilla, colocando la información más importante y respondiendo a las seis conocidas preguntas que componen las noticias ¿Qué ha pasado? ¿A quién? ¿Cuándo?

¿Dónde? ¿Por qué? ¿Cómo? Su longitud no debe exceder a las 300 palabras, tomando en cuenta que se estará escribiendo en función de una pantalla de celular.

Los textos deben contener al menos tres hipervínculos a lo largo del contenido que direccionen o complementen la información. Así mismo deben culminar con etiquetas que identifiquen al tema y ayuden a la organización dentro de la aplicación y contener al menos una palabra clave.

Los textos deben partir de la información dispuesta por parte de los especialistas, el periodista debe trabajar en conjunto con el especialista del área de la salud, para preservar la veracidad de la información que se ofrecerá en la aplicación, el tono del mensaje debe ser directo, personal y asertivo, haciendo uso de las narrativas multimedia.

Todos los textos deben ir acompañados de al menos una narrativa multimedia comprendidas en: texto, audio, video, infografía, fotografía, foto galería, Podcast entre otras que puedan resultar de apoyo para la comprensión del contenido.

El periodista designado debe revisar continuamente el buzón de comentarios, y las interacciones de los usuarios para detectar nuevos temas que puedan ser desarrollados juntos a los especialistas.

Contar con una herramienta que permita tener al alcance de tu mano información verificada y conexión con especialistas será de suma utilidad para los padres y sus ajetreadas agendas, el papel del periodista cobra un rol vital ya que será el encargado de codificar el mensaje que envía el emisor al receptor, esto puede interpretarse en el plan conceptual presentado, información veraz presentada de la forma adecuada para ser captada por todo tipo de público.

Quedo en evidencia el rol que desempeña el periodismo digital en nuestra sociedad, para los usuarios cada vez es más importante contar con información a la distancia de un clic es por eso que la práctica debe ser trasladada a todos los sectores de la sociedad, dotar de información permitirá desarrollar sociedades más capaces, preparadas y con mayor criterio, generando países más desarrollados disminuyendo los índices de desinformación.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

De acuerdo al primer objetivo específico donde se buscaba conocer al público objeto sus necesidades de información, preferencias y uso de la tecnología móvil se pudo concluir que existe gran interés por parte de los padres venezolanos por recibir información especializada en materia de salud, niños y familia.

Información de los usuarios, base fundamental para el desarrollo del plan de contenidos

La particularización de las narrativas es más efectiva si se hace en función de la información de los usuarios

En referencia a la preferencia por buscar información en internet y el uso del dispositivo móvil la encuesta detallo que un 66% contaba con este medio para obtener información porcentaje no muy alejado a la investigación citada en la investigación realizada para medir la penetración de internet en Venezuela en el que se consideraba que un 96% de la población tiene por costumbre revisar información en este canal como una de sus principales actividades diarias.

La encuesta realizada confirma el uso del móvil como el canal establecido para el desarrollo de la aplicación móvil entendiéndose que un 76% de la población considera el dispositivo móvil como el primer instrumento para consumir información.

A su vez se pudo concluir que aplicaciones móviles o apps son programas informáticos diseñados para ser usados en teléfonos inteligentes o en tabletas, estos programas permiten realizar un conjunto de funciones para las que se le diseñen.

En cuanto al segundo objetivo de la investigación en los que se tomaron en consideración los aspectos comunicativos y de diseños de aplicaciones móviles dirigidas a padres se toman como características resaltantes la importancia de los criterios de selección para el benchmarking.

Conocer la oferta permite elaborar y mejorar la propuesta en base a la competencia.

El uso de un diseño limpio en el que se incluyan todas las herramientas del periodismo digital, el tono del lenguaje debe ser cercano y los temas enfocados en salud y bienestar de los niños y las familias.

Asimismo, respondiendo a lo planteado en el tercer objetivo, el periodismo de salud debe ser un trabajo en conjunto entre el periodista y el especialista del área en función de la población

Abordar temas de salud pública puede influir en la disminución de la proliferación de enfermedades y pandemias, así como el diagnóstico erróneo.

El periodista debe cumplir el rol de codificar el mensaje que es transmitido del emisor al receptor.

El tema de la salud y bienestar familiar debe partir siempre de un especialista que permita darle validez científica a la información que se brindará, sin bien en el tema de la crianza de los niños muchos consideran la experiencia como un tema tan importante como los estudios, estos deben manejarse con sumo cuidado y respeto ya que puede influir en la vida de otras personas, por lo que para el diseño del plan conceptual de esta aplicación se consideró establecer un trabajo en conjunto entre los especialistas, los periodistas y la comunidad.

En cuanto al cuarto objetivo específico obedeciendo a que el interés creciente de la sociedad por los temas de salud se ha traducido en una mayor demanda de información la creación de la aplicación permitirá suplir esta falta de esta. Para su desarrollo se requiere un diseño comunicacional adecuado de tal manera que el público objeto, pueda consumir los mensajes de forma eficaz gracias a una adecuación en la estructura de los mismos en base a las necesidades recogidas y basados en los principios del periodismo de salud., las narrativas multimedia valoradas como positivas por la población de padres y de especialistas, son de suma relevancia para acompañar el contenido que se pretende

mostrar en la app estas son consideradas como herramientas para romper las limitantes de la comunicación.

La app que se pretende desarrollar permitirá a los padres y madres la inmediatez en la información y así como también interactuar en comunidades en las cuales puedan compartir intereses comunes, experiencias y contenidos que sean de utilidad.

El rol principal del periodista es codificar el mensaje que envía el emisor al receptor.

Una propuesta sólida solo es posible realizando investigaciones previas que fundamenten las decisiones en más seguro.

REFERENCIAS

- Ángulo, J. R. (2007). Analisis de los procesos básicos de un sistema de comunicaciones
- Bettetini, G., Gasparini, B., & Vittadini, N. (1999). *spazi dell'ipertesto*. Milano: Bompiani
- Cairo, A. (2017, Noviembre- Diciembre). Visualización de datos: Una imagen Imagen puede valer más que mil números, pero no siempre más que mil palabras. *El profesional de la información* , 1-4.
- Evertsz, C. J. (2000). *La comunicación Efectiva* . Santo Domingo : Instituto Tecnológico de Santo Domingo.
- García Avilés, J. S., & MASIP, P. (2008). Convergencia periodística en los medios comunicación. Propuesta de definición conceptual y operativa. Santiago de compostela.
- Gonzalez, I. (2016, 09 21). *ilifebet* . Retrieved 01 05, 2018 from <https://ilifebelt.com/que-es-comunicacion-digital-y-por-que-es-importante-en-las-empresas/2016/09/>

Instituto Nacional de Estadística. (2015). *Censo de Población y Vivienda*. Retrieved septiembre 14, 2017 from INE:
http://www.ine.gov.ve/documentos/Demografia/CensodePoblacionyVivienda/pdf/Censo%202011_Resultados_Basicos.pdf

LARA, T. (2003). *WEBLOGS Y PERIODISMO PARTICIPATIVO*. Retrieved SEPTIEMBRE 19, 2017 from TISCAR : http://www.tiscar.com/wp-content/Tiscar_Lara_Weblogs_Pparticipativo.pdf

Lucia Jiménez- Iglesias, M. P.-M. (2017). Diseño de Información Digital: revisión y clasificación de indicadores heurísticos para contenidoa web . *El profesional de la Información* , 2-18.

Marín, A. L. (2015). Las tecnologías de la información y la comunicación: cambios en el modelo de comunicación. *Hologramática, Facultad de Ciencias Sociales UNLZ* , 15-33.

Noci, J. D. (2008). Definición teórica de las características del ciberperiodismo: elementos de la comunicación digital. *Doxa Comunicaciones* , 1-40.

Pere Masip, J. D.-N.-L.-S. (2010). Investigación Internacional sobre ciberperiodismo hipertexto, interactividad, multimedialidad y convergencia. *El profesional de la Informaciónn* , 1-9 .

Reusser Monsálvez, C. (n.d.). *Derecho informatico chile* . Retrieved febrero 14, 2018 from Derecho informatico chile : <file:///C:/Users/Acer/Downloads/10650-1-25504-1-10-20110418.html>

Salaverría Ramón, G. A. (2008). La convergencia tecnológica en los medios de comunicación: retos para el periodismo. *Trípodos* , 1-17.

Salaverría Ramón, N. S. (2009). Periodismo integrado: convergencia de medios y reorganización de redacciones. *Textual & Visual Media 2* , 1-3.

Santaella, L. (2004). Navegar no ciberespazo. O perfil cognitivo do lector imersivo. San Paulo .

Sardà, A. M. (2008). Periodismo digital y democracia participativa. *Universitat Autònoma de Barcelona, Departament de Periodisme* , 115-129.

Scolari, C. (2013). *Hipermediaciones: Elementos para una Teoría de la Comunicación Digita*. Barcelona : Editorial Gedisa, S.A. .

Subiela-Hernández, B.-J. (2017). Diseño de la información y progreso social: propectiva, perspectiva y retos . *El Profesional de la Información* , 1-6.

ANEXOS

Anexos 1 Matriz de análisis de aplicaciones móviles para identificar las mejores prácticas

NOMBRE DE LA APP	Presentación de la información						Contenido y su presentación		Elementos particulares resaltantes	Análisis :	
	Texto	Contenido multimedia	Interactividad	Hipertextualidad	Periodicidad	Tono del lenguaje	Tipo de contenido	Narrativas	Diseño		

Anexos 2 Matriz de análisis para la entrevista realizada a expertos

	Entrevistado	Análisis
Pregunta 1:		
Pregunta 2		
Pregunta 3		
Pregunta 4		
Pregunta 5		

Anexos 3 Matriz de los objetivos específicos, interrogantes y variables

Objetivo general	Interrogantes	Objetivos específicos	Variables