

RIF: J 30647247-9



Universidad
Monteávila

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD MONTEÁVILA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

**PROYECTO FINAL DE CARRERA: PROPUESTA DE LANZAMIENTO DE UNA APLICACIÓN
MÓVIL PARA LA UNIVERSIDAD MONTEÁVILA**

Autores:

Sperandio, Valentina. Sección "B"

Páez, Valentina. Sección "B"

Profesor Coordinador:

Plaz, Domingo

Caracas, 13 de marzo de 2017

Índice

| | |
|---|----|
| Resumen | 1 |
| Presentación del Proyecto | 2 |
| Estrategia..... | 5 |
| Capítulo I | |
| Influencia y Rol de la Tecnología y las aplicaciones móviles en la vida del hombre moderno | 7 |
| Capítulo II | |
| La Tecnología en la Comunidad Universitaria | 11 |
| Capítulo III | |
| La <i>App</i> : UMAPP | 21 |
| Conclusión | 32 |
| Recomendaciones | 35 |
| Referencias..... | 36 |
| Anexos..... | 38 |
| Glosario | 41 |

Agradecimientos

En primer lugar, queremos agradecer a Dios por acompañarnos y guiarnos a lo largo de nuestra carrera y en el transcurso de este trabajo, por ser nuestra fortaleza en los momentos de debilidad, por brindarnos la sabiduría para entender que la vida está llena de aprendizajes y experiencias y que nunca es tarde para seguir adelante y lograr las metas propuestas.

Queremos agradecerles a nuestros padres, por habernos brindado la oportunidad de estudiar y formarnos en esta carrera, por darnos todas las herramientas y el apoyo necesario para salir adelante y culminar con éxito este trabajo, porque cada granito que aportaron fue un impulso para nunca perder la fe de que si se puede.

A nuestras hermanas, Verónica Díaz, Andrea Díaz, Valeria Sperandio y Estefanía Febres, que siempre estuvieron a nuestro lado, brindándonos apoyo y rodeándonos de alegría y aliento en los momentos difíciles, sin duda son un pilar fundamental en nuestra vida.

Por último, pero no menos importante, a los diferentes profesores de la universidad que nos brindaron apoyo y motivación durante la realización del proyecto. Son piezas fundamentales para estar donde estamos hoy en día. Nos sentimos orgullosas de formar parte del alumnado de la escuela de Comunicación Social de la Universidad Monteávila, ya que es un honor poder contar con docentes como ustedes que no solo son excelentes y admirables a nivel profesional sino también a nivel humano.

Resumen

Esta tesis tiene por objeto desarrollar una propuesta para la Universidad Monteávila de una aplicación móvil (*app*), dirigida a sus estudiantes, que ofrezca una vía fácil, eficiente y moderna para transmitir información y realizar ciertos procesos administrativos.

Específicamente, nos hemos propuesto desarrollar el diseño multimedia de una *app* institucional que permita mantener actualizado y al alcance del alumnado, información sobre su récord académico, horario de clase y pensum; eventos y noticias relacionadas con la universidad, y que además permita realizar los procesos administrativos de inscripción, reinscripción y pagos.

El objetivo es brindar una solución a los estudiantes de la universidad que cada vez se sienten más alejados de los sistemas tradicionales de administración, manejo y transmisión de información. A la vez que creamos un espacio para que la Universidad Monteávila muestre una cara moderna y receptiva a las necesidades del estudiante actual. Todo lo cual permitirá fortalecer el vínculo entre la universidad y su alumnado.

Presentación del Proyecto

El incremento del uso de las aplicaciones móviles en el mundo, en el día a día, es algo indiscutible, principalmente por el hecho de que las personas las han adoptado como herramientas que les permiten facilitar sus gestiones y labores diarias. En un mundo como el nuestro, globalizado, tan ajetreado y cargado de información, las personas aspiran constantemente simplificar ciertos aspectos de su vida cotidiana. La necesidad de mantenerse actualizados y resolver o atender problemas o situaciones de manera inmediata, los ha llevado a encontrar en las aplicaciones móviles, una herramienta fundamental en sus quehaceres diarios.

Revisar las noticias, el clima, los correos electrónicos, la cartelera del cine y el tráfico; planificar las agendas de la universidad, el trabajo, la casa y la vida social; hacer operaciones bancarias; vender y comprar comida, ropa, y toda clase de bienes; pedir un taxi, e incluso hacer citas o consultas médicas, se han vuelto tareas sumamente sencillas, pues para todas ellas, existe al menos una *app* que las pone, literalmente, al alcance de nuestras manos.

Todo aquel que tenga un teléfono inteligente, tableta u otro dispositivo portátil compatible con esta tecnología, sabe que tiene a su alcance un sinnúmero de herramientas que le permitirán efectuar de manera inmediata y sencilla el desarrollo de innumerables tareas.

Y siendo que nos movemos en una sociedad en la que un teléfono inteligente se ha convertido en una necesidad, es evidente para nosotros la importancia e influencias que tienen las aplicaciones móviles.

Sin embargo, y aun cuando es innegable esta realidad, hemos visto con preocupación que las instituciones educativas en nuestro país, siguen obviando el potencial de estas herramientas de tecnología. Al día de hoy, las principales

universidades del país hacen poco o ningún uso de las aplicaciones móviles para conectarse con sus estudiantes y brindar un mejor servicio. Esto se refleja principalmente en los medios de administración, gestión y transmisión de la información, así como en los procesos administrativos que involucran a los estudiantes.

Por experiencia propia, sabemos que los estudiantes están obligados a depender de sistemas poco o nada modernos y expuestos a errores humanos, para tener acceso a información tan sencilla y fundamental como el récord académico, pensum y horario de clase, y eventos y noticias relacionadas con la universidad, así como para realizar procesos administrativos de inscripción, reinscripción y pagos.

Esto no solo crea una desconexión entre las universidades y quienes hacen vida en ella, sino que conlleva una importante pérdida de tiempo y recursos, por la utilización de medios desactualizados.

Ante esta situación, y como estudiantes de la Universidad Monteávila, hemos decidido presentar una propuesta a la universidad, que nos permita brindar una solución a este problema, y demostrar a nuestra casa de estudios, lo útil y eficiente que puede ser una aplicación móvil institucional dirigida a los estudiantes. Una aplicación de la universidad para los estudiantes, que facilite la gestión, administración y transmisión de la información a los alumnos, tales como: su récord académico, su horario de clase y el pensum de estudio, y que haga posible la realización de los procesos de inscripción, reinscripción y pagos, por esta misma vía.

Vivimos en un mundo de cambios, lo que ocasiona una solicitud de actualización constante por parte de las personas. La sociedad demanda obtener nuevas vías tecnológicas que mejoren y faciliten su calidad de vida. Es por ello que, antes de culminar nuestros estudios de pregrado, hemos decidido ayudar a nuestra universidad, a dar ese paso de modernización que, como otras instituciones educativas, no han querido o no han sabido dar.

Queremos evitar que esta carencia de modernización, lleve al alumno a sentir desconexión con la universidad. Buscamos procurar que, con procesos y herramientas actuales, los estudiantes se sientan más identificados con la institución y se animen a participar más activamente en la vida universitaria. Y más aún, al ser una idea innovadora, aspiramos que la *app* de la Universidad Monteávila, se convierta en un punto de referencia para el resto de las universidades e instituciones académicas del país.

Nuestro aporte específico, tal y como será presentado en este trabajo, será el desarrollo del diseño multimedia de esta *app* institucional que permitirá mantener actualizado y al alcance del alumnado de la Universidad Monteávila, información sobre su récord académico, horario de clase y pensum, y eventos y noticias relacionadas con la universidad, y que además permitirá realizar de formas sencilla y eficiente los procesos administrativos de inscripción, reinscripción y pagos.

Estrategia

Para lograr el éxito de nuestra propuesta, hemos considerado necesario iniciar con un breve estudio de la influencia y el rol de la tecnología en general y las aplicaciones móviles en particular, en la vida del hombre moderno, para ello, revisaremos estadísticas sobre la importancia de la tecnología y su presencia en la sociedad actual, permitiéndonos tener un panorama sobre el consumo de información por medio de dispositivos móviles y su receptividad en los distintos componentes de la sociedad.

Luego procuraremos vincular la realidad reflejada en las estadísticas, con la de la comunidad universitaria, de modo que podamos ir creando una relación de necesidad entre la *app* propuesta y la realidad de quienes hacen vida en la universidad.

Asimismo, buscaremos ejemplos de universidades en el mundo en las que se implementen aplicaciones móviles como la propuesta, que nos permitan analizar la receptividad de estas herramientas en las comunidades universitarias, y validar la estructura, contenido y diseño de este tipo de *apps*.

Terminado esto, volveremos la mirada a nuestra casa de estudios y, por medio de una encuesta, evaluaremos la receptividad de una *app* como la que se propone, y constataremos si efectivamente sería una herramienta eficiente para crear un vínculo entre la Universidad Monteávila y su alumnado.

Todo ello, con la intención de ir demostrando la conveniencia y utilidad de nuestra propuesta: una *app* institucional de la Universidad Monteávila para sus estudiantes.

Posteriormente, definiremos y desarrollaremos el contenido, estructura y diseño de la *app*, justificando cada una de nuestras decisiones. Y realizaremos un boceto gráfico y ordenado de la *app*, que permita demostrar de forma sencilla cómo sería la navegación de cara a los estudiantes.

Una vez concluido esto, y determinada la complejidad y extensión de la información y procesos englobados en la *app*, acudiremos a un programador y especialista en desarrollo de aplicaciones móviles, para entender los requerimientos técnicos y costos de la materialización de una aplicación móvil como la propuesta, con el objeto de que la universidad tenga un panorama bastante completo de lo que implicaría valerse de estas herramientas.

CAPÍTULO I

INFLUENCIA Y ROL DE LA TECNOLOGÍA Y LAS APLICACIONES MÓVILES EN LA VIDA DEL HOMBRE MODERNO

A lo largo de la historia, el hombre se ha preocupado por innovar y crear soluciones que le faciliten las labores de su vida diaria. Desde el principio de los tiempos hemos visto cómo el ser humano ha desarrollado e incorporado a su vida cotidiana, distintas herramientas que le han facilitado la satisfacción de sus principales necesidades.

Desde la época primitiva, con el hombre neandertal y la creación de hachas, y arpones a base de piedras, que le permitían cubrir sus necesidades de alimentación y abrigo. Pasando por la edad de los metales con la invención de la rueda, que facilitó la producción de artesanía y el transporte de materiales. Y la edad media, con la aparición del papel y la imprenta que revolucionaron la difusión del conocimiento y la información en general. Hasta llegar a la edad moderna, con la invención del telégrafo y la puerta que esto abrió para la creación del teléfono, la radio, la televisión, las computadoras y el internet, en la actualidad. Es evidente que la evolución del ser humano se ha vinculado con la creación y desarrollo de herramientas de tecnología.

La tecnología juega un papel muy importante en el mundo de hoy. Desde el momento en que surge un avance tecnológico, nos esforzamos por entenderlo y aplicarlo en nuestra vida cotidiana. Desde los más jóvenes hasta los mayores, hacen esfuerzos por mantenerse al día con la tecnología y adquirir las herramientas que, de acuerdo a sus necesidades, consideran útiles o incluso indispensables.

La tecnología se percibe hoy más que nunca, como una fuente de beneficios para la humanidad. Su función principal es convertirse en una herramienta que implique mejoras en la vida de quien se vale de ella. Y su difusión es tan avanzada y está tan arraigada en nosotros, que es difícil imaginar nuestra vida sin tecnología.

Para el ser humano la tecnología se tornó indispensable y vital en la vida diaria, ya que le permite diseñar y crear bienes y servicios que le han facilitado la adaptación al medio ambiente, sin ella no se hubiera alcanzado grandes descubrimientos y toda clase de logros que hoy la humanidad para bien tiene en sus manos. (Villamizar, Sin fecha).

Con la aparición del teléfono, las computadoras y el internet, muchas de las tareas que se realizaban con diferentes herramientas, hoy en día se han reducido a una sola, facilitando de manera progresiva las actividades del día a día. Uno de los componentes más relevantes de la tecnología de hoy, son las aplicaciones móviles, comúnmente llamadas *apps*, desarrolladas para satisfacer necesidades en ámbitos tan diversos como entretenimiento, conocimiento, salud, organización.

Las *apps* son programas que se instalan en los dispositivos móviles o tabletas, y que tienen la capacidad de integrarse a diversas características del equipo, como la cámara, el sistema GPS o wifi, y están llamadas a cubrir una necesidad específica.

Las *apps* son en general pequeños programas que permiten realizar funciones muy concretas. Es justamente en ello que radica su importancia: unos dispositivos tan versátiles [como los dispositivos móviles o tabletas] pueden realizar miles de funciones, y necesitarán miles de *apps* para hacerlas. (Guiu, D. 2016).

Las aplicaciones funcionan para diferentes sistemas operativos, entre ellos, los más relevantes son: iOS de Apple, Android de Google, Windows Phone y Symbian de Nokia. Por lo que, todo aquel que tenga un teléfono celular o dispositivo electrónico con

uno de los sistemas operativos antes mencionados, tiene la posibilidad de acceder a cualquier aplicación compatible con su equipo.

Según estudios realizados por Interactivity, agencia argentina de *marketing* online, referentes al número de descargas de aplicaciones a nivel mundial, en el 2015:

Las apps descargadas por los usuarios de iOS cruzaron la marca de 100 mil millones en junio de 2015-25 mil millones en los últimos 12 meses- mientras que los usuarios de Android han descargado más de 50 mil millones de aplicaciones en los últimos 12 meses.

Estas estadísticas demuestran la relevancia que han tomado las aplicaciones móviles en el mundo moderno. Es tal la dependencia que el ser humano ha desarrollado a la tecnología, y en especial a la ofrecida a través de teléfonos celulares, que según cifras de la Comisión Nacional de Telecomunicaciones (CONATEL), al cierre de 2014, solo en Venezuela había 32.019.086 usuarios activos de telefonía móvil, y de estos 11.265.902 suscriptores con teléfonos considerados inteligentes.

Según estudios realizados por la empresa desarrolladora de software empresarial especializada en *marketing* global, Percolate¹, en diciembre 2014 el contenido digital fue consumido en un 60% a través de dispositivos móviles frente a un 40% en computadoras. Y en diciembre de 2015 el consumo a través de dispositivos móviles continuó aumentando, siendo la proporción 65% contra 35%. Con lo cual se hace evidente la tendencia en el crecimiento en el uso de dispositivos móviles para el consumo de contenido digital.

¹ Percolate es una empresa de software creada por especialistas en mercadeo, con clientes con más de 800 marcas, tales como GE, Unilever, Mastercard, Marriott, Levi's, Cisco y Cigna, quienes confían en Percolate para gestionar sus cadenas de suministro de *marketing* global y ayudar a hacer crecer su negocio

El mundo está cambiando y la manera como nos comunicamos y como establecemos nuevas conexiones también, es por esto que debemos montarnos en esta ola y entregar a las personas aquellas herramientas que mejoren y faciliten su calidad de vida.

Muchos aseguran que las aplicaciones móviles son el futuro; pero en nuestra opinión, son el presente.

CAPÍTULO II

LA TECNOLOGÍA EN LA COMUNIDAD UNIVERSITARIA

Esta realidad que apunta al uso de los dispositivos móviles por encima de las computadoras, no es ajena a la comunidad de estudiantes, y no puede permanecer ajena a nuestra universidad. De hecho, un estudio del año 2016, demostró que la mayoría de los usuarios de dispositivos móviles son personas entre 18 y 44 años, que es precisamente el target de los estudiantes de pregrado y postgrado.

Hace algunos años, la empresa o institución que no tuviera página web estaba perdiendo grandes oportunidades en el mercado, pues se tenía la convicción de que al formar parte de esta tendencia, se elevaba el alcance en la difusión de la información y la presencia en la comunidad. Hoy día, ocurre lo mismo con las aplicaciones móviles. Esto ha sido entendido por varias universidades del mundo, quienes, además de su página web, han decidido dar un paso más allá, y valerse de aplicaciones móviles que les permiten mantenerse en contacto con sus estudiantes.

La primera universidad en implementar una *app* institucional fue la Universidad de California en San Diego, en 2009. El programa piloto permite acceso móvil a la información sobre cursos, profesores, deportes y videos de la universidad. Según testimonio de la directora ejecutiva de la Administración Informática y Telecomunicaciones de esa universidad, la aplicación obtuvo más de 2100 descargas en sus primeros días.

En Europa, la Universidad Alfonso X El Sabio (la UAX), fue la primera universidad privada española en unirse a esta tendencia. La *app* de la institución incluye: información de la universidad, tal como accesos, ubicación, oferta educativa, noticias, consejos; perfil privado del estudiante donde pueden ver sus asignaturas y calificaciones; calendario universitario con alertas y anotaciones de eventos destacados

para clases, exámenes y conferencias; un espacio de chat con profesores y estudiantes.

La universidad posee 14.500 estudiantes y esta aplicación ha logrado beneficiar a 10.500, siendo una cifra notoria del éxito que esta *app* ha tenido. De hecho el proyecto MyUax ha sido mencionado como buena práctica en el informe “Universidad 2020” de la fundación Telefónica.

En Latinoamérica destacan las universidades colombianas, en donde la tendencia de las aplicaciones móviles ha tenido gran acogida. La Universidad Nacional de Bogotá, la Universidad Pontificia Bolivariana, la Universidad de La Sabana, la Universidad Central, la Universidad Autónoma de Bucaramanga, la Universidad Católica y la Universidad de Los Andes, son algunas de las que están desarrollando e implementado aplicaciones para sus estudiantes. La mayoría de estas *apps* incluye mapas de la universidad, solicitud de libros, información sobre las aulas asignadas a cada clase, los contenidos de las clases y foros entre estudiantes.

En Venezuela, la Universidad Católica Andrés Bello, desde el año 2016 puso en funcionamiento una *app* llamada UCABDroid, en la cual el estudiante tiene a su disposición en su teléfono móvil la información de horarios de clases, salones, saldos, notas, entre muchos otros servicios, que lo ayudan en el desarrollo de su vida universitaria. Por los momentos, esta aplicación es solo válida para los estudiantes activos de la Universidad Católica Andrés Bello que posean un sistema operativo Android y una cuenta de correo activa, pero el plan es expandirla a otros sistemas operativos, para que la mayor parte de los alumnos puedan tener acceso a ella.

Estos son solo algunos ejemplos del éxito que ha tenido el reconocimiento de esta tendencia y la incorporación de las *apps* institucionales en el ámbito educativo universitario, y los beneficios que éstas implican para los estudiantes

Actualmente, en nuestra universidad, si necesitas inscribirte o reinscribirte, necesariamente debes acudir a la universidad y realizar el trámite de forma presencial, y si quieres revisar tus notas, verificar tus horarios de clase o el pensum de estudio, debes valerte de la página web o la plataforma Terna.

Lo que buscamos lograr, es que solo con la *app*, como mínimo puedas realizar todas esas operaciones. Además el alumno podrá estar conectado con la institución las 24 horas del día y acceder a la información desde cualquier parte, siempre y cuando disponga de un *smartphone*.

Con el fin de demostrar la aceptación de esta aplicación, en la Universidad Monteávila, decidimos realizar una encuesta a 130 alumnos de esta casa de estudios, y recolectar información básica para ajustar el contenido de nuestra propuesta.

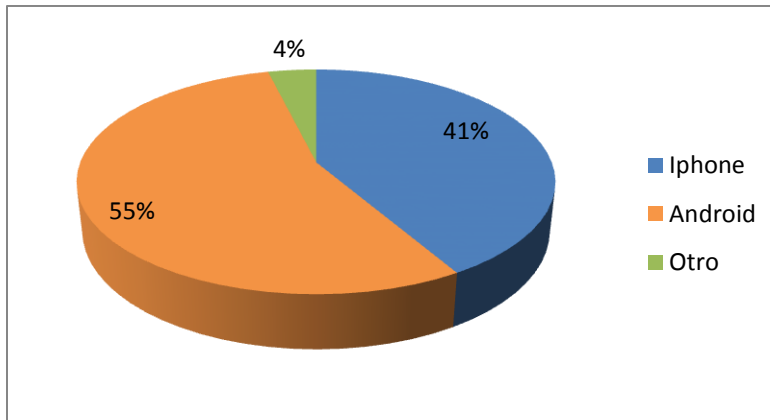
A continuación los resultados que arrojaron las encuestas:

1. ¿Qué sistema operativo utilizas en tu dispositivo móvil?

Tabla 1. Tipo de dispositivo

| DISPOSITIVOS | PERSONAS | PORCENTAJE |
|---------------------|-----------------|-------------------|
| IPHONE | 54 | 41% |
| ANDROID | 71 | 55% |
| OTROS | 5 | 4% |
| TOTAL | 130 | 100% |

Gráfica 1. Tipo de dispositivo



Como podemos observar la muestra fue realizada a un total de 130 alumnos, activos actualmente en la Universidad Monteávila. En la primera grafica podemos observar que el 55% de los encuestados poseen un sistema operativo de Android, un 41% de Apple y un 4% otro diferente. Viendo estos resultados podemos asegurar que se debe trabajar primero para los dispositivos móviles de Android ya que la mayoría de los alumnos lo poseen, pero por otro lado, y más adelante, es fundamental crear la aplicación para iPhone también, puesto que hay una gran cantidad de alumnos con este tipo de móviles.

Al respecto, Ramírez (2015), señala que:

Aunque hay otros sistemas operativos, hoy en día el dominio del mercado móvil está dividido entre Android e iOS, con el sistema operativo de Google conservando una aplastante participación de mercado de casi 80%, comparado con el 14% de participación del sistema operativo de Apple.

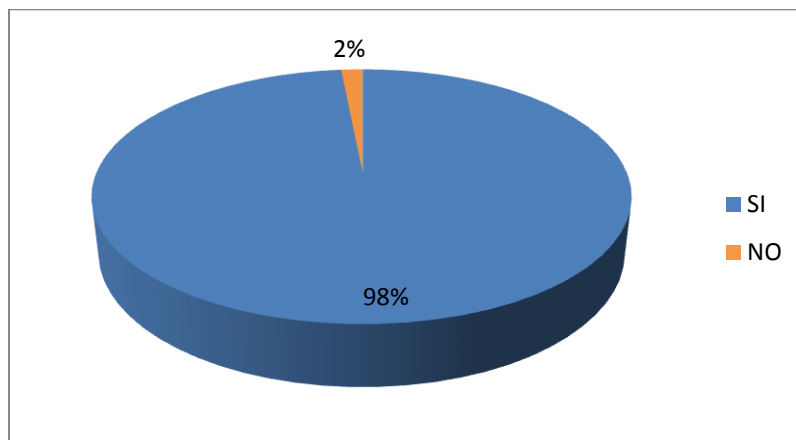
Por lo tanto los resultados obtenidos parecieran tener respaldo, debido a que en este caso Android predomina sobre iPhone y cualquier otro sistema operativo.

2. ¿Tienes fácil acceso a internet?

Tabla 2. Acceso a internet

| ACCESO A INTERNET | PERSONAS | PORCENTAJE |
|-------------------|----------|------------|
| SI | 128 | 98% |
| NO | 2 | 2% |
| TOTAL | 130 | 100% |

Gráfica 2. Acceso a internet



En atención a la gráfica, el 98% de la muestra se inclinó de una manera notoria a la opción de “SI”; el “NO” recibió solo un 2%. El internet ha revolucionado el mundo tal y como se tenía previsto, éste está vinculado con la comunicación, pero hoy en día influye en gran medida en todos los ámbitos de la sociedad, por esto las personas se han vuelto dependientes de este fenómeno que ofrece una gran cantidad de recursos que puede facilitar muchas cosas, a la vez que permite a las personas estar en contacto con el mundo.

Que los alumnos de la universidad tengan un fácil acceso a la red es esencial, debido a que es un excelente medio, para que tanto los profesores y estudiantes puedan comunicarse de forma fácil y directa.

En nuestra opinión lo expresado por Thayer (2004), recoge correctamente las ventajas de tener acceso al internet. Sostiene este autor que:

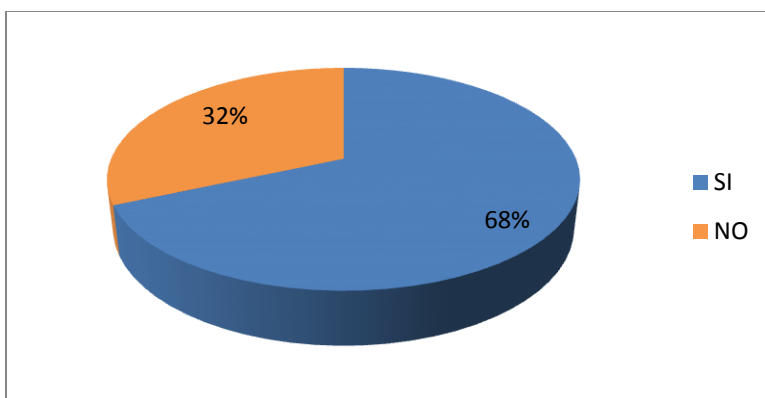
El internet adquiere enormes implicaciones para todos los estudiantes de todas las disciplinas. Ponen el mundo al alcance de la mano y proporcionan un aprendizaje sin fronteras, sin límites. Además, internet permite a los estudiantes trabajar en colaboración y de manera interactiva con otros estudiantes en aulas diseminadas por todo el mundo, contribuyendo así, a la integración de experiencias de aprendizaje y proporcionando un clima para descubrir y compartir nuevos conceptos e ideas, al mismo tiempo, que las aulas se convierten en centros de educación internacional.

3. ¿Bajas con frecuencia aplicaciones para tus dispositivos móviles?

Tabla 3. Descarga de aplicaciones

| DESCARGA DE APLICACIONES | PERSONAS | PORCENTAJE |
|---------------------------------|-----------------|-------------------|
| SI | 89 | 68% |
| NO | 41 | 32% |
| TOTAL | 130 | 100% |

Gráfica 3. Descarga de aplicaciones



De los 130 alumnos a los que se les aplicó la encuesta, el 68% descargan con frecuencia aplicaciones en sus dispositivos móviles, mientras que el 32% no se acostumbran a practicar esta actividad. Como ya hemos mencionado anteriormente, el incremento de las aplicaciones en el mundo, en nuestro día a día, es innegable. Éstas fueron creadas para facilitarnos la vida y no es algo que deberíamos desaprovechar.

La institución debe fomentar, tanto en sus alumnos como docentes, el aprovechamiento de los avances de la tecnología, y dentro de esto se encuentra el auge de las *apps*. Según la Web Gestio A&D On line (2013), “Los usuarios obtienen una serie de ventajas adicionales mediante el uso de sus aplicaciones, permitiéndoles conseguir un grado de utilidad de su terminal al que no estaban acostumbrados”.

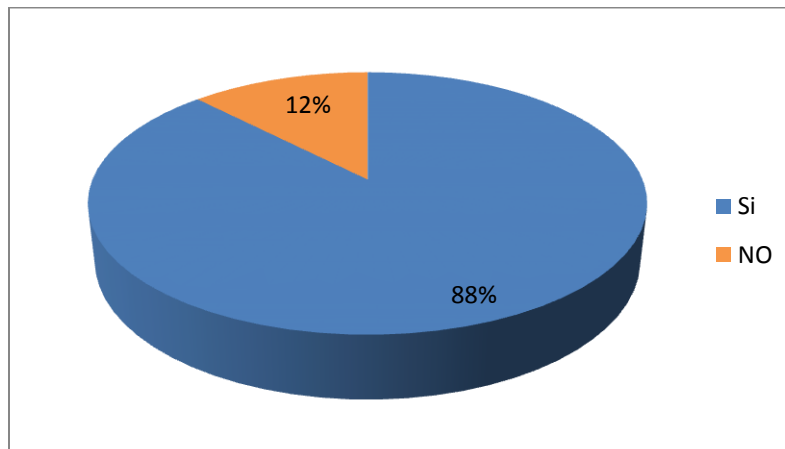
Habiendo escuchado esto, aunque una gran mayoría de los estudiantes constantemente descarguen aplicaciones en sus móviles, es necesario reforzar esto a la otra parte que no lo hace, haciéndoles entender que son el presente y futuro de las nuevas tecnologías, y qué mejor manera de hacerlo que con la creación de una *app* propia de la institución para sus estudiantes.

4. ¿Consideras tedioso los procesos administrativos y las plataformas digitales de la universidad?

Tabla 4. Procesos administrativos

| PROCESOS ADMINISTRATIVOS | PERSONAS | PORCENTAJE |
|---------------------------------|-----------------|-------------------|
| SI | 114 | 88% |
| NO | 16 | 12% |
| TOTAL | 130 | 100% |

Gráfica 4. Procesos administrativos



Con base en esta pregunta planteada, el 88% de los estudiantes de la Universidad Monteávila considera tediosos los procesos administrativos y las plataformas digitales que la institución posee, tan solo a un 12% no le molestan dichos mecanismos. Estos resultados nos hacen pensar en la necesidad de crear una solución inmediata al problema, que procure el beneficio y bienestar del alumnado, abriendo un gran debate

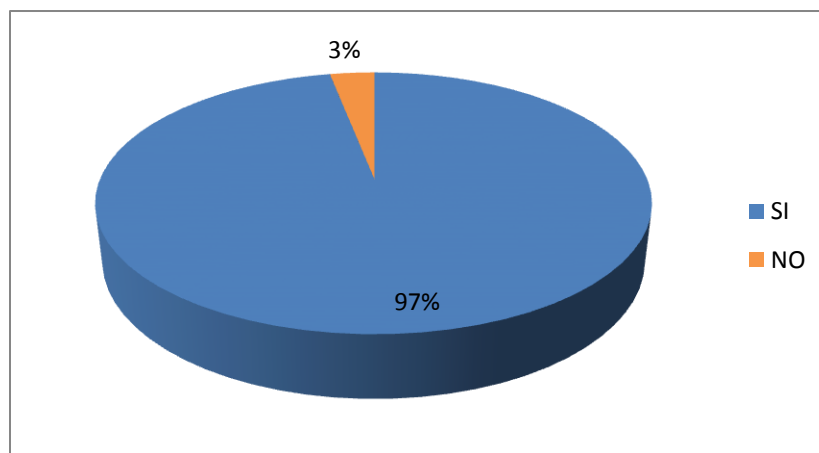
a la importancia de implementar la propuesta que ofrece nuestro trabajo final de carrera.

5. ¿Descargarías una *app* de la universidad que te ayude con algunos procesos administrativos, tales como: inscripción, reinscripción, revisión de notas y avisos importantes?

Tabla 5. Descarga *app* para la universidad

| DESCARGA APP PARA LA UNIVERSIDAD | PERSONAS | PORCENTAJE |
|----------------------------------|----------|------------|
| SI | 126 | 97% |
| NO | 4 | 3% |
| TOTAL | 130 | 100% |

Gráfica 5. Descarga *app* para la universidad



Como se desprende de la gráfica el 97% de los encuestados accederían a descargar en sus dispositivos móviles una aplicación dedicada a la universidad, tan solo el 3% del alumnado mostro desinterés respecto de esta herramienta. Esto comprueba que nuestra propuesta para la universidad sería todo un éxito, ya que los estudiantes no solo quieren nuevas plataformas administrativas, sino que apuestan a la *app* como una excelente opción y dan fe que es un plan que debería llevarse a cabo.

En el diario el Tiempo, la periodista Betancur (2014) señala que en:

Los tiempos en los que más de un primíparo se perdía en los campus de las universidades buscando el salón o la biblioteca tienen sus días contados gracias a las nuevas tecnologías. Ahora es más fácil prestar un libro, saber cuáles son las aulas asignadas para una determinada materia, revisar los contenidos de clase o, incluso, realizar foros con los compañeros de cátedra en la universidad, pues estos servicios se pueden solicitar desde celulares o tabletas mediante aplicaciones (las denominadas apps) propias que vienen desarrollando varias instituciones de educación superior del país.

CAPÍTULO III

LA APP: UMAPP

Visto todo lo anterior, proponemos desarrollar una aplicación móvil institucional para la Universidad Monteávila, dirigida a sus estudiantes, llamada UMAPP. La cual facilite el acceso a la información y la realización de procesos administrativos básicos.

La aplicación que estamos proponiendo es considerada como una aplicación “semi-nativa”, esto se debe a que puede ser instalada en cualquier dispositivo pero no pueden ser utilizadas en la ausencia de una red, es decir, sin conexión a internet la aplicación no funciona.

La aplicación móvil será diseñada a través de InDesign, y las imágenes que esta incluya serán editadas en Photoshop. Recomendamos estos dos programas, debido a que después de varias conversaciones que sostuvimos con expertos en el tema, nos aseguraron, que estos eran los programas más sencillos de usar y los que mejores resultados darían al proyecto.

La *app* estará disponible a través de Google Play y iStore, que son las plataformas a través de cual los usuarios de Android o iPhone pueden descargar aplicaciones móviles. El alumno podrá descargarla de forma gratuita, buscando lo cual ayudará a incentivar su uso y aumentar el acceso a ella.

Contenido.

Esta aplicación contendrá la información de los alumnos, tales como: su récord académico, su horario de clase y el pensum de estudio. Además servirá como plataforma para la realización de los procesos de inscripción, reinscripción y pagos, y para hacer solicitudes administrativas de constancias de estudio, certificación de notas

y emisión de solvencias de pago. También servirá como vía de la universidad para transmitir al alumnado noticias, eventos y cualquier otra información de interés.

Estructura.

La aplicación tendrá 4 módulos: entrada a la aplicación, perfil del estudiante, menú de opciones y noticias.

Una vez descargada la *app*, cuando el estudiante ingrese en ella se va a encontrar un primer módulo, el cual le exigirá establecer un usuario y una contraseña para poder ingresar. Ese será el primer paso.

Cada alumno tendrá su propia cuenta que será totalmente privada siempre y cuando éste no comparta con nadie sus datos de ingreso personales. Este paso es muy sencillo, el único requisito que se exige para poder crear una cuenta, es que el alumno tenga un correo electrónico vigente y registrado en la base de datos de la universidad. A través de este medio, se enviará la confirmación de la creación del usuario, y al momento de querer cambiar la clave o nombre, se podrá realizar con el correo electrónico con el que fue creada la cuenta.

Después de que el estudiante tenga su usuario, va a poder ingresar a su perfil y tener acceso al menú de opciones. El menú de opciones estará compuesto por 4 ventanas, cada una dedicada a satisfacer una necesidad. En la primera, el estudiante podrá realizar cualquier trámite administrativo, incluyendo pagos, inscripciones y reinscripciones. La segunda está diseñada exclusivamente para la visualización de notas. En la tercera el estudiante podrá hacer un seguimiento del pensum, y de esta manera podrá entender mejor la materia y los temas que está cursando en ese periodo. En la cuarta podrá solicitar constancias de estudios, notas certificadas y solvencias de pagos.

En este módulo, el estudiante podrá seleccionar qué información desea visualizar o qué proceso desea realizar, es decir, habrá diferentes pestañas que darán entrada a las diversas opciones que ofrece la *app*.

Entre las ventanas que aparecen en este módulo podemos encontrar:

- Horarios de clase: tal y como lo indica el nombre, se permitirá la visualización del horario del alumno, así como el salón en donde tendrá lugar la clase. De haber algún cambio, se registrará en esta ventana también.

- Solicitudes (constancia de estudios, notas certificadas y solvencia de pagos): esta ventana permite tramitar los requerimientos administrativos más comunes. Una vez hecha la solicitud, el alumno tendrá entre 4 a 5 días hábiles, para retirar lo tramitado en la sede de la universidad. Si alguno de estos requisitos tiene un costo adicional, podrá ser pagado directamente en esta ventana.

- Pago de matrícula, inscripción y reinscripción: en este espacio el estudiante podrá pagar el costo total de la matrícula, al igual que podrá realizar los procesos de inscripción y reinscripción, sin la necesidad de asistir a la universidad a hacer el trámite de forma presencial.

- Notas en línea: en esta ventana el alumno tendrá acceso a las notas obtenidas en cada materia a lo largo del año en curso, así como su record académico de años anteriores. Las notas estarán divididas por corte y materia, éstas serán subidas a la aplicación a final de cada corte, siempre y cuando los profesores estén listos con sus correcciones. Si hay algún error al momento de subir las notas, los alumnos tienen el derecho de reclamar, y si están en lo correcto los maestros podrán modificar las calificaciones registradas en la aplicación, sin problema.

El cuarto y último módulo es para noticias. El estudiante tendrá acceso a cualquier tipo de información que la universidad quiera compartir, es decir, éste será un espacio para que la institución se comunique con su alumnado, pudiendo transmitir información

sobre eventos, charlas, debates, noticias o cancelaciones de clases por cualquier motivo.

Adicionalmente, se propone incorporar una pasarela de pagos, como: Payu, PayPal o MercadoPago, que permita realizar de forma eficiente y segura los pagos de las inscripciones, reinscripciones o cualquier otra solicitud que necesite ser pagada.

Con la finalidad de facilitar el uso de la aplicación, ésta tendrá una ventana aparte con un tutorial que le explicará al usuario las principales funciones y accesos de la aplicación, lo que le permitirá irse familiarizando cada vez más con la herramienta. Dicho video será realizado por el diseñador a través de programas de screencasting, como Aviscreen, Jing y Screenr.

En la aplicación, como parte de nuestra estrategia, queremos incorporar:

- Barreras de entrada y salida: cada alumno va a tener su propia cuenta, a la cual solo él podrá ingresar. De esta forma se asegura un espacio de privacidad total y resguardo de la información.
- Innovación constante: que la *app* se mantenga actualizada con la información, con los últimos acontecimientos, noticias, notas y solicitudes del estudiante.
- Plan de expansión: al principio, la aplicación será dirigida únicamente a los estudiantes; pero la idea es que en un futuro se pueda incorporar a los profesores, para ampliar la dinámica y mejorar las conexiones entre alumnos y maestros. Asimismo, se propone estudiar qué otras necesidades de la comunidad universitaria se pueden cubrir con esta herramienta.

Diseño y difusión.

Uno de los grandes atractivos de la aplicación será el minimalismo que ésta presentará en su diseño. Para garantizar su fácil entendimiento y su buen

funcionamiento, la aplicación buscará desde el más mínimo detalle ser amigable, intuitiva y rápida.

Los colores de la *app* serán principalmente el verde y blanco, que son los colores de la Universidad Monteávila, y que además están asociados a sentimientos positivos. Creemos que la combinación de estos colores permitirán reforzar la identidad e institucionalidad de la aplicación móvil, a la vez que permitirá a los alumnos vincular las funciones de la *app* y su concepto moderno y de sencillez, con la imagen que queremos proyectar de la universidad. Todo lo cual ayudará a reforzar el sentido de pertenencia que el alumno tiene con su institución.

UMAPP es el nombre propuesto para la aplicación, debido a que combina a la perfección el nombre de la universidad con la herramienta, a la vez que es corto y atractivo al público.

Con respecto al logo, proponemos usar el de la universidad, con el nombre debajo de la aplicación. Esto se debe a que es una herramienta única de la institución, por lo que debe estar identificada con el símbolo que la representa.

Para procurar el éxito de UMAPP, hemos decidido crear una estrategia promocional, que permita que los estudiantes se vayan familiarizando con la aplicación. En primera instancia se utilizarán las redes sociales como medio de difusión.

En Instagram se usarán las cuentas de la universidad y el CEUMA para hacer post informando sobre esta nueva plataforma, mostrando imágenes informativas del contenido de la aplicación. En Twitter se usarán frases de invitación cautivadoras para motivar la descarga de la aplicación, calculando 15 tweets semanales. A su vez en Facebook se harán publicaciones de información más larga, mediante videos y fotos.

En todas las redes se comenzará una campana de intriga, un mes antes del lanzamiento de la aplicación, aumentando la curiosidad entre los estudiantes, para lograr que éstos empiecen a preguntarse sobre la herramienta.

Arango (sin fecha) plantea que:

El éxito inicial de una aplicación está en el número de descargas que ésta tenga, ya que dependiendo de ese éste quedará bien posicionada tanto en el AppStore de Apple y en Google Play. Sin embargo, más allá de la cantidad de usuarios que la tengan en sus dispositivos, la longevidad que alcance en dispositivos y la frecuencia de uso determinan el triunfo de una aplicación.

Teniendo en cuenta lo que plantea este autor, hemos desarrollado una serie de tips que aseguren la conexión del usuario con la aplicación.

- Diseñar una estrategia de *marketing*: para impulsar la aplicación y hacerla conocida entre los estudiantes, es necesario establecer un plan para presentarse entre estos. Bien sea por redes sociales, campañas publicitarias, publicaciones en medios entre otros.
- Tener en cuenta la conexión con nuestros usuarios, en este caso los alumnos: es fundamental que los estudiantes no pierdan el interés en la aplicación, por lo que la actualización de contenido se debe dar de manera constante.
- Feedback: la opinión de los alumnos siempre será importante para saber que se está haciendo bien y en qué se puede mejorar.

De esta forma, se asegurará el aprovechamiento y eficiencia de esta nueva herramienta, procurando que con el pasar del tiempo, sea cada vez más útil para la universidad y su comunidad.

Boceto gráfico.

- Módulo 1: Entrada/Registro



Usuario

Contraseña

Entrar

- Módulo 2: Perfil del estudiante

≡ Perfil



VALENTINA PÁEZ

Comunicación Social 5^{TO} año

Horario de Clases 2016-2017

| Hora | LUNES | MARTES | MIERCOLES | JUEVES | VIERNES |
|---------------------------------------|--|--|--|---|---|
| 08:00-09:00 | Teoría y Práctica del Cine (Aula 5) | Literatura y Pensamiento Borromeriano (Aula 25) | Teoría y Práctica del Cine (Auditorio biblioteca) | Electiva III (Aula 1, 13, 14, 16 y Lab. 1) | Relaciones Internacionales (Aula 26) |
| 09:00-10:00 | Literatura y Pensamiento Borromeriano (Aula 25) | Antropología Cultural (Aula 25) | | Antropología Cultural (Aula 15) | Temperatura y Trascendencia (Aula 2) |
| 10:00-11:00 | | | | Empresa Informativa (Aula 25) | |
| 11:00-12:00 | | | | | |
| 12:00-01:00 | | | | | |
| 01:00-02:00 | | | | | |
| 02:00-03:00 | Proyecto Final de Carrera | Proyecto Final de Carrera | Proyecto Final de Carrera | Proyecto Final de Carrera | Proyecto Final de Carrera |
| 03:00-04:00 | | | | | |
| 04:00-05:00 | | | | | |
| Asignatura | Profesor | | Aula - Electiva | | |
| Relaciones Internacionales | Juan Pablo Quintana | | | | |
| Empresa Informativa | Eduardo Caballero | | | | |
| Antropología Cultural | Ramiro Cardozo | | | | |
| Literatura y Pensamiento Borromeriano | Mercedes Malher / Carlos De Santa | | | | |
| Teoría y Práctica del Cine | Sergio Morales | | | | |

- Módulo 3: Menú de opciones



- Módulo 4: Noticias

☰ Noticias



La mejor inversión es tu formación. No dejes pasar esta oportunidad de mejorar tu perfil profesional para el cada vez más competitivo mundo de los medios de comunicación social



Ya empezó el camino para UMUN 2017, el modelo de Naciones Unidas organizado por universitarios para estudiantes de bachillerato



La Fundación Empresas Polar hizo un aporte a nuestro Programa de Becas para un número importante de becas completas en la Universidad Montevideo. ¡Gracias por el apoyo!

Costos básicos.

Para poder realizar esta aplicación, investigamos con un desarrollador los pasos y requerimientos necesarios para la creación de una *app*. Nos comentó que es necesario configurar un entorno de desarrollo con herramientas como: AndroidStudio para Android y Xcode para iOS. Seguido, se requiere un gestor de base de datos ligero, como SQLite, para poder almacenar la información de cada usuario. Posteriormente, para subir la *app* a Google Play (Android) el programador de la *app* necesitará tener una cuenta de desarrollador que tiene un costo único de 25\$, en cambio para agregar la *app* en Apple Store el costo es de 99\$, y debe renovarse de forma anual.

A continuación presentamos una tabla con los costos básicos estimados que implica crear una aplicación como la propuesta. Es necesario tener en cuenta que debido a los problemas de inflación del país, el costo de la aplicación puede variar.

| | |
|--------------------|-------------|
| Programador | 1500\$ |
| Diseñador | 1000\$ |
| Plataforma iOS | 99\$ al año |
| Plataforma Android | 25\$ |

Si bien ésta es una propuesta acerca del diseño multimedia de una aplicación institucional, el fin último es que se desarrolle e implemente esta herramienta, y que la misma se convierta en una plataforma de comunicación e intermediación entre la universidad y su alumnado. Que agrupe en un mismo lugar la información de interés para el estudiante, y que además permita llevar a cabo procesos administrativos básicos, de forma moderna, sencilla y eficiente.

Con UMAPP la Universidad Monteávila mostrará una cara más actual y receptiva a las necesidades de su comunidad de estudiantes, a la vez que se estará brindando soluciones sencillas y modernas a diversos procesos que interesan al alumno.

Conclusión

Para nosotras, la importancia de realizar un Proyecto Final de Carrera es esencial para lograr descubrir y ser consciente de cuáles son las verdaderas características y habilidades que aprendiste en una carrera tan amplia y con diversos campos a ser explorados, como la nuestra.

Realizar esta tesis nos dio la oportunidad de poner en práctica muchos de los conocimientos obtenidos en nuestro paso por la universidad. Y nos obligó a valernos de nuestras destrezas y enfrentarnos a nuestras debilidades, lo cual nos hizo crecer de manera personal, académica y profesional.

Pudimos adquirir conocimientos sobre cómo construir aplicaciones móviles, desde su importancia, concepción, diseño, programación y montaje en las plataformas necesarias. Y, también utilizamos y aprendimos nuevas maneras de realizar procesos y tips que aseguran una campaña exitosa que logra conseguir las metas establecidas.

Además, corroboramos que existe una necesidad de modernización de nuestra casa de estudios, y que a los estudiantes de la Universidad Monteávila les encantaría tener una *app* que mejore y facilite los canales de comunicación y transmisión de la información y de realización de trámites administrativos. Y descubrimos que un proyecto como el propuesto, entre otras cosas, ayudaría a generar un mayor grado de identificación e integración de los estudiantes con la universidad.

Al empezar este recorrido, nos dimos cuenta que, a pesar que los alumnos pasan alrededor de 12 horas en las diversas instalaciones de la Universidad Monteávila, la

conexión entre ellos y la institución es un poco débil. Es por ello que nos propusimos generar una idea de una herramienta de la universidad para sus estudiantes, que lograra fortalecer el vínculo entre ambos, a la vez que resolviera problemas actuales del alumnado, y mostrara una cara más moderna de la institución.

Así pues, decidimos trabajar en el desarrollo de una herramienta que actualizara los sistemas que, como estudiantes de la misma, veíamos podían ser mejoradas, tales como la transmisión de la información, los medios de acceso del estudiante a su récord académico, horario de clase y pensum, y la realización de procesos administrativos de inscripción, reinscripción, pagos, y solicitudes como constancias de estudio, certificación de notas y solvencias de pago.

Nuestra propuesta para la creación de una aplicación, conseguirá que las conexiones se fomenten, a la vez se logre una actualización y modernización de la institución, y la simplificación y agilización de procesos y actividades básicas para los estudiantes que hacen vida en la universidad.

Bien sabemos, que la universidad da rienda suelta a todas las ideas que son excelentes y, de cierta manera, aporten un significado en diversas áreas. Por esto consideramos valiosa la oportunidad que nos ofrecen de expandirnos, preguntándonos qué debemos hacer para mejorar nuestro entorno, o simplemente buscar y encontrar soluciones a problemas que consideramos relevantes.

Desarrollar estas ideas, a veces no es fácil y por eso buscamos un equipo que nos guíe a conseguir nuestro propósito. La universidad juega un papel importante para que estos proyectos lleguen a ser lo mejor que puedan ser, es por ello que consideramos fundamental que los profesores, y diferentes autoridades de la institución, trabajen en conjunto con sus estudiantes para que se sientan apoyados en cada paso para desarrollar sus ideas.

La importancia de estos proyectos, se refleja en los alumnos y en la manera en cómo evolucionan en el transcurso de ser realizado. Se cierran etapas y nacen nuevos comunicadores sociales que buscan destacarse y ser de ellos la mejor versión posible.

Estamos seguras, que la Universidad Monteávila nos dio excelentes herramientas para enfrentar cualquier adversidad que se nos presente. Además de darnos la oportunidad de conocer, no solo a futuros colegas, sino presentarnos a amigos para toda la vida, creando nexos que perdurarán en el tiempo.

Recomendaciones

A continuación, presentaremos nuestras recomendaciones, las cuales pueden ser tomadas en cuenta para los próximos años:

- Recomendamos buscar con tiempo un diseñador que sea confiable y que disponga de tiempo suficiente para realizar la aplicación.
- Recomendamos encontrar un diseñador que entienda perfectamente las ideas que se presentan.
- Realizar un cronograma que ayude a organizar los diferentes pasos a seguir en el proyecto.
- Se recomienda contar con mayor apoyo por parte de la universidad a la hora de guiar a los alumnos en el proceso de realizar sus proyectos finales.
- Realizar encuestas electrónicas, debido a que son más efectivas y ahorras tiempo y recursos.

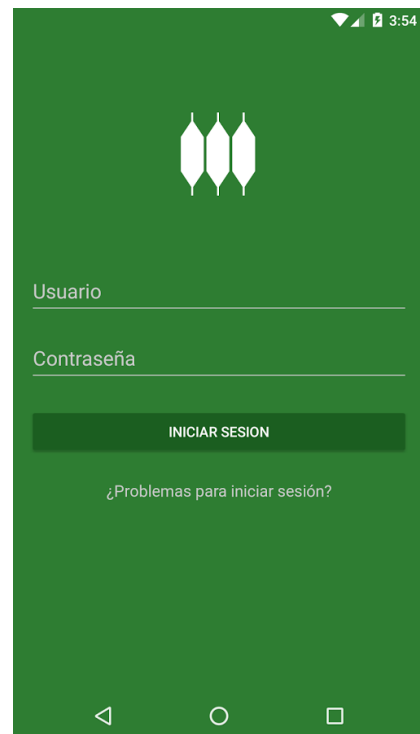
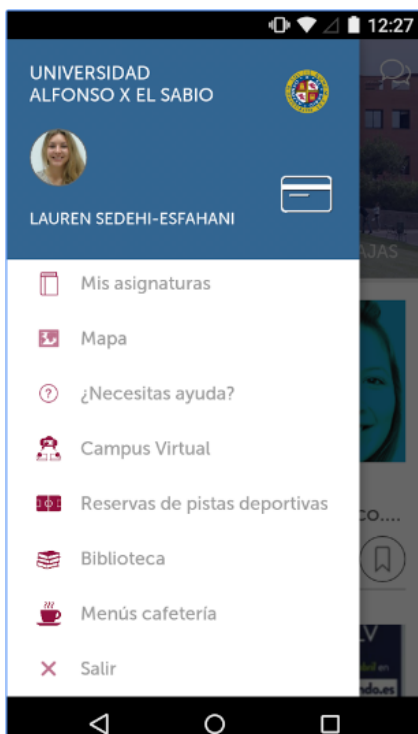
Referencias

- Acevedo, I (2009). *La Universidad de California en San Diego tiene su propia aplicación para el iPhone*. Disponible en: <https://hipertextual.com/2009/06/la-universidad-de-california-en-san-diego-tiene-su-propia-aplicacion-para-el-iphone> Consulta: 2017, febrero 24.
- Arango, S (2015). *Apps ¿Por qué son importantes y como crearlas?* Disponible en: <http://youngmarketing.com> Consulta: 2017, febrero 26.
- BBC, (2013). *Como la tecnología cambiara nuestro mundo. BBC Mundo*. Disponible en: <http://www.bbc.com> Consulta: 2017, febrero 24.
- Bello, J (2016). *App marketing: estadísticas para que tomes decisiones*. Disponible en: <https://www.webdefamily.com/app-marketing-estadisticas-de-marketing-para-apps/> Consulta: 2017, febrero 24.
- Bentacur, L (2014). *Las universidades se apuntan a la era de las “apps”*. Disponible en: <http://www.eltiempo.com> Consulta: 2017, febrero 24.
- Conatel, (2014). *Venezuela registra más de 30 millones de suscriptores de telefonía móvil*. Disponible en: <http://www.conatel.gob.ve> Consulta: 2017, febrero 24.
- Díaz, C (2011). *Casi el 75% de la población mundial tiene un teléfono móvil*. Disponible en: <http://www.enter.co> Consulta: 2017, febrero 24.
- Emprenderalia Magazine, (2016). *¿Por qué necesita mi empresa una aplicación móvil?* Disponible en: <http://www.emprenderalia.com> Consulta: 2017, febrero 26.
- Falcone, F; Huidrobo, J; Millan, R (2008). *Ciudadanía Móvil*. España: Red.es y COIT.
- Interactivity, agencia argentina de marketing online (2015). *¿Cuántas apps se descargarán durante 2015?* Disponible en: <https://revistamyt.com/voces/cuantas-apps-se-descargarán-durante-2015/> Consulta: 2017, febrero 24.
- Mauborgne, R; Kim, C. (2004). *La estrategia del océano azul*. Boston, USA: Harvard Business Review.
- Millán, R (2007). *Los autores en la red*. España: Acta y Cedro.

- Pietro, D (2015). *Los 10 avances científicos y tecnológicos de la humanidad*. Disponible en: https://prezi.com/ttapqu7oryh_/los-10-avances-cientificos-y-tecnologicos-de-la-humanidad/ Consulta: 2017, febrero 24.
- Pino, F (sin fecha). *Los 10 avances científicos más importantes*. Disponible en: <http://www.vix.com> Consulta: 2017, febrero 24.
- Ramírez, N (2015). *Estas son las razones por las que Android es mejor que IOS*. Disponible en: <http://www.parentesis.com> Consulta: 2017, febrero 28.
- Thayer, E (2004). *Internet en la educación*. Disponible en: <http://www.orientacion.galeon.com> Consulta: 2017, febrero 28.
- Trejo, G (2016). *La utilidad de las aplicaciones móviles para las empresas*. Disponible en: <http://www.droidpanic.com> Consulta: 2017, febrero 24.
- Web Gestio, A&D On line, (2012). *Ventajas de las aplicaciones desarrolladas para teléfonos y dispositivos móviles*. Disponible en: <http://www.webgestio.com> Consulta: 2017, febrero 28.

Anexos

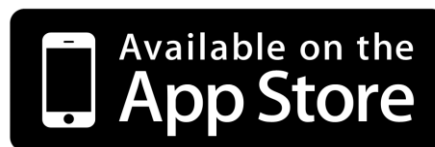
Referencias de aplicaciones de universidades:



Referencias de sistemas operativos:



Google play



Logo de la Universidad Monteávila:



Logo UMAPP:



Glosario

- **Android:** es un sistema operativo que fue creado especialmente para teléfonos con pantalla táctil. de este modo es posible encontrar tabletas, teléfonos y relojes equipados con Android.
- **iOS:** es un sistema operativo creado por Apple Inc., originalmente para el iPhone, luego paso a ser usados por dispositivos como el iPod y el iPad.
- **App Store:** es el marketplace de aplicaciones para usuarios de Apple, en donde desarrolladores de Apps alrededor del mundo ofrecen sus productos y millones de personas pueden descargarlas.
- **Google play:** es una plataforma de distribución digital de aplicaciones móviles para los dispositivos con sistema operativo Android.
- **App:** abreviación para la palabra aplicación.
- **Smartphone:** término en ingles para referirse a teléfonos inteligentes.
- **WindowPhone:** es un sistema operativo móvil desarrollado por Microsoft.
- **Symbian Nokia:** fue un sistema operativo propiedad de Nokia, producto de alianzas de varias empresas de telefonía móvil.
- **Androidstudio:** entorno de desarrollo integrado oficial para la plataforma Android.
- **Xcode:** es un entorno de desarrollo integrado para MacOS que contiene un conjunto de herramientas creadas por Apple destinadas al desarrollo de software.
- **InDesign:** es la aplicación número 1 a nivel mundial para diseño digital.

- **Photoshop:** programa informático para edición de imágenes.
- **Screencasting:** es una captura de video en tu pantalla.
- **Aviscreen, Ving, Screenr:** programas que se utilizan para grabar la actividad de la pantalla en la computadora.
- **Instagram:** aplicación que actúa como red social ya que permite a sus usuarios subir cualquier tipo de fotos y videos.
- **Twitter:** es una red social gratuita que permite que personas alrededor del mundo compartan información a través de mensajería instantánea.
- **Facebook:** es una red social gratuita que permite a los usuarios interconectarse para interactuar y compartir contenido a través de internet.