



**idat**

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRIVADO  
“IDAT”**

**PROGRAMA DE ESTUDIOS EN DISEÑO GRÁFICO**

**EL DISEÑO DE UNA APLICACIÓN PARA BRINDAR AYUDA  
PSICOLÓGICA A VÍCTIMAS Y REPORTAR CASOS DE VIOLENCIA  
CONTRA LA MUJER**

**Trabajo de aplicación profesional para obtener el título Profesional  
Técnico en Diseño Gráfico**

**CRISTINA YESIBEL COAGUILA VALENZUELA  
(0009-0004-2324-956X)**

**DAYANNA EMELY MALASQUEZ TORRES  
(0009-0004-4683-7823)**

**LIMA - PERÚ  
2024**

*A nuestras familias por su apoyo  
incondicional a lo largo de nuestra carrera.*

*A nuestras amistades, que nos brindaron  
su ayuda y nos alentaron a seguir adelante.*

*A nuestros maestros por brindarnos sus conocimientos  
y darnos las herramientas para crecer profesionalmente.*

## Índice General

<b>Resumen Ejecutivo .....</b>	<b>7</b>
<b>Introducción .....</b>	<b>9</b>
<b>Capítulo I: Planteamiento del Problema .....</b>	<b>10</b>
Problema de Investigación .....	10
Formulación del Problema.....	11
Objetivos de la Investigación .....	12
Hipótesis .....	13
<b>Capítulo II: Marco Teórico .....</b>	<b>14</b>
Antecedentes de la Investigación .....	14
Bases Teóricas.....	18
Definiciones y Construcción de la Identidad de Marca.....	21
Gestión de Branding.....	26
Definición de Términos Básicos.....	30
<b>Capítulo III: Planteamiento de Plan de Marketing y Estrategia .....</b>	<b>33</b>
Definiciones e indicadores.....	33
Tipos de Investigación y Análisis .....	34
<b>Capítulo IV: Diseño y Ejecución de la Solución .....</b>	<b>36</b>
Solución Principal.....	36
Aplicación del instrumento de investigación .....	36
Desarrollo de piezas audiovisuales y gráficas de soporte.....	46
Costos del proyecto: Diseño y Producción .....	65
Cronograma de redes sociales .....	¡Error! Marcador no definido.
Validación Final de la Propuesta de Diseño .....	68
<b>Conclusiones.....</b>	<b>72</b>
<b>Recomendaciones.....</b>	<b>73</b>
<b>Referencias Bibliográficas .....</b>	<b>74</b>
<b>Anexos .....</b>	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>

## Índice de Tablas

<b>Tabla 1.</b> Presupuesto de costos. ....	65
<b>Tabla 2.</b> Diagrama de Gantt.....	66

## Índice de Figuras

<b>Figura 1.</b> Buyer persona de +Juntas .....	23
<b>Figura 2.</b> Imagotipo del aplicativo +Juntas.....	27
<b>Figura 3.</b> Grilla de construcción del imagotipo .....	27
<b>Figura 4.</b> Paleta de colores principales y secundarios .....	28
<b>Figura 5.</b> Tipografía principal de nuestro proyecto.....	29
<b>Figura 6.</b> Tipografía secundaria de nuestro proyecto.....	29
<b>Figura 7.</b> Signo institucional .....	46
<b>Figura 8.</b> Tipografía principal.....	47
<b>Figura 9.</b> Tipografía secundaria.....	47
<b>Figura 10.</b> Paleta cromática.....	47
<b>Figura 11.</b> Área seguridad del imagotipo. ....	48
<b>Figura 12.</b> Reducción mínima del imagotipo.....	49
<b>Figura 13.</b> Modos de uso del imagotipo en positivo y negativo.....	50
<b>Figura 14.</b> Recursos gráficos de la marca. ....	50
<b>Figura 15.</b> Papelería corporativa. ....	51
<b>Figura 16.</b> Prototipo en baja fidelidad. ....	52
<b>Figura 17.</b> Prototipo en alta fidelidad. ....	53
<b>Figura 18.</b> Barra de navegación y pestañas emergentes de la aplicación. ....	54
<b>Figura 19.</b> Tamaño de tipografía dentro del aplicativo.....	55
<b>Figura 20.</b> Botones dentro del aplicativo.....	55
<b>Figura 21.</b> Iconografía dentro de la aplicación .....	56
<b>Figura 22.</b> Icono de la aplicación. ....	56
<b>Figura 23.</b> Pantallas de descarga en Google Play.....	57
<b>Figura 24.</b> Pantallas - Onboarding.....	58
<b>Figura 25.</b> Pantallas- Comunidad. ....	59
<b>Figura 26.</b> Pantallas - Agenda de citas. ....	59

<b>Figura 27.</b> Pantallas - Zona de reportes. ....	60
<b>Figura 28.</b> Pantallas - Explorar más. ....	60
<b>Figura 29.</b> Pantallas- Perfil. ....	61
<b>Figura 30.</b> Carrusel informativo. ....	62
<b>Figura 31.</b> Promoción de podcast. ....	62
<b>Figura 32.</b> Piezas de campaña. ....	62
<b>Figura 33.</b> Invitaciones a webinars. ....	63
<b>Figura 34.</b> Post de testimonios. ....	64
<b>Figura 35.</b> Vídeo de concientización. ....	64
<b>Figura 36.</b> Vídeo de informativo sobre la aplicación. ....	65
<b>Figura 37.</b> Vídeo de invitación a webinar. ....	65

## Resumen Ejecutivo

El presente proyecto titulado “El diseño de una aplicación para brindar ayuda psicológica a víctimas y reportar casos de la violencia contra la mujer” tiene como objetivo proporcionar apoyo psicológico a mujeres que han sido víctimas de violencia, dándoles las herramientas necesarias para que puedan superar este trauma.

Se aplicará un instrumento de investigación mixto: Cuantitativa, aplicando encuestas a un porcentaje de la población conformada por 36 mujeres, que nos ayudarán a conocer a profundidad a nuestro público objetivo; y Cualitativa, realizando entrevistas a expertos para así conocer cómo conseguir un exitoso diseño, desarrollo y lanzamiento de la aplicación.

En el primer capítulo, encontraremos la problemática a resolver, además de formular el problema general y específico, también encontraremos la solución escogida, las hipótesis de la investigación y los objetivos planteados para encaminar el desarrollo de nuestro proyecto.

En el segundo capítulo, se realizará el marco teórico donde recopilaremos trabajos previos para darle un sustento y mayor entendimiento al tema tratado. En este capítulo también se incluirán las bases teóricas que se sustentarán según nuestra variable e indicadores. También encontraremos la construcción de la identidad de marca y cerramos con la definición de los términos básicos.

Para el capítulo tres, buscamos definir nuestra variable en el aspecto práctico, teórico, operacional, descriptivo y explicativo, también explicaremos el tipo de investigación que estaremos utilizando en nuestro proyecto, que como ya mencionamos, será mixta.

En el capítulo cuatro, realizaremos el desarrollo del diseño y ejecutaremos la solución, aplicaremos nuestro instrumento de investigación haciendo entrevistas a tres profesionales en el ámbito del diseño UX/UI, Ingeniería de sistemas y Marketing. Además de realizar encuestas a 36 mujeres pertenecientes a nuestro público objetivo.

Posteriormente, procederemos con el análisis de esta información para poder formular nuestras conclusiones aproximativas. A continuación, seguiremos con el desarrollo de nuestras piezas audiovisuales y nuestras gráficas de soporte para el aplicativo. Seguimos con la mención de un presupuesto aproximado para el desarrollo de nuestro proyecto. Y, por último, mostraremos la validación con los 3 especialistas externos escogidos, los cuales acreditarán la viabilidad de nuestra propuesta.