



**idat**

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRIVADO “IDAT”  
PROGRAMA DE ESTUDIOS EN DISEÑO GRÁFICO**

**"El diseño UX/UI de un aplicativo para contribuir con el bienestar y  
prevención de la depresión en jóvenes de 18 a 25 años - Lima 2024"**

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

**ANDREA BELEN ARCELA SUAREZ**

**(0009-0001-6949-5043)**

**MILAGROS MARGOTH MORE MOGOLLON**

**(0009-0002-0579-0446)**

Lima, Perú

2024

## **Dedicatoria**

Queremos dedicar este proyecto a nuestros padres, ya que son nuestra mayor fuente de inspiración, nuestros pilares fundamentales para perseverar en nuestros retos.

Para nosotras mismas, que, a través de cada logro y cada desafío, hemos demostrado nuestra capacidad para superar obstáculos y cumplir nuestros objetivos.

## Índice General

<b>Resumen Ejecutivo.....</b>	<b>5</b>
<b>Introducción.....</b>	<b>7</b>
<b>Capítulo I: Planteamiento del Problema</b>	
Problema de Investigación .....	8
Problema de Investigación Diseño en el Perú .....	8
Formulación del Problema .....	9
Justificación .....	10
Objetivo de la investigación .....	11
Hipótesis.....	12
<b>Capítulo II: Marco Teórico - Formulación de la identidad de la marca</b>	
Antecedentes de la marca .....	13
Bases teóricas .....	17
Construcción de la identidad de la marca .....	20
Gestión de Branding .....	24
Gestión de Términos Básicos .....	26
<b>Capítulo III: Planteamiento de Plan de Marketing y Estrategia</b>	
Definiciones e Indicadores.....	28
Tipos de Investigación y Análisis .....	31
<b>Capítulo IV: Diseño y Ejecución de la Solución</b>	
Solución Principal.....	31
Desarrollo de Piezas Audiovisuales y Gráficas de Soporte .....	38
Costos del Proyecto: Diseño y Producción .....	61
Validación final de la Propuesta de Diseño.....	61
<b>Conclusiones.....</b>	<b>64</b>
<b>Recomendaciones.....</b>	<b>66</b>
<b>Referencias Bibliográficas.....</b>	<b>67</b>



## Resumen Ejecutivo

El presente proyecto titulado "El diseño UX|UI de un aplicativo para contribuir con el bienestar y prevención de la depresión en jóvenes de 18 a 25 años - Lima 2024" tiene como objetivo la prevención temprana de depresión en jóvenes como también contribuir con el bienestar de su salud mental, para el desarrollo se utilizará un enfoque cuantitativo.

En el primer capítulo podremos desarrollar el público objetivo, planteamiento del problema, en el cual se buscará plantear el problema general y específico, también las 4 variables de justificación, además de identificar los objetivos con sus hipótesis.

En el segundo capítulo, para el marco teórico, haremos una búsqueda de proyectos con similitud para desarrollar antecedentes internacionales y nacionales y tener una visión más clara de nuestro proyecto, luego se plantearán las bases teóricas relacionadas con nuestro estudio, y para finalizar, se mostrará la identidad de marca y la definición de los términos básicos, necesarios para la comprensión del proyecto de investigación.

Para el tercer capítulo formularemos el plan de marketing donde se presentarán las distintas definiciones necesarias para el desarrollo y entendimiento del proyecto. Tales como la definición práctica, que explicará la razón de la creación del diseño de la aplicación propuesta, así como los significados del diseño UX y UI y el concepto de la depresión.

En el cuarto capítulo se desarrollará la ejecución de la solución y el diseño, como primer paso se aplicará el instrumento de investigación que será la encuesta, para obtener datos de nuestro potencial público objetivo, segundo analizaremos toda la información para formular nuestras conclusiones aproximativas, tercero se desarrollarán todas las piezas audiovisuales y gráficas.

Luego se presentarán las fundamentaciones gráficas, las razones del uso de ilustraciones, tipografías, formas y colores, además se mostrarán los costos aproximados para la ejecución

de nuestro proyecto y por último buscaremos a tres expertos con experiencia en el tema para realizar las validaciones correspondientes.