



idat

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

**EL DISEÑO UX/UI DEL APLICATIVO MÓVIL "GEIA" PARA LOS
ASEGURADOS DEL HOSPITAL LUIS HEYSEN INCHÁUSTEGUI, DE
ESSALUD. CHICLAYO, 2024**

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

**ALEXANDRA DE LOS MILAGROS GAMONAL MONTENEGRO
(0009-0002-1396-3167)**

**GIANCARLO ZAVALA LEVANO
(0009-0000-8140-7061)**

Chiclayo-Perú

2024

A mis padres, el médico Juan Gamonal Y. y la enfermera Milagros Montenegro N. por haberme educado desde su enfoque como personal de salud, y haberme apoyado cada momento cuando mi salud empezó a fallar. A mi padre por apoyarme y enseñarme cada vez que mis conocimientos no eran suficientes, convirtiéndome en una buena profesional, y a mi madre porque a pesar de ser tan diferente a mí, hizo todo lo posible por comprenderme y enseñarme a ser una buena persona, pero sobre todo por amarme incondicionalmente.

A mi ángel en el cielo, mi Chuchu por ayudarme a sobrevivir en uno de mis peores momentos, y brindarme su amor. Nada de esto habría sido posible sin ti. Quizá con esto te habría salvado, así como tú me salvaste.

Alexandra Gamonal

A mis padres, mi tía, mi abuela y mi hermano, que sin ellos no comprendería el valor de todo el esfuerzo y conocimiento que he puesto en esto.

Giancarlo Zavala

Índice General

	Pág.
Resumen Ejecutivo	5
Introducción	6
Capítulo I: Planteamiento del Problema	8
Problema de Investigación.....	8
Formulación del Problema.....	16
Justificación.....	17
Objetivos de la Investigación.....	18
Hipótesis.....	19
Capítulo II: Marco Teórico - Formulación de la Identidad de Marca	21
Antecedentes de la Investigación.....	21
Bases Teóricas.....	24
Definiciones y Construcción de la Identidad de Marca.....	34
Gestión de Branding.....	38
Definición de Términos Básicos.....	39
Capítulo III: Planteamiento de Plan de Marketing y Estrategia	42
Definición e Indicadores	42
Tipos de Investigación y Análisis.....	43

Capítulo IV: Diseño y Ejecución de la Solución	45
Solución Principal.....	45
Desarrollo de Piezas Audiovisuales y Gráficas de Soporte.....	83
Fundamentaciones Gráficas.....	106
Costos del Proyecto: Diseño y Producción.....	111
Validación Final de la Propuesta de Diseño.....	111
Conclusiones	112
Recomendaciones	114
Referencias Bibliográficas	116

Resumen Ejecutivo

En la presente investigación se tuvo como objetivo planificar el diseño UX/UI del aplicativo móvil "Geia" para los asegurados del hospital Luis Heysen Inchaustegui, de EsSalud en Chiclayo, 2024. Con este fin, se aplicó una metodología cuantitativa mediante el uso del instrumento encuesta, que fue realizada a una muestra de 185 asegurados. Se encontró que la personas priorizan temas de arquitectura de la información con respecto a otros, por lo que se concluye que con una estructura clara que brinde categorías y subcategorías bien definidas, que este organizado por temas y presente filtros de búsqueda específica, además que el etiquetado sea sencillo y así pueda facilitar la búsqueda de la información y la navegación, se tendrá una buena app.

Palabras clave: Experiencia de usuario, interfaz de usuario, UX research, arquitectura de la información, Wireframes.

Introducción

Este trabajo de investigación titulado “El diseño UX/UI del aplicativo móvil Geia para los asegurados del hospital Luis Heysen Incháustegui, de EsSalud. Chiclayo, 2024”, fue elaborado bajo el modelo establecido por IDAT para los trabajos de aplicación profesional, esto con el fin de obtener el título de técnico en diseño gráfico.

Con este propósito, se realizó el siguiente proceso:

En el Capítulo I se desarrolló la descripción problemática con respecto al diseño UX/UI, donde se narra cual es el contexto del diseño UX/UI a nivel mundial, regional, nacional, departamental, local y el mercado; seguido de esto viene la formulación del problema, la justificación que está dividida en justificación teórica, metodológica, practica y social, luego de esto definen los objetivos y se cierra el capítulo con la definición de hipótesis.

En el Capítulo II se presentaron los antecedentes de investigación relacionados a la categoría trabajada, que es diseño UX/UI, seguido de estos se encuentran las bases teóricas, la construcción de la marca y el branding, donde se desarrolla la marca, y por último cerramos el capítulo con las definiciones de términos básicos.

En el Capítulo III se explicaron las definiciones e indicadores, donde se dio una definición propia de la categoría y se establecieron los indicadores de la presente investigación, seguido de esto se presentará el tipo de investigación y análisis.

En el Capítulo IV se expone la solución principal, comprendida del universo objetivo, la aplicación del instrumento de investigación y la interpretación de resultados. Luego sigue el desarrollo de piezas audiovisuales y gráficas de soporte, en este apartado se presentarán todas las piezas y graficas desarrolladas, después de esto siguen las fundamentaciones

gráficas, donde se fundamentará cada pieza expuesta en el punto anterior. Lo siguiente son costos del proyecto, en este punto se presenta un presupuesto de tu proyecto y para cerrar el capítulo esta la validación final de la propuesta de diseño.

Para concluir este esquema se presentan las conclusiones y recomendaciones, basadas en la investigación realizada y por ultimo las referencias bibliográficas.