



idat

INSTITUTO DE EDUCACIÓN PRIVADO “IDAT”

PROGRAMA DE ESTUDIOS EN DISEÑO GRÁFICO

**Edu Educa: Diseño de experiencia phygital para estimular la lectoescritura en
primaria, Lima, 2026**

**Trabajo de aplicación profesional para obtener el título Profesional técnico en Diseño
gráfico**

GOMEZ CRUZ, KIMBERLY ADRIANA

(0009-0007-2274-9601)

Lima - Perú

2026

Agradezco a mi Padre Celestial por su amor y por darme la fortaleza que necesitaba para poder ejecutar este proyecto, a mis padres, mi hermana, mi cuñado y mi novio por su apoyo incondicional, porque creen en mis capacidades y me impulsan a cumplir con todo lo que me propongo. También a todos los profesores y compañeros que, aunque capaz no me recuerden, marcaron grandes experiencias en mi vida que nunca podría olvidar.

Índice General

Resumen Ejecutivo.....	7
Introducción.....	8

Capítulo I: Planteamiento del Problema

Problema de Investigación.....	10
<i>Formulación del Problema.....</i>	<i>12</i>
Justificación	12
Objetivos de la Investigación	15
Hipótesis.....	16

Capítulo II: Marco Teórico - Formulación de la Identidad de Marca

Antecedentes de la Investigación.....	18
Bases Teóricas.....	24
Definiciones y Construcción de la Identidad de Marca.....	25
Gestión de Branding.....	26
Definición de Términos Básicos	33
<i>Startup: ¿Cómo plantear una startup de manera diferente, funcional y</i>	
<i>competitiva?.....</i>	<i>33</i>
<i>Arquetipos de marca.....</i>	<i>33</i>

Capítulo III: Planteamiento de Plan de Marketing y Estrategia

Definiciones e Indicadores.....	35
<i>Plan de Marketing.....</i>	<i>35</i>
<i>Estrategia de Marketing.....</i>	<i>47</i>
Tipos de Investigación y Análisis.....	59

Capítulo IV: Diseño y Ejecución de la Solución

Solución Principal	61
Fundamentaciones Gráficas.	62
Desarrollo de Piezas Audiovisuales y Gráficas de Soporte.....	67
Costos del Proyecto: Diseño y Producción.....	67
Validación Final de la Propuesta de Diseño.....	68
Conclusiones	70
Recomendaciones	71
Referencias Bibliográficas.....	72
Anexos	77

Índice de Tablas

	Pág.
Tabla 1. Análisis de competencia directa, indirecta y tradicional del startup Edu Educa	45
Tabla 2. Análisis de la situación FODA.....	47

Índice de Figuras

	Pág
Figura 1. Isologo de Edu educa	29
Figura 2. Geometrización de los elementos de Edu educa.....	30
Figura 3. Zona de seguridad de los elementos de Edu educa.....	30
Figura 4. Forma positiva y negativa del isologo y el ícono de Edu educa.....	31
Figura 5. Usos incorrectos del isologo Edu educa.....	31
Figura 6. Colores corporativos de la marca Edu educa.....	32
Figura 7. Tipografía corporativa.....	32
Figura 8. Imagen del Buyer Persona.....	41
Figura 9. Imagen del User Persona.....	42
Figura 10. Mapa de empatía enfocado en el Buyer Persona.....	43
Figura 11. Mapa de empatía enfocado en el User Persona.....	44
Figura 12. Imagen del Embudo Digital de Edu educa.....	56
Figura 13. Análisis del customer journey map.....	57
Figura 14. Calendario de contenidos.....	58
Figura 15. Tabla de Auditoria de Medios.....	59
Figura 16. Moodboard de Edu educa.....	63
Figura 17. Boceto del isologo Edu educa.....	63
Figura 18. Bocetos del personaje “Edu.....	64
Figura 19. Boceto del spot publicitario.....	65
Figura 20. Boceto de carrusel.....	66
Figura 21. Imagen de costos de producción.....	68

Resumen Ejecutivo

El presente proyecto, titulado "Edu educa", desarrolla una experiencia phygital diseñada para enfrentar el estancamiento en los procesos de lectoescritura en niños de 6 a 11 años en Lima, integrando el aprendizaje tradicional con entornos digitales. Dicha propuesta brindada en esta investigación radica en la creciente necesidad de transformar la manera en que los niños de primaria utilizan la tecnología, ya que, según los estudios realizados en este proyecto, hay un porcentaje elevado de niños que utilizan medios digitales sin provecho educativo alguno. Ante ello, esta solución de experiencia phygital que ofrecemos integra un libro interactivo que desarrolla su psicomotricidad fina, tracks en la plataforma de Spotify vinculados mediante QR en el libro, mejorando la comprensión, además de un portal web propio. Para todo esto, se desarrolló la identidad visual, incluyendo al personaje representativo de la marca, también la estructura de dicha solución phygital, añadiendo piezas gráficas y audiovisuales. Se fijó alcanzar objetivos proyectados en dos meses, logrando evidenciar la eficacia del proyecto dado, mostrando a "Edu educa" como una solución innovadora y escalable que corrobora la idea de integrar la tecnología en el campo educativo infantil, específicamente en el área de lectoescritura, de manera estratégica e inteligente, mostrando resultados favorables.