

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRIVADO

“IDAT”

PROGRAMA DE ESTUDIOS EN DISEÑO GRÁFICO

DISEÑO UX DE APLICATIVO MÓVIL: FOMENTANDO LA ADOPCIÓN RESPONSABLE DE MASCOTAS ABANDONADAS EN LIMA METROPOLITANA

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

JACKELINE YADHIRA LA ROSA VALENCIA

(0009-0006-2511-1454)

JOHAN ISAAC RAMOS HUAMANI

(0009-0004-7247-7876)

Lima-Perú

2026

Índice General

Resumen Ejecutivo..... 7
Introducción 8

Capítulo I: Planteamiento del Problema
Problema de Investigación.....11
Formulación del problema..... 15
Justificación 16
Objetivos de la Investigación..... 18
Hipótesis 19

Capítulo II: Marco Teórico - Formulación de la identidad de Marca
Antecedentes de la Investigación..... 20
Bases Teóricas..... 25
Definiciones y Construcción de la Identidad de Marca 27
Gestión de Branding 29
Definición de Términos Básicos..... 37
Startup: ¿Cómo plantear un startup de manera diferente, funcional y competitiva?..... *37*
Arquetipos de Marca:..... *38*

CAPÍTULO III: Planteamiento del Plan de Marketing y Estrategia
Definiciones e indicadores..... 43
Plan de Marketing..... *43*
Estrategia de Marketing *53*
Tipo de Investigación y Análisis..... 62

CAPÍTULO IV: **Diseño y Ejecución de la Solución**
Solución Principal..... 63
Fundamentaciones Gráficas..... 64
Desarrollo de Piezas Audiovisuales y Gráficas de Soporte 69
Costos del Proyecto: Diseño y Producción..... 70

Validación Final de la Propuesta de Diseño 71

Conclusiones 72
Recomendaciones 74
Referencias Bibliografías 75
Anexos 82

Índice de Tablas

Tabla 1. Público objetivo de Kusipet 338
Tabla 2. Costos de campaña 70
Tabla 3. Costos de desarrollo del aplicativo móvil 70

Índice de Figuras

Figura 1. Isotipo de Kusipet 33
Figura 2. Imagotipo de Kusipet 34
Figura 3. Colores corporativos de Kusipet 344
Figura 4. Colores complementarios de Kusipet 35
Figura 5. Tipografía corporativa de Kusipet 35
Figura 6. Tipografía secundario de Kusipet 34
Figura 7. Buyer y User persona de Kusipet 50
Figura 8. Mapa de empatía de Kusipet 51
Figura 9. FODA de Kusipet 53
Figura 10. Mapa de Evaluación General 57
Figura 11. Customer Journey Map del buyer persona de Kusipet 59
Figura 12. Calendario de contenidos de Kusipet 60
Figura 13. Auditoria de Medios de Kusipet 61
Figura 14. Bocetos de piezas gráficas 65
Figura 15. Bocetos de interfaces del aplicativo móvil 65
Figura 16. Moodboard de Kusipet 66

Dedicatoria (Jackeline)

En primer lugar, esta investigación se la dedico a mis padres, por su apoyo en mi preparación de titulación y por el amor sin límites que nos une; me acompañaron en cada paso y nunca me soltaron. A mi hermano, por celebrar lleno de alegría cada logro y obstáculo superado. Y, sobre todo, a quienes fueron mi motivación e inspiración para este proyecto: mis mascotas. Gracias Kyra y Simba por desvelarse conmigo a altas horas de la noche y estar siempre a mi lado en los momentos más difíciles. Pero, especialmente, gracias a ti mi pequeño Lince, por acompañarme en una de las etapas más importantes de mi vida y por quererme a tu modo sin abandonarme nunca. Siempre estarás en mis memorias y en mi corazón. Gracias a ellos, por demostrarme el significado de lealtad y que siempre se debe alzar la voz por quienes no tienen una.

(Johan R.)

Este proyecto está dedicado a mis padres y a mi hermano, por su apoyo incondicional que me impulsa a seguir adelante y a crecer como persona. También va dedicado a alguien muy especial, a quien quiero mucho: NXJS.

Resumen Ejecutivo

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo diseñar una aplicación móvil orientada a fomentar la adopción responsable de mascotas sin hogar en el distrito de San Juan de Lurigancho. La investigación parte de la hipótesis, demostrando que la implementación del Diseño UX en el aplicativo móvil Kusipet fomentará una cultura de adopción más consciente y responsable en la ciudadanía de Lima Metropolitana, enfocada prioritariamente en SJL. Este trabajo de investigación se muestra de manera propositiva, el cual se centra en el público objetivo de 18 a 30 años (estudiantes de educación superior y trabajadores de nivel socioeconómico B y C), el cual propone como aporte principal una solución digital integral que optimiza la experiencia del usuario (UX) de la mano con un plan de marketing de sensibilización sobre la adopción responsable de mascotas abandonadas. La relevancia del proyecto frente al campo del diseño gráfico se ve evidenciado en la creación de una identidad visual sólida y una interfaz intuitiva, donde estos elementos transforman una solución no solo visualmente atractiva y de manera funcional, sino que logra una conexión emocional con la comunidad de SJL que genera un impacto social real.

Palabras clave: Aplicación móvil, Experiencia de Usuario (UX), Adopción responsable.