

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRIVADO "IDAT"

PROGRAMA DE ESTUDIOS EN DISEÑO GRÁFICO

PATITAS SALUDABLES: APLICACIÓN MÓVIL PARA FOMENTAR LA SALUD BÁSICA DE MASCOTAS EN PIURA, 2026.

Trabajo de aplicación profesional para obtener el título Profesional Técnico en

Diseño Gráfico

SILVA RUIZ JOEL ANTONY

0009-0008-3488-797X

PIURA – PERÚ

2026

Dedicatoria:

A Dios en primer lugar y a mis padres,
sobre todo, a mi padre Elbert Silva
por todo su apoyo incondicional.
Agradecer también a mi asesor
Luis David Lopez Vasquez
Por todo su apoyo y guía
durante toda la investigación.

En memoria de Samuel y Copito

Índice General

Resumen Ejecutivo 4
Introducción 7
Capítulo I: Planteamiento del problema 10
Problema De Investigación 10
Formulación Del Problema: 18
Justificación: 19
Objetivos De La Investigación: 21
Hipótesis: 21
Capitulo II: Marco Teórico – Formulación de identidad de Marca 23
Antecedentes De La Investigación: 23
Bases teóricas: 31
Definiciones y Construcción de la Identidad de Marca. 47
Gestión de Branding 49
Definición de Términos Básicos: 55
Startup: ¿Cómo Plantear Un Startup De Manera Diferente, Funcional Y Competitiva? 55
Arquetipos de Marca: 56
Capitulo III: Planteamiento de Plan de Marketing y Estrategia 57
Definiciones e Indicadores: 57
Plan de Marketing: 57
Estrategia de Marketing: 75
Tipo Investigación y Análisis: 91
Capítulo IV: Diseño y ejecución de la solución 92
Solución principal: 92
Fundamentaciones graficas: 92
Desarrollo De Piezas Audiovisuales Y Graficas De Soporte 102
Costos del proyecto: Diseño y Producción. 103
Validación final de la propuesta de diseño: 104
Conclusiones: **105**
Recomendaciones: **107**
Referencias bibliográficas: **108**
Anexos: **119**

Índice De Tablas

Pag.

Tabla 1: Matriz AIDA de Patitas Saludables……..……81

Tabla 2: Calendario de Contenidos de Patitas Saludables……..…….86

Tabla 3: Presupuesto de campaña de lanzamiento...……...…….88

Tabla 4: Auditoria de Medios…….……...……...……89

Tabla 5: Costo total del proyecto: Diseño y Producción……..……..…103

Índice De Figuras

Pag.

Figura 1: Imagologo Patitas Saludables……..……50

Figura 2: Fase Creativa del Imagologo Patitas Saludables……..…..…50

Figura 3: Grilla Constructiva del Imagologo Patitas Saludables……..…..51

Figura 4: Variables de color del Imagologo Patitas Saludables……...…53

Figura 5: Area de Respeto del Imagologo Patitas Saludables……...…...…53

Figura 6: Variable horizontal y Logo responsive de Patitas Saludables...……...…54

Figura 7: Buyer persona Patitas Saludables……..…….……..…69

Figura 8: Mapa de empatía Patitas Saludables……..……...…70

Figura 9: Embudo digital de Patitas Saludables…….……...…...83

Figura 10: Custumer Journey Patitas Saludables……..…...84

Figura 11: Recorrido del usuario de Patitas Saludables…….…….85

Figura 12: Bocetos de piezas graficas…….……..…...93

Figura 13: Moodboard Patitas Saludables…….……...……94

Figura 14: Pieza madre de la campaña de lanzamiento……95

Figura 15: Elementos de la diagramación…….……...…97

Figura 16: Regla de Tercios y Recorrido en Z…….……97

Figura 17: Boceto del Guion de video de Lanzamiento…….…….....…98

Figura 18: Proceso de modelado 3D en Element 3D……..…..…99

Figura 19: Creación de animaciones en After Efeccts 2023……...…99

Figura 20: Proceso de edición en Premier Pro 2023……..……..…..100

Figura 21: Proceso de retoque de voz en Audition 2023……..…….100

Resumen Ejecutivo

El objetivo de este estudio es diseñar un aplicativo móvil que fomente la salud básica de las mascotas, teniendo en cuenta lo importante de su salud para los dueños, sobre todo en los niveles socioeconómicos bajos. Se presento como principal hipótesis si es que un aplicativo móvil puede fomentar la salud básica de las mascotas.

La investigación es de tipo propositivo ya que no solo se describió un problema, sino que también se ofreció su solución. Para eso se usó como público objetivo a los dueños de mascotas del departamento de Piura, de escasos recursos.

Tras una ardua investigación se llegó al lanzamiento del aplicativo móvil “Patitas saludables” la cual fue diseñada y promovida mediante un plan de marketing haciendo uso de todos los conocimientos en diseño gráfico.

Esta investigación tiene como principal aporte la implementación de la IA en pro de la salud de las mascotas, no solo mejorando la experiencia del usuario mediante conceptos de diseño gráfico sino también fortaleciendo la propuesta de valor y la identidad de la marca. Esta investigación puede ser aplicada en el ámbito del diseño como una herramienta innovadora con un gran impacto en el ámbito social mediante el uso del diseño gráfico, para su creación, lanzamiento y futura innovación.

Al finalizar la investigación se confirmó la hipótesis planteada y se llegó a la conclusión que un aplicativo móvil fomenta la salud básica de las mascotas.

Palabras clave:

Cuidado animal, Aplicación móvil, Inteligencia artificial, Diseño gráfico.