



idat

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

LA ANSIEDAD DE LOS JÓVENES UNIVERSITARIOS

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

LLENEIRY ADLEIS SAMANIEGO VALDIVIA

(0000-0003-3427-6198)

AARÓN DAVID PAYMA HERNÁNDEZ

(0000-0002-9901-9611)

Lima – Perú

2022

A mis padres, que siempre estuvieron apoyándome para darme un mejor futuro y fueron ellos quienes me motivaron a seguir adelante durante la realización de esta monografía.

ÍNDICE GENERAL

Resumen ejecutivo.....	6
Introducción	7
Capítulo I.....	9
Planteamiento del problema.....	9
Descripción de la situación problemática.	9
Formulación de problema.....	10
Formulación principal	10
Formulación específica.....	10
Hipótesis.....	11
Hipótesis principal.....	11
Hipótesis específica.....	11
Objetivos de la investigación	11
Objetivo principal	11
Objetivos específicos.....	12
Justificación	12
Capítulo II	14
Marco teórico	14
Antecedentes de la investigación	14
Bases teóricas.....	15
Definición de términos básicos	17
Capítulo III.....	18
Metodología de la investigación	18
Formulación del problema	18
VARIABLES e indicadores	18
Tipos de investigación y análisis.....	19
Capítulo IV	21
Desarrollo de la solución.....	21
Métodos, técnicas e instrumentos.....	21
Interpretación de resultados.....	21
Universo objetivo.....	25
Solución principal.....	26
Identidad de marca	27

Personalidad de la marca, concepto, identidad visual, branding.....	27
Personalidad	27
Concepto de la marca.....	27
Identidad visual	28
Branding	28
Lanzamiento de solución.....	28
Plan offline	29
Plan online	29
Capítulo V.....	32
Comentarios finales.....	32
Conclusiones	32
Recomendaciones	33
Recomendación.....	33
Referencias bibliográficas.....	34
Anexos.....	36

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Contenido editorial30

Figura 2. Contenido editorial31

Resumen ejecutivo

En este informe se expone un proyecto para la implementación de una aplicación móvil. Esta aplicación surge de la necesidad que los jóvenes universitarios se vieron afectados por la coyuntura actual debido a la pandemia del COVID-19, donde se modificó el estilo de enseñanza de las universidades debido a que todo se volvió virtual. Por esta razón la situación social de los jóvenes se redujo y en consecuencia a ello empezaron a tener síntomas de ansiedad. Luego de una extensa investigación con entrevistas, encuestas y porcentajes reales donde se indicó que los jóvenes tenían un mayor índice de ansiedad debido al impacto del nuevo estilo de vida. Ante esta situación decidimos abordar esta problemática de los estudiantes universitarios y analizar de manera profunda, ya que afecta a nivel psicológico y físico. Haciendo el uso del brainstorming se analizaron las posibles soluciones para resolver el problema presentado, por consiguiente, crear una app interactiva que detalle diferentes funciones. Entre ellas un horario que registre tus estados de ánimo, actividades diarias y un bot asistente. En conclusión, este planteamiento y análisis establecidos están enfocados en los objetivos que desean realizarse, los cuales anexaran una estrategia de marketing, financiera y de comunicación para asegurar el éxito de la aplicación.